

INSTRUKCJA



SPIS TREŚCI

KOMPONENTY	2
WPROWADZENIE	4
SCENARIUSZ	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
PRZYGOTOWANIE GRY	10
KOŚCI I TESTY	11
KOŚCI DODATKOWE	11
PRZERZUTY KOŚCI	11
MODYFIKOWANIE RZUTÓW	11
ROZPATRYWANIE WYNIKÓW	12
PRZEBIEG TURU	13
1. WYKONAJ TRZY AKCJE	13
Darmowe Akcje	13
Specjalne Akcje	13
Bieg	13
Atak	14
Odpoczynek	14
Wymiana	14
Akcje Scenariusza	15
2. DOBIERZ KARTĘ MITÓW	15
Przywołanie Przedwiecznego	15
Specjalne efekty	15
Przywołanie Wrogów	15
3. PRZESZUKAJ LUB WALCZ!	16
Obrona przed Wrogami	17
4. ROZPATRZ KONIEC TURU	17
1. Efekty na koniec tury	17
2. Ogień!	17
3. Sprawdzenie stosu odrzuconych kart Mitów	18
4. Sprawdzenie warunków przywołania Przedwiecznego	18
5. Efekty Przedwiecznego na koniec tury	18
ŚMIERĆ BADACZA	19
PRZERWANIE RYTUAŁU	19
WALKA Z PRZEDWIECZNYM	19
LIMIT KOMPONENTÓW	20
ROZSTRZYGANIE REMISÓW I WĄTPLIWOŚCI	20
SPRAWDZANIE ODLEGŁOŚCI	20
ZAKOŃCZENIE GRY	20
ZASADY NIEZANEGO	21
DODATKOWE POJĘCIA	21
Plansza Niezanego	21
Nieznane Potwory	21
Karty Nieznanych Mitów	21
Nieznane Relikty	21
Dodatkowe przygotowanie	22
Dodatkowe zasady	22
POZIOM TRUDNOŚCI	23
UMIEJĘTNOŚCI BADACZY	24
FABUŁA SCENARIUSZY	25
INDEKS	27
TWÓRCY	27

KOMPONENTY



Plansza Scenariusza



Dwustronna plansza Niezanego



23 karty Nieznanych Potworów



16 dwustronnych kafli



8 kart Niepoczytalności



12 kart Nieznanych Reliktów



3 kości standardowe



5 kości dodatkowych



4 karty Nieznanych Mitów



5 kolorowych podstawek



30 znaczników Macek

57 ŻETONÓW



26 żetonów Obrażen



3 żetony Bram



1 żeton Postępu



4 żetony Losowych Lokacji



12 żetonów Ognia



2 żetony Schodów



2 żetony Tuneli



6 żetonów 1 Poziomu Umiejętności



1 żeton Pola Startowego

PUDEŁKO PRZEDWIECZNEGO – TSATHOGGUA



PUDEŁKO PRZEDWIECZNEGO – AZATHOTH



6 PUDEŁEK SCENARIUSZY (Tył każdego pudełka przedstawia jego zawartość)



10 Badaczy



10 plansz Badaczy

10 Kultystów



18 Potworów

*Szaleństwo nas prześladowe. Cierpliwe.
Szepczące. Skradające się.*

*Ale u tych, którzy kroczą tą chimeryczną
ścieżką, którzy balansują pomiędzy
nasłuchiowaniem a żerowaniem,
może pojawić się nikła nadzieja dla
ludzkości. Kulty są ślepe na szansę,
którą tworzą: śmiertelną skazę dla
swych nieśmiertelnych patronów.*

*Wstuchajcie się w szelest słów kłusujących
waszą poczytalność. Sięgnijcie poza
frenetyczny śmiech i dziką wściekłość,
które wywołują. Odkryjcie słabość.
Zakłóćcie rytuały i pokażcie tym Starszym
Bogom, że nawet Śmierć może umrzeć.*

Znasz zasady **Death May Die**? Możesz zatem przejść
do strony 21, aby sprawdzić nową zawartość i zasady
wprowadzane przez **Strach przed Nieznanym**.

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>



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 wyzwaniem oraz wyjątkowymi Poplecznikami.



W grze Cthulhu: **Death May Die – Strach przed Nieznanym**, 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.

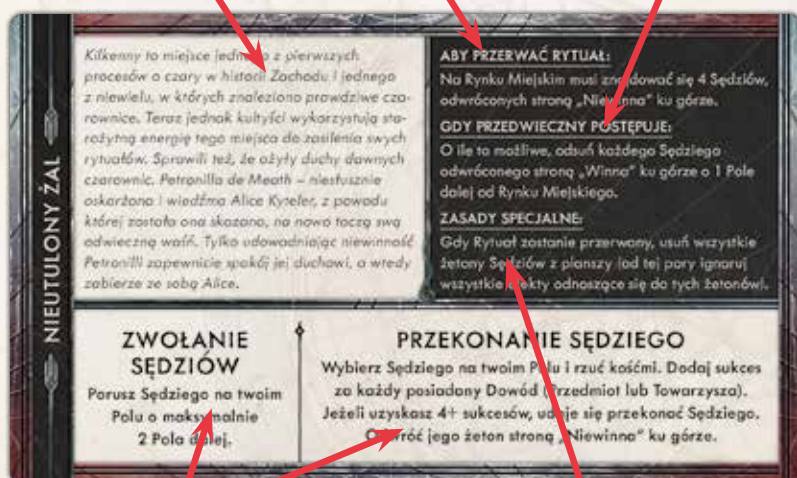
SCENARIUSZE

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.

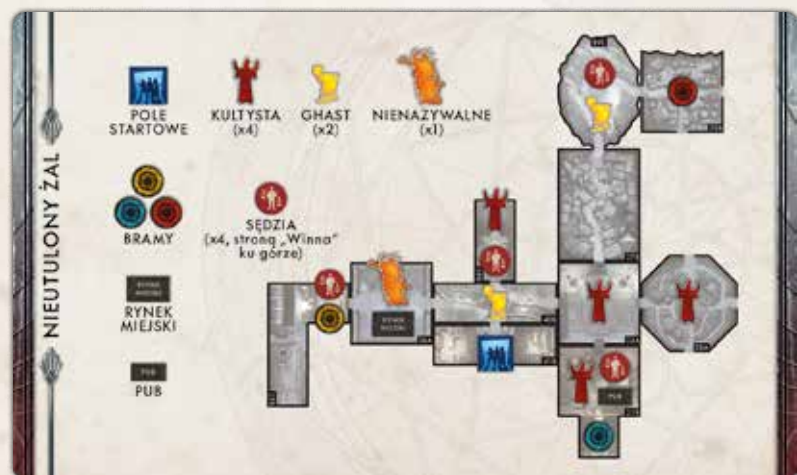
Co się dzieje, gdy Przedwieczny postępuje na swoim torze (szczegóły na następnej stronie).



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

Dodatkowe zasady, wprowadzane przez ten konkretny Scenariusz.

Tył karty Scenariusza przedstawia sposób przygotowania Scenariusza. Zostało to szczegółowo omówione na stronach 9 i 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 przetrwacie 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.



Tor Przywołania przedstawia postępowanie 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!

*Miejsce na 4 karty
Stadium Przedwiecznego.
Ułożone odkryte,
w rosnącej kolejności.*

*Miejsca na kartę
Scenariusza i jego
kartę Potworów*



*Miejsce na Popleczników
Przedwiecznego: Kultystów
i specjalnego Potwora.*

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 16.



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.

Badacze mogą mieć więcej niż jedną kartę Odkryć po każdej stronie planszy Badacza.





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 poruszają lub przywołują Wrogów. Inne przywiodą was do szaleństwa. Są też inne – znacznie gorsze. Zostały one omówione na stronie 15.



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 18).

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. Karty pokazują również całkowitą liczbę figurek, które powinny być dostępne w puli. Jeśli Scenariusz korzysta z określonych Potworów, wszystkie ich figurki, które nie są wskazane w przygotowaniu, są trzymane w rezerwie, gotowe do przywołania.

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 dopiero co rzuconych kości. 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 (choć niektóre efekty mogą w zamian spowodować otrzymanie Obrażeń). Badacze mogą otrzymać maksymalnie 4 punkty Stresu bez uleczenia.

OBRAŻENIA

Jeżeli znacznik na torze Obrażeń kiedykolwiek osiągnie pole z czaszką, Badacz umiera (patrz „Śmierć Badacza” na stronie 19).

UWAGA: *Badacz lub Towarzysz nie mogą przyjąć więcej Obrażeń niż zdrowie, które im pozostało.*

UMIEJĘTNOŚCI

Twe 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. Opis wspólnych Umiejętności znajduje się na stronie 24.

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 „Zakończenie gry” na stronie 20).

Tor posiada pola Progów Niepoczytalności (6), 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 (6), znacznik zatrzymuje się na tym (6), a nadmiarowa utrata punktów Poczytalności jest ignorowana.

- Zyskanie kości dodatkowych

Pod czterema polami (6) przedstawione zostały zielone kości dodatkowe (6). Po osiągnięciu każdego z tych pól Badacz dodaje +1 kość dodatkową do WSZYSTKICH rzutów, jakie wykonuje do końca gry, z wyjątkiem rzutów przeciwko sobie (patrz strona 11).

- 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 (6). Rozpatrz Symptomy przedstawione na karcie. Jeżeli kilku Badaczy osiągnie (6) w tym samym momencie, Niepoczytalności aktywowane są zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od aktywnego Badacza.

- Rozwijanie Umiejętności

Kiedy znacznik osiąga (6), po aktywacji swojej Niepoczytalności Badacz podnosi poziom 1 ze swoich Umiejętności. Wybierz jedną z Umiejętności i przesun jej znacznik o 1 pole w prawo.



KAFLE I POLA



Każdy kafel jest dwustronny i opatrzony kodem ułatwiającym przygotowanie.

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



Pola są wyznaczone przez Ściany i Przejścia.

Niektóre kafle posiadają 1 Pole, podczas gdy inne posiadają 2 lub 3 Pola.

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.

Pole sąsiaduje z innym, jeśli znajdują się w odległości jednego Pola od siebie. Innymi słowy, jeśli każda figurka może poruszyć się między dwoma Polami w 1 ruchu, są one uważane za sąsiadujące.

Jeśli efekt pozwala Badaczowi traktować Pola jako sąsiadujące, Pola te są uważane za sąsiadujące tylko dla tego Badacza i tylko wtedy, gdy jest to określone na karcie (zwykle podczas akcji Biegu).

Na niektórych mapach są 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. Jeśli z dowolnego powodu jeden z tych żetonów zostanie usunięty, te Pola przestają być sąsiadującymi.



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 Popleczników** 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 I 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, chyba że gracze z Nieznanymi Potworami – patrz strona 21).

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. Wszystkie figurki Kultystów i Potworów, które nie są umieszczone na planszy, pozostają w rezerwie obok planszy Scenariusza i mogą zostać później przywołane.

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

Znaczniki

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

8. Każdy z graczy wybiera **planszę Badacza** wraz z jego **figurką**. Do figurerek dołączcie kolorowe podstawki, by móc łatwiej rozpoznać swoje figurki. Umieśćcie figurki Badaczy na Polu Startowym danego Scenariusza.

W rozgrywce JEDNOOSOBOWEJ wybierz 2 Badaczy. Będziesz kontrolować obu Badaczy, wykonując naprzemiennie tury każdym z nich.

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



Przez całą grę gracze rzucają kośćmi, aby określić wynik pewnych działań lub efektów. Najczęściej używa się kostek, gdy gracze otrzymują polecenie wykonania rzutu lub gdy atakuje Wróg.

Wykonaj rzut kośćmi

Niektóre akcje i karty Odkryć nakazują „wykonać rzut kośćmi”. Kiedy Badacze wykonują rzut kośćmi, zawsze rzucają 3 czarnymi kośćmi standardowymi (mogą, a niekiedy wręcz muszą, skorzystać także z uzyskanych zielonych kości dodatkowych).

Atak Wroga

Wrogowie rzucają określoną liczbą i typem kości, tak jak to zostało wskazane na ich karcie.

Rzuty przeciwko sobie

Niektóre efekty i zdolności wymagają „rzutów przeciwko sobie”. Rzuty przeciwko graczowi to takie rzuty, w których każdy sukces jest szkodliwy dla gracza. Przykłady to ataki Wroga i rzuty na Ogień (patrz strona 17).

Każda kość posiada 4 możliwe wyniki:



• **Sukces:** oznacza, że próba twoja (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.



• **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, z wyjątkiem rzutów przeciwko sobie.

UWAGA: Kości dodatkowe nie posiadają ścianek z symbolem Macki.

UWAGA: Nie ma ograniczenia liczby kości standardowych i dodatkowych, które mogą być dodane do rzutów (jeśli skończą się kości, zapamiętaj wyniki i rzuć ponownie tymi samymi kośćmi).

UWAGA: Gracze nie mogą zdecydować o rzucie mniejszą liczbą kości niż jest to wymagane.

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 Wroga, rzucasz za nich kośćmi i również możesz zdecydować się na otrzymanie punktów Stresu, aby przerzucić ich kości.

MODYFIKOWANIE RZUTÓW

Niektóre efekty lub zdolności mogą być zastosowane do rzutów kośćmi. O ile nie wskazano inaczej, te zdolności stosuje się do WSZYSTKICH rzutów, jakie wykonuje Badacz, także przeciwko sobie. Należy jednak zauważyć, że niektóre z tych zdolności są opcjonalne.



ROZPATRZENIE WYNIKÓW

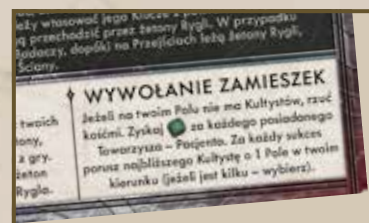
Gdy nie chcesz (lub nie możesz) dokonywać dalszych przerzutów, zsumuj każdy z uzyskanych wyników (zauważ, że niektóre ze ścianek kości posiadają 2 wyniki). Upewnij się, że zastosowałeś wszystkie zmiany wyniku ze zdolności (takich jak liczenie ★ jako sukcesów).

UWAGA: Jeśli efekt traktuje jakiś symbol jako inny symbol (np. Wiedza Tajemna), przestaje się on liczyć jako pierwotny symbol, chyba że wyraźnie wskazano inaczej. Oznacza to, że symbol nie może być zmieniany przez dwie różne zdolności, chyba że jedna z tych zdolności stwierdza, że symbol zachowuje także swą pierwotną wartość.

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 albo efekt nakazują graczom „wykonać rzut kośćmi”, musicie zastosować się do instrukcji tej akcji albo efektu. Czasami gracze muszą uzyskać lub przekroczyć liczbę sukcesów wskazaną na karcie, aby działanie się powiodło. W innych przypadkach, za każdy uzyskany sukces gracze mogą coś zrobić.



Ten Scenariusz pozwala Badaczom na wykonanie specjalnej akcji. Gdy znajdują się na Polu bez Kultystów, wykonują rzut. Następnie za każdy uzyskany sukces Badacz przemieszcza najbliższego Kultystę o 1 Pole w swoim kierunku.

2. Rozpatrzenie Efektów:

- Rozpatrz wszystkie efekty, które mogą być powiązane z uzyskanymi wynikami.

Przykłady: „Jeżeli w wyniku ataku zostanie zraniony...”, „Jeżeli przeżyje atak...”, itp.

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 0 na torze Poczytalności, zatrzymaj znacznik na tym polu (nawet jeżeli nie utraciłeś w ten sposób pełnej liczby punktów), aktywuj swoją Niepoczytalność i podnieś poziom jednej ze swoich 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

Jako aktywny gracz, 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 unikatowe dla danego Scenariusza. Dodatkowo niektóre efekty mogą pozwolić ci wykonać darmowe lub specjalne akcje.

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

■ DARMOWE AKCJE

Niektóre zdolności i efekty mogą zostać użyte jako darmowa akcja. Można ich użyć wyłącznie w tej fazie tury, przed lub po innych akcjach.

■ SPECJALNE AKCJE

Niektóre zdolności i efekty mogą zostać użyte jako specjalna akcja. Można ich użyć wyłącznie w tej fazie tury, a gracz musi wydać jedną ze swoich akcji, aby z nich skorzystać.

■ BIEG

Porusz się o maksymalnie 3 Pola. Możesz poruszać się jedynie pomiędzy Polami połączonymi Przejściami (wskazywanymi przez strzałki po obu stronach). Możesz także poruszać się pomiędzy dwoma 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 17).

UWAGA: O ile nie zaznaczono inaczej, gdy Badacz porusza się nie wykonując akcji Biegu, w odpowiednich okolicznościach również ulega efektowi Ognia i podążają za nim Wrogowie, nawet jeśli to nie jest jego tura. Jedynym wyjątkiem są efekty, które „przenoszą” Badacza na inne Pole – w takim przypadku Badacz zostaje umieszczony bezpośrednio na tym nowym Polu, ignoruje Ogień, a Wrogowie nie podążają za nim.

PRZYKŁAD: 1- Mike wykonuje akcję Biegu, aby poruszyć się o 3 Pola. Najpierw porusza się na Pole z rannym Kultystą.



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



3- Mike kończy swój Bieg poruszając się na trzecie Pole, na którym znajduje się Poławiacz spoza Świata. Kultysta ponownie podąża za nim. Mike opuszcza Pole z 2 żetonami Ognia, dobiera więc 2 żetony Ognia z puli i kładzie je na swojej planszy Badacza. Znajduje się teraz na Polu z Poławiaczem spoza Świata i podążającym za nim Kultystą. Ponadto zajął się Ogniem. Typowe popołudnie.



■ ATAK

Wybierz za cel ataku jednego Wroga na twoim 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) punkty życia Wroga, 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 19).

PRZYKŁAD: 1- Mike używa akcji, by zaatakować Kultystę i Poławiacza spoza Świata. Standardowo musiałby wybrać za cel albo Kultystę, albo Poławiacza, ale 2. poziom Waleczności pozwala mu wybrać za cel WSZYSTKICH Wrogów na swoim Polu.



2- Bierze 3 kości standardowe („wykonując rzut kośćmi” zawsze rzucacie 3 kości standardowymi) oraz 1 kość dodatkową uzyskaną dzięki Waleczności.



3- Wykonuje rzut i uzyskuje: pustą ściankę, sukces + mackę, mackę i znak starszych bogów. Mike nie posiada Umiejętności, która pozwalałaby mu skorzystać ze znaku starszych bogów, więc nie ma on żadnego efektu. Mike decyduje się otrzymać 1 punkt Stresu, aby przerzucić znak starszych bogów, bo i tak otrzymałby Stres ze specjalnej zdolności Poławiacza spoza Świata. Otrzymuje pustą ściankę. Unikatowa Umiejętność Mike'a „Atleta” pozwala mu przerzucić dodatkową kość. Mógłby przerzucić tę samą kość jeszcze raz, ale decyduje się przerzucić pustą ściankę na standardowej kości i otrzymuje sukces! Nie decyduje się na wykonywanie kolejnych przerzutów.



4- Kultysta może otrzymać 2 Obrażenia, a już otrzymał 1, zaś Poławiacz spoza Świata może otrzymać 3 Obrażenia. Mike ma 2 sukcesy do rozdysponowania jako trafienia. Decyduje się użyć 1, aby zabić Kultystę, usuwając jego figurkę, a następnie, korzystając ze swojej Waleczności, ostatni sukces przydziela jako Obrażenie Poławiaczowi spoza Świata.



UWAGA: Jeśli ten Badacz nie posiadałby Waleczności, wszystkie Obrażenia musiałby przydzielić pojedynczemu Wrogowi (wybranemu przed rzutem kośćmi), nawet jeśli nadmiarowe Obrażenia miałyby pozostać nieprzyznane.

5- Na koniec Mike traci 2 punkty Pocztytalności jako wynik wyrzuconych macek. Dwa kroki 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 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 pozostałe akcje, możesz wykonać akcję Odpoczynku więcej niż raz na turę.

WAŻNE: POCZYTAŁNOŚĆ NIE MOŻE BYĆ ULECZONA PRZEZ ODPOCZYNEK!

PRZYKŁAD: Agatha 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

Jako aktywny gracz, możesz wymieniać się ze wszystkimi Badaczami na twoim Polu 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 unikatowe akcje opisane na karcie Scenariusza. Wykonuje się je tak, jak standardowe akcje. 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.

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



Ten symbol nie ma żadnego efektu w momencie dobrania karty Mitów, ale może spowodować postęp Przedwiecznego na koniec tury (patrz strona 18). 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 Badacza (rozgrywającego swoją turę) ignorując pozostałych Badaczy. W przypadku konieczności dokonania wyboru (np. którą najbliższą figurkę poruszyć), decyzja należy do aktywnego Badacza.

Gdy efekt nakazuje poruszenie Wroga w kierunku jakiegoś Pola, należy poruszyć go najkrótszą możliwą ścieżką. Policz z ilu Pól składają się wszystkie możliwe ścieżki i wybierz najkrótszą z nich. W przypadku remisu decyduje aktywny Badacz. 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 Brama.



Ta karta Mitów posiada symbol Przywołania Przedwiecznego, który w tym momencie nie ma efektu, jednak będzie sprawdzany na koniec tury.

Pierwszą rzeczą, którą trzeba zrobić rozpatrując tę kartę, jest przesunięcie każdego Poławiacza spoza Świata na planszy o 2 Pola w kierunku aktywnego Badacza. Zauważ również, że jeśli Badacz ma Stani Obłąd, Poławiacze poruszają się bezpośrednio na jego Pole. Jeśli na planszy nie ma żadnych Poławiaczy spoza Świata, pomiń ten krok.

Następnie przywołaj Poławiacza spoza Świata, na Pole z Żółtą Bramą. Jeśli wszystkie figurki Poławiaczy spoza Świata są już na planszy, pomiń ten krok.

Ta karta ma specjalny efekt, który wpływa na wszystkich Badaczy, a nie tylko na aktywnego Badacza.

UWAGA: Jeśli efekt przywołuje jednocześnie wielu Wrogów, nie określając kolejności (np. Przywołaj 1 Kultystę na każdej Bramie), aktywny Badacz wybiera kolejność, w jakiej mają być przywołani ci Wrogowie. Jest to szczególnie istotne, gdy nie ma wystarczającej liczby figurek do przywołania.





3. PRZESZUKAJ LUB WALCZ!

Ta faza różni się w zależności od tego, czy na twoim Polu znajdują się Wrogowie, czy nie.

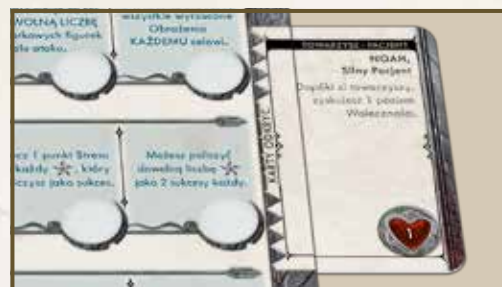
Jeżeli, jako aktywny Badacz, jesteś na Bezpiecznym Polu, PRZESZUKAJ to Pole: Dobierz wierzchnią kartę z talii Odkryć i przeczytaj na głos tekst znajdujący się w środkowej części karty.

Niektóre karty zawierają warunek tego, co musi zrobić Badacz, zależny od posiadania (lub nieposiadania) wskazanego Stanu lub Towarzysza. Większość oferuje wybór. Niektóre karty skutkują POZYSKANIEM Towarzysza, Przedmiotu albo Stanu. Pozyskanie oznacza wsunięcie karty Odkryć pod twoją planszę Badacza, przez co staje się ona częścią twojego ekwipunku (lub, jeżeli jest to Stan, oznacza zmianę stanu psychicznego Badacza). Jeśli Badacz nie może lub, jeśli jest to opcjonalne, nie chce pozyskać żadnej strony karty, odrzuca tę kartę.



Po dobraniu karty Odkryć przeczytaj na głos tekst ze środkowej części. Ta karta zawiera fragment fabuły związanej z postacią Silnego Pacjenta. Następnie, możesz otrzymać 2 punkty Stresu, aby Pozyskać Silnego Pacjenta. Jeśli NIE MOŻESZ otrzymać 2 punktów Stresu lub nie chcesz tego robić, MUSISZ pozyskać Stan: Obłąd.

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 karcie Towarzysza, zostaje on 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, przesun jej znacznik o 1 pole w prawo. Jeżeli stracisz tego Towarzysza, przesun jej znacznik wstecz o 1 poziom.



Noah, Silny Pacjent, zapewnia Badaczowi 1 poziom Waleczności. Może również otrzymać 1 Obrażenie (co go zabije).

Niektóre karty Odkryć mają efekty pozwalające na zmianę strony. Oznacza to, że gracz zabiera kartę z aktualnej strony planszy Badacza i wsuwa tę kartę Odkryć pod swoją planszę Badacza z drugiej strony. Jeśli był to Towarzysz, odrzuca się wszystkie jego Obrażenia.

UWAGA: Jeśli w talii Odkryć nie ma żadnych kart, dalsze Przeszukiwanie nie jest możliwe.

UWAGA: Badacze zawsze muszą Przeszukiwać, gdy są na Bezpiecznym Polu, nawet jeśli woleliby tego nie robić.

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 zaatakują cię wszyscy Wrogowie na twoim Polu, którzy mogą to zrobić.

WAŻNE: Jeśli efekt zmienia stan Pola aktywnego Badacza podczas rozpatrywania tej fazy, zmiany te natychmiast stosuje się do rozpatrzenia pozostałej części tej fazy.

Jeżeli wejdiesz na Pole z Wrogiem lub Wróg wejdzie na twoje Pole w wyniku rozpatrywania innych ataków, ten nowy 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. Jeśli jakiś efekt sprawia, że Pole staje się Bezpieczne podczas tej fazy, Wrogowie przestają atakować. Jednak Badacz nie może dokonać Przeszukiwania, ponieważ Pole nie było Bezpieczne na początku tej fazy. Zauważ, że odwrotna sytuacja również jest możliwa: jeśli po przeprowadzeniu Przeszukiwania na Polu aktywnego Badacza z jakiegokolwiek powodu pojawili się Wrogowie, ci Wrogowie NIE ATAKUJĄ, ponieważ Pole było Bezpieczne na początku tej fazy, a Badacz już Przeszukiwał.

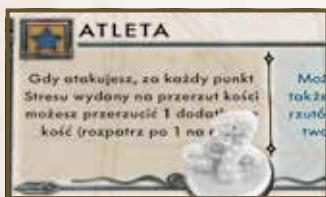
■ OBRONA PRZED WROGAMI

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: Po rozpatrzeniu karty Mitów, Mike znajduje się na Polu z Poławiaczem spoza Świata. W związku z tym nie dobiera karty Odkryć. Poławiacz spoza Świata atakuje! Podczas ataku rzuca jedną kością standardową i dwiema kośćmi dodatkowymi, uzyskując pustą ściankę, sukces oraz kolejny sukces.



Mike używa 1. poziomu swojej Wytrzymałości, aby przerzucić jeden z sukcesów i ponownie uzyskuje sukces. Decyduje się otrzymać 1 punkt Stresu, aby przerzucić go jeszcze raz i tym razem wyrzuca pustą ściankę.



Ponieważ jego unikatowa Umiejętność Atleta ma tylko 1. poziom, nie otrzymuje on dodatkowych przerzutów będąc atakowanym. Za pozostały sukces Mike otrzymuje 1 Obrażenie.



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 Badacza.

■ 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 twojej tury, w pojedynczym rzucie, 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.

ZABRAKŁO OGNIĄ: Liczba żetonów Ognia, które można położyć na planszę, jest ograniczona. Jeżeli masz dodać żeton Ognia na planszę, ale w puli nie ma żetonów, zignoruj ten efekt. Jeżeli jednak masz dodać żeton Ognia na swoją planszę Badacza, ale w puli nie ma żetonów, użyj w zamian żetonu Obrażenia. Jeśli w puli nie ma żadnych dostępnych żetonów Ognia, ale są żetony Ognia na planszach Badaczy, zastąp je żetonami Obrażenia, aby móc położyć żetony Ognia na planszę.



■ 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 co najmniej 3 symbole Przywołania Przedwiecznego figurka Przedwiecznego postępuje na torze Przywołania. Jeżeli Przedwieczny znajduje się już na planszy, zamiast niego porusza 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, przesun na bok kartę Stadium I, odkrywając znajdującą się pod spodem kartę Stadium II. Rozpatrz efekt jej odkrycia, który określa, gdzie Przedwieczny powinien być przywołany. **Efekty Stadium I pozostają w grze do końca rozgrywki.**



Położ 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 Ruth na stosie odrzuconych kart Mitów znajdują się 4 karty, a 3 spośród nich mają symbol Przywołania Przedwiecznego. Przedwieczny postępuje, wywołując odpowiednie efekty kart Przedwiecznego i Scenariusza.



Gracz kontrolujący Ruth porusza Przedwiecznego na jego torze. Przedwieczny osiąga pierwsze czerwone pole i zostaje przywołany do naszego świata. Gracz odkrywa kartę Stadium II i rozpatruje efekty jej odkrycia. Zastępuje figurkę Przedwiecznego żetonem Postępu i umieszcza figurkę na Polu Ruth.



Od tej chwili żeton Postępu będzie przesuwany po torze, a jeśli dotrze do końca, gra kończy się waszą porażką.

Na koniec gracz kontrolujący Ruth 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 pojawiać się efekty końca tury. Rozpatrz wszystkie efekty każdej odkrytej karty Stadium w kolejności Stadiów: najpierw I, następnie II, III i na koniec Ostatecznego. Dowolne efekty używające formy „ty” odnoszą się wyłącznie do aktywnego Badacza (rozgrywającego swoją turę).

Tura aktywnego gracza dobiega końca, a 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 tego Badacza.

Jeżeli Badacz zginął podczas swojej tury, pomińcie kolejne jej fazy, z 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 Badacza jest całkowicie pomijana.

PRZERWANIE RYTUAŁU

Każdy Scenariusz określa zadania, które Badacze muszą wykonać, aby przerwąć 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 poprzedniej stronie).

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. Stadia te muszą być kolejno pokonane, aż Przedwieczny zostanie ostatecznie zniszczony.



Począwszy od Stadium II, każda karta określa:

- jednorazowy efekt, który zachodzi w momencie odkrycia karty;
- stały efekt pozostający w grze do końca rozgrywki;
- punkty życia określające ile Obrażeń musi otrzymać to Stadium;
- liczbę i typ kości, które to Stadium dodaje do ataków Przedwiecznego.

Gdy Obrażenia zadane Stadium zrównają się z jego punktami życia lub je przekroczą, dane Stadium zostaje pokonane. (Mają tu zastosowanie wszystkie efekty związane ze śmiercią lub zabiciem Wroga). 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 grze do końca rozgrywki!



PRZYKŁAD: Badacz atakuje Tsathoggę będącego w Stadium II. Podczas wcześniejszych ataków to Stadium otrzymało 9 Obrażeń. Atak Badacza zadaje mu kolejne 5 Obrażeń! Suma 14 Obrażeń wystarczy do pokonania tego Stadium, mającego maksymalnie 12 punktów życia. Karta Stadium zostaje przesunięta w sąsiedztwo Stadium I, odkrywając Stadium III. 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 III. Tsathoggua porusza się na Żółtą Bramę, a każdy z Badaczy otrzymuje 1 żeton Zmęczenia albo 2 punkty Stresu. Podczas ataku Tsathoggua będzie teraz atakował 3 kośćmi dodatkowymi ORAZ 2 kośćmi standardowymi!

LIMIT KOMPONENTÓW



Z wyjątkiem kości i żetonów Obrażeń (a co za tym idzie żetonów Ognia na Badaczach), wszystkie komponenty są limitowane. Jeśli nie ma wystarczającej liczby żetonów (lub innych komponentów), do rozpatrzenia efektu, użyjcie tylu, ile to możliwe, ale nie używajcie zamienników. Natomiast jeśli komponent zostanie odrzucony/usunięty, wraca do puli dostępnych komponentów, chyba że zaznaczono inaczej.

Podczas łączenia komponentów z różnych pudełek gier podstawowych *Cthulhu: Death May Die*, gracze powinni zwiększyć pulę żetonów Ognia. Przykładowo w *Cthulhu: Death May Die* dostępne jest 8 żetonów Ognia i kolejnych 12 w *Cthulhu: Death May Die – Strach przed Nieznany*, więc gracze używający obu pudełek mają dostęp do łącznie 20 żetonów Ognia.

Należy zauważyć, że nie dotyczy to innych komponentów. Na przykład całkowita liczba Kultystów w Scenariuszu zawsze jest ograniczona do 10, zgodnie z informacją na karcie Popleczników Przedwiecznego.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW I WĄTPLIWOŚCI



Jeśli istnieje kilka sposobów rozpatrzenia efektu i wyraźnie nie zaznaczono inaczej, to aktywny gracz zawsze decyduje, jak rozstrzygnąć daną kwestię. Na przykład, jeśli efekt przemieszcza najbliższego Wroga, a istnieje kilku Wrogów znajdujących się w tej samej odległości, aktywny gracz wybiera, którego z nich poruszy. Ponadto, jeśli kilka efektów zostanie aktywowanych jednocześnie, to aktywny gracz decyduje o kolejności, w jakiej są one rozpatrywane.



SPRAWDZANIE ODLEGŁOŚCI



W przypadku wielu efektów gracze muszą ustalić element (Pole, figurkę, żeton) znajdujący się najbliżej albo najdalej od swojego Badacza lub innego elementu na planszy. Podczas określania najbliższego i najdalszego elementu zawsze należy używać najkrótszej ścieżki do miejsca, gdzie znajduje się dany element. Odległość na tym samym Polu zawsze wynosi 0, dlatego jeśli element znajduje się na Polu Badacza, jest to najbliższy element. Jeśli jest kilka elementów tego samego typu znajdujących się w tej samej odległości, aktywny gracz wybiera jeden z nich.

Efekty blokujące Przejścia, takie jak np. żetony Rygli, powinny być brane pod uwagę podczas sprawdzania najkrótszej ścieżki – ścieżka nie może przechodzić przez zablokowane Przejścia. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdy efekt dotyczy poruszenia figurki, która może ignorować ograniczenia. Przykładowo w Scenariuszu 2: Wyspa Przeklętych, Kultysty mogą przechodzić przez żetony Rygli. Jeśli efekt miałby poruszyć najbliższego Kultystę w twoim kierunku, pomimo że inne figurki nie mogą przechodzić przez żetony Rygli, zignoruj te żetony przy sprawdzaniu, który Kultysta jest najbliżej. Jednakże efekty, które wpływają na ustalenie sąsiedztwa tylko w określonych okolicznościach, takie jak Relikt „Tajemniczy klucz”, są ignorowane podczas sprawdzania najkrótszej ścieżki.

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 I);
- wszyscy Badacze zostaną zabici lub pochłonięci przez szaleństwo po przywołaniu Przedwiecznego (Stadium II i kolejne);
- żeton Postępu osiągnie ostatnie, ósme pole na torze Przywołania.

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 23 – Poziom trudności).

DODATKOWE POJĘCIA

■ Plansza Nieznanego



Podczas gry z Zasadami Nieznanego obok planszy Scenariusza połóżcie 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.



■ 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 22) oraz specjalny efekt, który zachodzi, gdy Przedwieczny postępuje.

Podczas rozgrywki Nieznane Potwory traktuje się tak, jak zwykle Potwory. Każdy efekt, który wpływa na Potwory, wpływa również na nie.

Gdy Przedwieczny postępuje, po rozpatrzeniu efektów Przedwiecznego i Scenariusza należy rozpatrzyć zachowanie Nieznanych Potworów zgodnie z ich kolejnością. Najpierw efekty , a następnie .

UWAGA: To pudełko zawiera karty Nieznanych Potworów nie tylko dla Potworów z **Cthulhu: Death May Die – Strach przed Nieznanym**, ale także dla wszystkich Potworów z podstawowej gry **Cthulhu: Death May Die** i rozszerzenia **Kampania 2!**

■ 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 jakiegokolwiek 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 je 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.



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 wtasować tylko 2 karty Mitów z

UMIEJĘTNOŚCI BADACZY



Celność

Możesz zaatakować cel oddalony o 1 Pole.	Zyskujesz  , gdy atakujesz cel nie na twoim Polu	Możesz zaatakować cel oddalony o 1 dodatkowe Pole (łącznie 2).	Co turę możesz wykonać 1 darmowy atak na cel nie na twoim Polu.
--	---	--	---

Cel oddalony o 1 Pole to cel znajdujący się na Polu, do którego można dotrzeć w 1 ruchu. Podobnie, cel oddalony o 2 Pola znajduje się na Polu, do którego można dotrzeć w 2 ruchach. Celem nie może być figurka znajdująca się na Polu, które z jakiegoś powodu jest niedostępne.

Badacz z 4. poziomem Celności podczas swojej tury otrzymuje darmową akcję ataku, której może użyć wyłącznie przeciwko celowi, który nie znajduje się na Polu tego Badacza.



Nieuchwytność

Gdy wykonujesz Bieg, możesz się raz Wymknąć (1 Wróg nie podąża za tobą).	W zamian: Gdy wykonujesz Bieg, możesz się Wymknąć 3 razy.	Zadaj 1 Obrażenie każdemu Wrogowi, któremu się Wymkniesz.	W zamian: Możesz się Wymknąć dowolną liczbę razy.
--	--	---	--

Nieuchwytność wskazuje, że Badacz może się Wymknąć tylko podczas wykonywania akcji Biegu. Jeśli jakikolwiek inny efekt zmusiłby go do ruchu, Wrogowie podążają za nim jak zwykle, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Wymknięcie oznacza, że opuszczając Pole Badacz może zignorować 1 z Wrogów, którzy podążaliby za nim (wybiera gracz). Zamiast tego Wróg pozostaje na Polu opuszczanym przez Badacza.

Nieuchwytność na 2. poziomie pozwala Badaczowi na Wymknięcie maksymalnie 3 razy na akcję Biegu. Ponieważ Badacz może z niego skorzystać w dowolnym momencie akcji Biegu, może na przykład sprawić, że 3 Wrogów podąży za nimi przez 2 pola, a w ostatnim ruchu pozostawić ich w tyle. Może także zdecydować się na pozostawienie każdego Wroga na innym Polu, za każdym razem Wymykając się innemu Wrogowi. Badacz może także przekraść się obok tego samego Wroga więcej niż raz, jeśli powróci na początkowe Pole i ponownie je opuści. Należy jednak pamiętać, że dwukrotne Wymknięcie się temu samemu Wrogowi wymaga wykorzystania 2 Wymknięć.

Dzięki Nieuchwytności na 4. poziomie Badacz zachowuje zdolność 3. poziomu do zadania 1 Obrażenia każdemu Wrogowi, któremu się Wymyka.



Szybkość

Gdy wykonujesz Bieg, możesz poruszyć się o 1 dodatkowe Pole.	Masz 1 darmową akcję Biegu w każdej turze.	Podczas Biegu, opuszczając Pole, możesz zabrać ze sobą 1 Badacza.	Masz 1 dodatkową akcję w każdej turze.
--	--	---	--

Na 3. poziomie Szybkości (lub wyższym) decyzja o zabraniu Badacza podejmowana jest niezależnie dla każdego Pola, które Badacz opuszcza podczas Biegu.

Przykład: Leon rozpoczyna akcję Biegu na tym samym Polu co Julien. Wykonując swój pierwszy ruch, zabiera ze sobą Juliana. W drugim ruchu decyduje się zostawić Juliana na aktualnie zajmowanym Polu i nie zabiera ze sobą nikogo, kiedy wchodzi na Pole, na którym znajdują się Mike i Ruth. W swoim trzecim ruchu postanawia zabrać ze sobą Mike'a, a potem postanawia się zatrzymać.



Waleczność

Zyskujesz  , gdy atakujesz cel na twoim Polu.	Gdy atakujesz, możesz wziąć za cel DOWOLNĄ LICZBĘ figurek na twoim Polu (dowolnie przydziel Obrażenia).	Masz 2 darmowe przerzuty, gdy atakujesz cel na twoim Polu.	Gdy atakujesz figurki na twoim Polu, zadaj wszystkie wyrzucone Obrażenia KAŻDEMU celowi.
--	---	--	--

Gdy Waleczność jest na poziomie 2. lub wyższym, gracze muszą wybierać cele swojego ataku przed rzutem kośćmi. Jeśli Badacz atakuje wiele celów, aktywowane są wszystkie efekty wiążące się z zaatakowaniem danego Wroga. Aktywny gracz wybiera kolejność ich rozpatrywania.



Wiedza Tajemna

Wykonując rzut kośćmi, możesz policzyć 1  jako sukces.	W zamian: Możesz policzyć dowolną liczbę  jako sukcesy.	Ulecz 1 punkt Stresu za każdy  , który policzysz jako sukces.	Możesz policzyć dowolną liczbę  jako 2 sukcesy każdy.
---	---	--	--

Wiedza Tajemna **może** być użyta do dowolnego rzutu kośćmi, łącznie z rzutami przeciwko sobie.



Wytrzymałość

Masz 1 darmowy przerzut, gdy zostałeś zaatakowany lub rzucasz na Ogień.	W zamian: Możesz obniżyć o 1 otrzymane Obrażenia oraz utratę Poczytalności, gdy zostałeś zaatakowany lub rzucasz na Ogień.	W zamian: Możesz obniżyć o 1 otrzymane Obrażenia oraz utratę Poczytalności z DOWOLNEGO ŹRÓDŁA.	W zamian: Możesz obniżyć o 2 otrzymane Obrażenia oraz o 1 utratę Poczytalności z DOWOLNEGO ŹRÓDŁA.
---	---	---	---

Na 2. lub 3. poziomie Wytrzymałości Badacz może zapobiec zarówno otrzymaniu 1 Obrażenia, jak i utracie 1 punktu Poczytalności, z tego samego źródła. Oba efekty są opcjonalne.

FABUŁA SCENARIUSZY

Scenariusz 1 – Nieutulony Żal



Kilkenny zmieniło się po procesach o czary i karze, jaką poniosły Petronilla de Meath i Alice Kyteler – jedna z nich niesłusznie oskarżona. Pomimo że ich ciała spłonęły na popiół wieki temu, ich niespokojne dusze wciąż nawiedzają mieszkańców, żywiąc się mocą niewygasłej urazy.

Dawni oskarżyciele, dzieląc ich klątwę, włóczą się po nawiedzonych ulicach miasta, szukając ostatecznej sprawiedliwości. Tymczasem kultysty żerują na pozostawionej mocy. Odnajdźcie tropy, które niegdyś zignorowano, gdyż tylko nowy proces i odkrycie prawdy mogą przynieść spokój „miastu czarownic”.

Scenariusz 2 – Wyspa Potępionych



Wokół małej wyspy położonej w pobliżu Wenecji wzbiera sztorm, a grzmoty zagłuszają krzyki szaleńców, nazywanych tak przez tych, którzy nie dostrzegają prawdziwych okropności czających się pod spodem. Niegdyś był lecznicą, teraz szpital stał się więzieniem. Lekarze i strażnicy to przykrywka dla kultystów i oprawców wykorzystujących szaleństwo dla swych nikczemnych zamiarów.

Zamknięte drzwi nie mogą was zatrzymać. Wśród ciemnych korytarzy i zapomnianych pokoi znajdziecie niezwykłych sojuszników. Musicie się uwolnić, zanim rytuał się zakończy, nawet jeśli szepczące cienie staną się nie do zniesienia. Ani przez sekundę nie wiercie w to, co mówią lekarze: potwory istnieją naprawdę... i są już blisko.

Scenariusz 3 – Zbaw nas ode Złego



W głębi paryskich katakumb, w miejscu, gdzie czas i śmierć krzyżują ostrza swych kos, nikczemne zamiary plugawią zarówno stare kości, jak i nową krew. Wzniesiono tu przeklęty ołtarz, a niewinni przechodnie i duchy minionych epok jednako padają ofiarą kultystów i ich mistrzów.

Nie zgubcie się w labiryntach korytarzy. Zignorujcie ciężar niesionych kości i dźwięk, jaki wydają zamykające się wokół was ściany. Aby ochronić żywych i przywrócić ciszę katakumbom, za wszelką cenę musicie zniszczyć ten ołtarz.



Scenariusz 4 – Z rozkazu Królowej



Nie jest tajemnicą, że kamień skąpany we krwi przechowuje pamięć zamordowanych. Dotyczy to również tego zamku, na wpół mitycznego domu Vlady Palownika, zagubionego we mgle legend i jeszcze straszniejszych prawd.

Pragnienie jest jedyną rzeczą znaną tym murom i zamieszkującym je istotom – zarówno pierwotnym mieszkańcom, jak i rezydującym tu kultystom, próbującym ujarzmić starożytne moce. Jedynym sposobem, aby ich powstrzymać, jest zrównanie tego miejsca z ziemią i pozwolenie, aby stare zło obróciło się w pył.

Scenariusz 5 – Festiwal Śmierci



Aby spełniły się dziwaczne pragnienia, należy zbeczczyć niewinność. Łatwo upić się wśród kolorowych świateł i śmiechu dzieci, ale spróbujcie przejrzeć istotę tego karnawału: jest on pułapką zastawioną przez kultystów i służącą ich rytuałom.

By stawić czoła wyzwaniom, przyda się wam odrobina szczęścia i umiejętności. Zagrajcie w ich gry i spróbujcie wygrać, trzymając mieszkańców miasta na dystans. To jedyny sposób, aby zapewnić im bezpieczeństwo.

Scenariusz 6 – Die Schöne und das Biest



Cierniste początki baśniowej, słodkiej miłości, zamienionej w gorycz zazdrości i zemsty. Wsłuchajcie się w krzyki duchów, które raz za razem opowiadają tę historię. Szukajcie kobiety, która wierzyła w wewnętrzne piękno i drogo za to zapłaciła.

Gdzieś poniżej kryje się Bestia: zarówno jeniec, jak i strażnik duchów. Czeką, by ją nakarmiono. Za jej sprawą zamek stał się nawiedzony, a teraz jej mocy pożądają kultysty. Aby ich powstrzymać, musicie z ofiar stać się drapieżnikami.





INDEKS

Akcje	13	Poziom trudności	23
Akcje Scenariusza	15	Pozyskanie	6, 16
Atak	14	Przedwieczny	5
Badacz	8	Przejście	9
Bezpieczne Pole	9	Przerwanie Rytuału	19
Bieg	13	Przerzut	11
Bramy	9	Przeszukiwanie	16
Karta Mitów	7, 15, 18	Przygotowanie gry	10
Karta Odkryć	6, 16	Przywołanie	15
Karta Scenariusza	5	Przywołanie Przedwiecznego	15, 18
Karta Stadium	5, 19	Remisy	20
Kości	11	Ruch	13
Kości Dodatkowe	11	Schody	9
Kości Standardowe	11	Stres	8
Kultysta	7	Sukces	11
Macka	11	Śmierć	19
Niepoczytalność	8	Towarzysz	16
Nieznane Relikty	21	Tunel	9
Nieznane zasady	21	Tura	13
Obrażenia	8	Umiejętności	8, 24
Odległość	20	Walka z Wrogami	16, 17, 19
Odpoczynek	14	Wróg	7
Ogień	17	Wymiana	14
Plansza Badacza	8	Znak Starszych Bogów	11
Plansza Scenariusza	6	Żeton Postępu	18
Poczytalność	8		
Pole	9		
Potwór	7		

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

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

Projekt dodatkowego scenariusza: Brian Nef

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

Autorzy fabuły: Eric Kelley (kierownictwo) i Marcela Fabreti

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.

PODSUMOWANIE ZASAD

PRZEBIEG TURU

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 TURU

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.