



RISE^{OF} MYTHS

CTHULHU

ZASADY GRY

ZOBACZ
INSTRUKCJE
WIDEO!



SPIS TREŚCI

ZAWARTOŚĆ 3

STRESZCZENIE 4

WPROWADZENIE 6

Główne Postacie 6

STREFA GRY 6

PRZYGOTOWANIE GRY 7

Wybór Postaci i Lokacji 7

Przygotowanie talii Eksploracji 7

Przygotowanie talii Wrogów,

talii Wydarzeń oraz innych kart 7

Przygotowanie Postaci 7

FAZY GRY 8

Faza Eksploracji 8

Ruch 8

Umieszczanie kart Eksploracji 8

Spotkania i Portale 9

Spotkania 9

Portale 9

Postęp eksploracji 10

Faza Spotkań 10

Spotkania - Walka 10

Przygotowanie Walki 10

Rundy i tury 11

Utrzymanie 11

Dodatkowe kroki w pierwszej rundzie 11

Wszystkie rundy 11

Tura Postaci 12

Karty Postaci 12

Ogólne zasady efektów kart 13

Wykonywanie dostępnych akcji 14

Koniec tury 18

Tura Wrogów 18

Inicjatywa 19

Zdrowie 19

Ochrona 19

Sekwencje 19

Koniec tury i rundy 20

Koniec Spotkania - Walka 20

Nagrody 20

Spotkania - Wydarzenie 21

Wydarzenie - Walka 21

Inne Wydarzenia 22

Spotkania - Sklep 22

Dodatkowe usługi 22

ROZWÓJ POSTĄCI 22

Punkty Rozwoju i ich użycie 22

Bazar 23

LICZBA POSTĄCI 24

Tryb dla jednej Postaci 24

Tryb dla trzech Postaci 24

INNE POJĘCIA

I DODATKOWE ZASADY 24

Złote zasady 24

Poczytalność: Poczytalny i Niepoczytalny 24

Porażka przez Niepoczytalność 25

Zdrowie: Zdrowy i Ranny 25

Statusy 25

Podatność 25

Oslabienie 25

Oszłomienie 25

Unieruchomienie 25

Krwawienie 25

Statusy, a koniec tury 26

Efekty specjalne 27

Odzyskanie 27

Poświęcenie 27

Wieszczba 27

Wystrzał i Przeładowanie 27

Cios Łaski 27

Zużywalna 27

Moneta Przeznaczenia 28

Modyfikatory trudności 28

Zwiększanie trudności 28

Zmniejszanie trudności 28

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA 28

Zwycięstwo 28

Porażka 28

WIELCY PRZEDWIECZNI 29

Cthulhu (Arkham) 29

Zawartość 29

Cel 30

Przygotowanie 30

Dodatkowe zasady 30

Warunki Zwycięstwa i Porażki 30

Horror z Dunwich (Dunwich) 31

Zawartość 31

Cel 31

Przygotowanie 31

Dodatkowe zasady 31

Warunki Zwycięstwa i Porażki 31

Dagon i Hydra (Innsmouth) 32

Zawartość 32

Cel 32

Przygotowanie 32

Dodatkowe zasady 32

Warunki Zwycięstwa i Porażki 33

TWÓRCY 33

SŁOWNICZEK 34

IKONOGRAFIA I ROZWÓJ 36

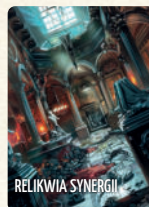
ZAWARTOŚĆ



4 Postacie,
65 kart dla każdej



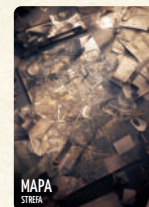
10 kart Klątwy



7 kart Relikwii Synergii



20 kart Wydarzeń



14 kart Eksploracji



1 karta pomocy



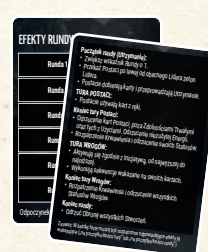
1 planszka Wielkich Przedwiecznych
(Cthulhu i Hydra)



1 planszka Wielkich Przedwiecznych
(Horror z Dunwich i Dagon)



1 karta Sklepu /
Ulepszeń



1 karta Efektów
Rundy / Skróót zasad



3 karty
Przygotowania
Walki



2 karty Modyfikacji
dla 1 lub 3 Postaci



3 wskaźniki Zdrowia/
Poczytalności



1 wskaźnik Rundy



10 kart Cthulhu



17 kart Horroru
z Dunwich



16 kart Dagona
i Hydry



84 karty Wrogów



Żetony Osłabienia 9x 1/2
oraz 3x 3/5



Żetony Unieruchomienia
8x 1/2 oraz 3x 3/5



Żetony Oszołomienia
8x 1/2 oraz 3x 3/5



Żetony Krwawienia
8x 1/2 oraz 3x 3/5



Żetony Podatności
8x 1/2 oraz 3x 3/5



Żeton
Lidera



Żetony Monet
13x 1, 6x 5 oraz 4x 10



Żetony Punktów Rozwoju
3x 1/2 oraz 3x 3/5



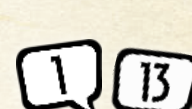
Żetony Obrony
17x 1/2 oraz 11x 3/5



Żetony Amunicji
4x 1/2 oraz 1x 3/5



1 żeton Monety
Przeznaczenia



13 żetonów
Eksploracji



Żetony Postaci
6 dla każdej



Żetony Zdrowia
36x 1/2 oraz 9x 3/5



Żetony Użycia
6x 1/2 oraz 2x 2/3



Żetony Energii 9x 1/2
oraz 6x 3/5



Żeton
Grupy



4 zielone
kostki

STRESZCZENIE

To streszczenie poprowadzi przez proces przygotowania i przebiegu gry. Idealne dla nowych graczy lub jako przypomnienie.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Wybór Postaci i Lokacji:

- * Zdecyduj, z którym **Wielkim Przedwiecznym** się zmierzysz, co określi miejsce walki (Cthulhu w Arkham, Horror w Dunwich, a Dagon i Hydra w Innsmouth).
- * Wybierz **Postacie**, maksymalnie 3 na grę.

2. Przygotowanie talii Eksploracji:

- * Potasuj 13 początkowych **kart Eksploracji**, zostawiając **kartę Wielkiego Przedwiecznego**.
- * Odkryj 1 początkową kartę i umieść **żeton Grupy** na dowolnej ikonie **Spotkania** (Walka, Wydarzenie lub Sklep).
- * Pozostałe 12 kart utwórz **talie Eksploracji**.

3. Przygotowanie talii Wrogów oraz innych:

- * Zależnie od wybranej Lokacji, utwórz **talie Wrogów** dla każdego poziomu Mocy: Pospolity, Bezwolny, Służebny, Sprawczy, Elitarny i Wielki Przedwieczny - ostatni Wróg w Lokacji.
- * Ułóż **talie Wydarzeń**, **kartę Sklepu**, **kartę Efektów Rundy** i **kartę Przygotowania Walki**. Ostatni szczegół to konfiguracja Wydarzeń i nagród za nie w zależności od liczby Postaci i ukończonych Spotkań.

4. Przygotowanie Postaci:

- * Dla każdej **Postaci** przygotuj jej elementy: **12 kart o unikalności Początkowej** (bez emblematu), **1 kartę Relikwii Klasowej** (która wskazuje początkowe Zdrowie i Poczytalność Postaci) oraz żetony.
- * Utwórz **talie i stos kart odrzuconych** dla każdej Postaci.
- * Ustaw **wskaźnik Zdrowia i Poczytalności** na początkowych wartościach Relikwii Klasowej, dla każdej Postaci.
- * Dodaj **Ulepszenia** jeśli Postać zgromadziła **Punkty Rozwoju** z poprzednich rozgrywek.

JAK GRAĆ

Gra przebiega w dwóch fazach: **Fazie Eksploracji** i **Fazie Spotkań**.

1. Faza Eksploracji.

W tej fazie Postacie poruszają się po mapie utworzonej z kart Eksploracji:

- * **Ruch i umieszczanie kart:** Postacie poruszają się swobodnie wzdłuż ścieżek. Kiedy przekraczają **ikonę Połączenia** na krawędzi karty, odkrywana jest kolejna karta Eksploracji, która musi połączyć się z ikoną tego samego koloru. Jeśli takie połączenie nie jest możliwe, odkrywane są kolejne karty z talii, aż któraś będzie pasować. Następnie każda Postać traci **1 Poczytalności**.
- * **Spotkania:** karty Eksploracji zawierają trzy typy **Spotkań: Walka, Wydarzenie i Sklep**. Podczas interakcji z jednym z nich, umieść na ikonie kolejny **numerowany żeton Eksploracji** (zaczynając od 1). Spotkania oznaczone już **1 żetonem Eksploracji** mogą być pominięte, ale powoduje to za każdym razem utratę **1 Poczytalności** przez każdą Postać.
- * **Portale:** pozwalają Postaciom poruszać się bez kosztu do innych odkrytych Portali lub wcześniej umieszczonych **żetonów Eksploracji**, powodując u każdej Postaci utratę **1 Poczytalności**.
- * **Postęp Eksploracji:**
 - Po zgromadzeniu **6 Punktów Rozwoju** ze Spotkań, każda Postać otrzymuje 5 Punktów Regeneracji do rozdzielenia między Zdrowie i/lub Poczytalność.
 - Po osiągnięciu **9 Punktów Rozwoju**, karta Eksploracji **Wielkiego Przedwiecznego** jest odkrywana i dołączana do mapy. Od tego momentu Postacie mogą się z nim zmierzyć.
 - Gra kończy się **Porażką** jeśli po umieszczeniu żetonu Eksploracji z numerem 13, Postacie nie mogą wejść w interakcję z Wielkim Przedwiecznym.



2. Faza Spotkań (Walka).

Spotkania - Walka są osią gry, podczas których Postacie mierzą się z różnymi typami Wrogów.

* Przygotowanie Walki:

- **Karta Przygotowania Walki** pokazuje, jacy Wrogowie pojawiają się, w zależności od liczby żetonów Eksploracji na karcie Eksploracji, a także **Monety, Punkty Rozwoju i nowy poziom kart** otrzymanych jako nagrody.
- Wrogowie są uszeregowani według **Inicjatywy** (od lewej do prawej, zaczynając od najwyższej wartości).
- **Zdrowie** jest im przydzielane za pomocą żetonów, w liczbie wskazanej w lewym górnym rogu.

* **Rundy i tury:** Walka rozgrywa się w rundach. W każdej z nich następuje **Faza Utrzymania, tura Postaci** oraz **tura Wrogów**. Użyj wskaźnika Rundy do śledzenia zmian. Podczas Walki z Wielkimi Przedwiecznymi ogólne efekty rundy są ignorowane.

• Utrzymanie (Początek Rundy):

- » Z wyjątkiem pierwszej rundy, Lider (wybrany podczas pierwszego Utrzymania) przekazuje Postaci po swojej lewej żeton Lidera.
- » Każda Postać dobiera 6 kart (5 w grze na 3 Postacie) ze swojej talii (jeśli talia się wyczerpie, przetasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię).
- » Przydziel cel każdemu z Wrogów i umieść odpowiedni żeton Postaci na ich kartach. Następnie rozpatrz efekty „na początku rundy” oraz efekty Utrzymania na karcie Klasowej.

• Tura Postaci:

- » Postacie wykonują akcje używając kart z ręki lub znajdujących się w grze.
- » Dostępne Akcje:
 - » Zyskaj Energię: odrzuć karty z ręki, aby zyskać Energię, potrzebną do zagrywania innych kart. Ilość Energii jest widoczna w lewym górnym rogu karty i może być zmodyfikowana, jeśli ma ikonę niebieskiego płomienia.
 - » Zagraj karty: zapłać Koszt Energii wskazany w lewym górnym rogu, aby zagrać kartę. Występują karty typu: Atak, Obrona i Zdolność. Zdolności Trwałe i karty z Użyciami pozostają w grze.
 - Raz na turę można zagrać kartę dla innej Postaci, która traci wtedy 1 Poczitalności. Zagranie dla innej Postaci karty z efektem Współpracy nie powoduje utraty Poczitalności.

» Ładowanie/Użycie Relikwii Synergii: każda Postać może odrzucić maksymalnie jedną kartę na turę, aby naładować jej Energią swoją Relikwię Synergii. Naładowana do wymaganej wartości, może być aktywowana raz na Walkę. Jeśli wszystkie inne Postacie mają również w pełni naładowane Relikwie, aktywuje się dodatkowy efekt synergii (oznaczony ikoną ☀).

» Koniec tury: rozpatrywane są efekty Postaci „na koniec tury”. Zagrane karty (z wyjątkiem Zdolności Trwałych i tych z Użyciami) oraz cała Energia (z wyjątkiem Relikwii Synergii) są odrzucane. Postacie rozpatrują Statusy Krwawienia, a następnie odrzucają wszystkie Statusy.

• Tura Wrogów:

- » Wrogowie aktywują się w kolejności Inicjatywy (zaczynając od najwyższej wartości).
- » Wykonują sekwencje akcji (Atak, Obrona, dodatkowe efekty) zgodnie z obecną rundą. Sekwencje są ponownie resetowane do kolumny 1 po 3 rundach.
- » Każdy Wróg wybiera za cel jedną Postać, biorąc pod uwagę kryteria pierwszeństwa (np. najwyższe/najniższe Zdrowie lub Poczitalność, obecny/kolejny Lider, ostatni atakujący). Cel jest aktualizowany na starcie każdej rundy, a następnie ponownie przed aktywacją Wroga.
- » Koniec tury: rozpatrywane są efekty Wrogów „na koniec tury”. Wrogowie rozpatrują Statusy Krwawienia, a następnie odrzucają wszystkie Statusy. Niewykorzystana Obrona wszystkich Stworzeń jest odrzucana.

* Koniec Walki i Nagrody:

- **Zwycięstwo:** jest osiągnięte przez pokonanie wszystkich Wrogów (redukując ich Zdrowie do 0) przed końcem 6. rundy i jeśli żadna Postać nie została pokonana. Niektórzy Wielcy Przedwieczni mają własne warunki zwycięstwa.
- **Porażka:** następuje, kiedy dowolna Postać straci swoje Zdrowie do 0, kiedy dowolna Postać straci swoją Poczitalność do 0, a Wrogowie pozostaną w grze na koniec tury lub jeśli Wrogowie nie zostaną pokonani przed końcem 6. rundy.
- **Nagrody:** po zwycięstwie, rozpatrywane są efekty końcowe, karty Akcji wracają do swoich talii, a Postacie otrzymują **Monety, Punkty Rozwoju** oraz **nowe karty**. Punkty Rozwoju zapisywane są w osobnej dla każdej Postaci rubryce na końcu Zasad Gry i będą do użycia w kolejnych rozgrywkach.



WPROWADZENIE

Rise of Myths: Cthulhu to kooperacyjna gra oparta na budowie talii dla 1 do 3 graczy, osadzona w świecie inspirowanym prozą H.P. Lovecrafta i jego naśladowców.

W każdej grze gracze odkrywają świat gry, aż do ostatecznego starcia z Wielkim Przedwiecznym, którego wybrali. Nawet, jeśli nie uda się osiągnąć celu w pierwszej próbie, Postacie staną się silniejsze na kolejne rozgrywki, zatem za każdym razem będzie łatwiej dotrzeć dalej. Ten system nosi nazwę *roguelite*.

GŁÓWNE POSTACIE



DETEKTYW



OPĘTANA



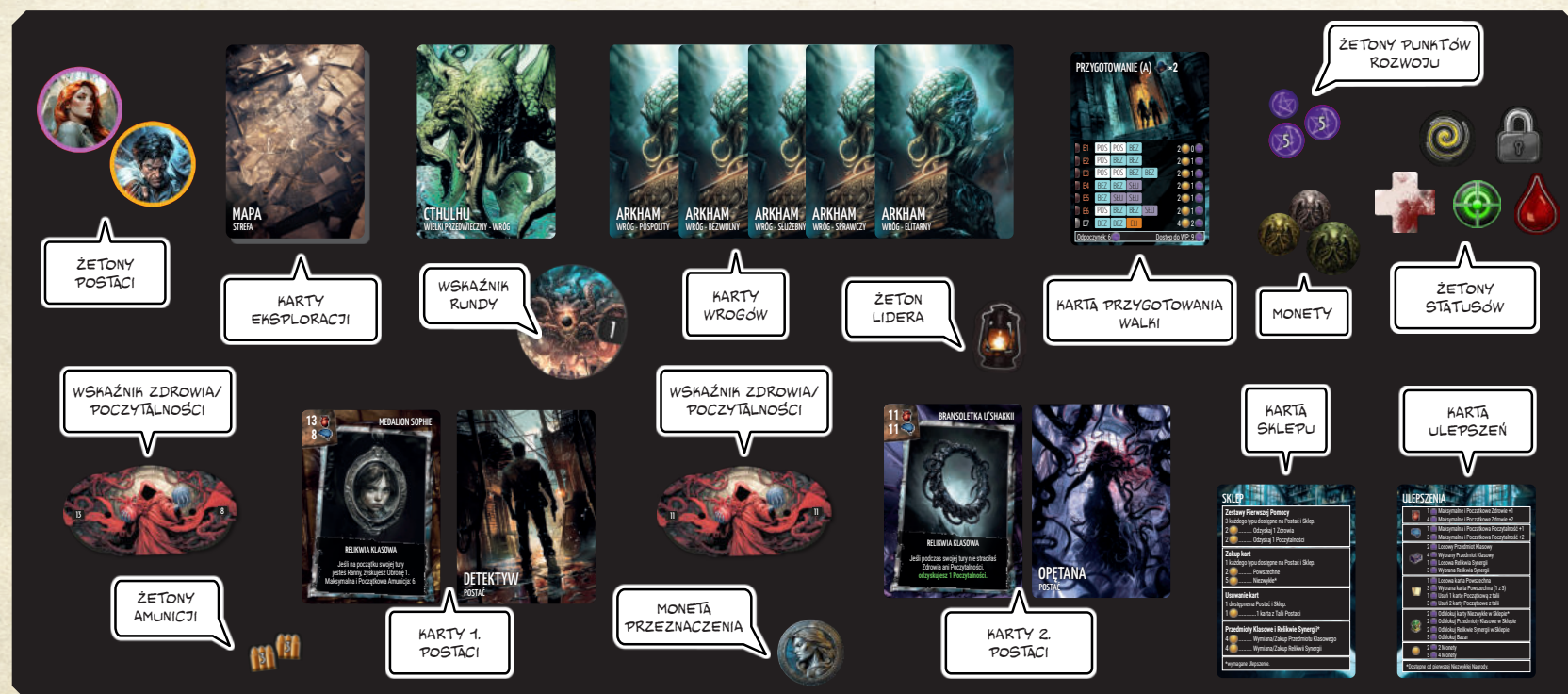
CZAROWNIK



WIESZCZKA

PONIŻSZE INSTRUKCJE ZOSTAŁY PRZYGOTOWANE DLA GRY NA DWIE POSTACIE. ZMIANY DLA GRY SOLO LUB DLA TRZECH POSTACI SZCZEGÓŁOWO OPISANE SĄ NA STR. 24.

STREFA GRY



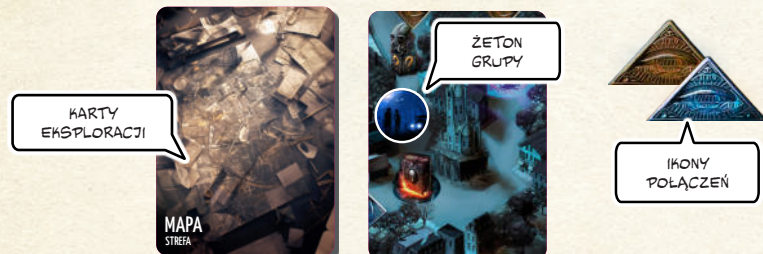
PRZYGOTOWANIE GRY

1. WYBÓR POSTACI I LOKACJI

Na początku gry wybierz Wielkiego Przedwiecznego, z którym się zmierzysz. Każdy z nich ma swoją szczególną Lokację. Potem zdecyduj, którą Postać chcesz grać. Każdą grę można rozegrać na maksymalnie trzy Postacie.

2. PRZYGOTOWANIE TALII EKSPLORACJI

Odłóż na bok kartę Wielkiego Przedwiecznego i potasuj 13 pozostałych kart Eksploracji. Odkryj losowo jedną z nich i umieść w strefie gry. Umieść żeton Grupy (reprezentujący Postacie) na dowolnej ikonie Spotkania na karcie (patrz: Spotkania na str. 9). Umieść pozostałe 12 kart Eksploracji rewersem ku górze z boku strefy gry - to jest talia kart Eksploracji.



3. PRZYGOTOWANIE TALII WROGÓW, TALII WYDARZEŃ ORAZ INNYCH KART

Utwórz talię kart dla każdego poziomu Wrogów, związanych z wybraną Lokacją, włączając Wielkiego Przedwiecznego, który będzie ostatecznym Wrogiem w tej Lokacji. Umieść w strefie gry talię Wydarzeń, kartę Sklepu oraz kartę Przygotowania Walki, która wskazuje konfigurację walki oraz Nagrody w zależności od liczby Postaci i obecnego Wydarzenia.



4. PRZYGOTOWANIE POSTACI

Każda Postać rozkłada początkowe elementy, wliczając jej **12 kart Początkowych** (patrz: unikalność kart na str. 21), **1 kartę Relikwii Klasowej** oraz jej **żetony Postaci**. Przygotuj strefę gry dla każdej Postaci, uwzględniając ich talie kart i miejsce na karty odrzucone oraz strefę kart Akcji. Umieść także wskaźnik Zdrowia/Poczytalności - ustawiając wartości zgodnie ze wskazaniem Relikwii Klasowej każdej Postaci. Na koniec zastosuj wszelkie rozwinięcia Postaci, zgodnie z Punktami Rozwoju, które zdobyła wcześniej (patrz: Punkty Rozwoju i ich użycie na str. 22).



FAZY GRY

Gra jest podzielona na dwie główne fazy: Fazę Eksploracji, w której Postacie badają Lokację używając kart Eksploracji oraz Fazę Spotkań, która aktywuje się poprzez interakcję ze Spotkaniami na kartach Eksploracji. Po zdobyciu 9 Punktów Rozwoju za ukończone Spotkania, Postacie mogą ujawnić położenie Wielkiego Przedwiecznego w obecnej Lokacji.

FAZA EKSPLORACJI

RUCH

Grę rozpoczyna Faza Eksploracji. Postacie mogą poruszać się bez ograniczeń wzdłuż ścieżek wytyczonych przez karty Eksploracji tak długo, jak nie mijają żadnej ikony Spotkania. Jeśli Postacie dotrą do ikony Połączenia na krawędzi karty i zdecydują się jej użyć, aby kontynuować eksplorację, należy odkryć nową kartę z talii Eksploracji i połączyć ją za pomocą jednej z jej ikon Połączenia w tym samym kolorze, co ikona, na której znajduje się żeton Grupy.

UMIESZCZANIE KART EKSPLORACJI

Karty Eksploracji muszą być ułożone pionowo, zachowując położenie ikon Połączenia i mogą być łączone, pod warunkiem że:

- * Ikony Połączenia są w tym samym kolorze.
- * Dodana karta nie nachodzi na wcześniej umieszczoną kartę.

Połączone karty nie muszą stykać się krawędziami na całej długości lub szerokości. Po połączeniu karty, Postacie decydują, czy chcą wejść na nową kartę.

Jeśli podczas odkrywania pierwszej karty nie można utworzyć prawidłowego połączenia, dobieraj karty z talii Eksploracji, aż znajdziesz kartę, która pozwala na jego utworzenie.

Następnie wszystkie Postacie tracą 1 Poczytalności (patrz: Poczytalność: Poczytalny i Niepoczytalny na str. 24).

Jeśli żadna z odkrytych kart nie pozwala na utworzenie prawidłowego połączenia i nie ma już dostępnych kart, każda Postać traci 1 Poczytalności i Grupa będzie musiała znaleźć drogę przez już połączone karty.

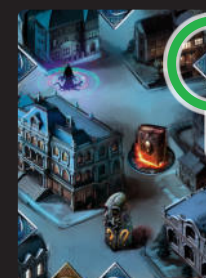


Postacie decydują się kontynuować eksplorację po prawej stronie karty Eksploracji 1, więc odkrywają kartę z talii Eksploracji:

Ikony Połączenia obecnie zajmowaną przez żeton Grupy () można łączyć tylko z innymi ikonami tego samego koloru. Dlatego mają dwa warianty połączenia kolejnej karty Eksploracji:



WARIANT 1

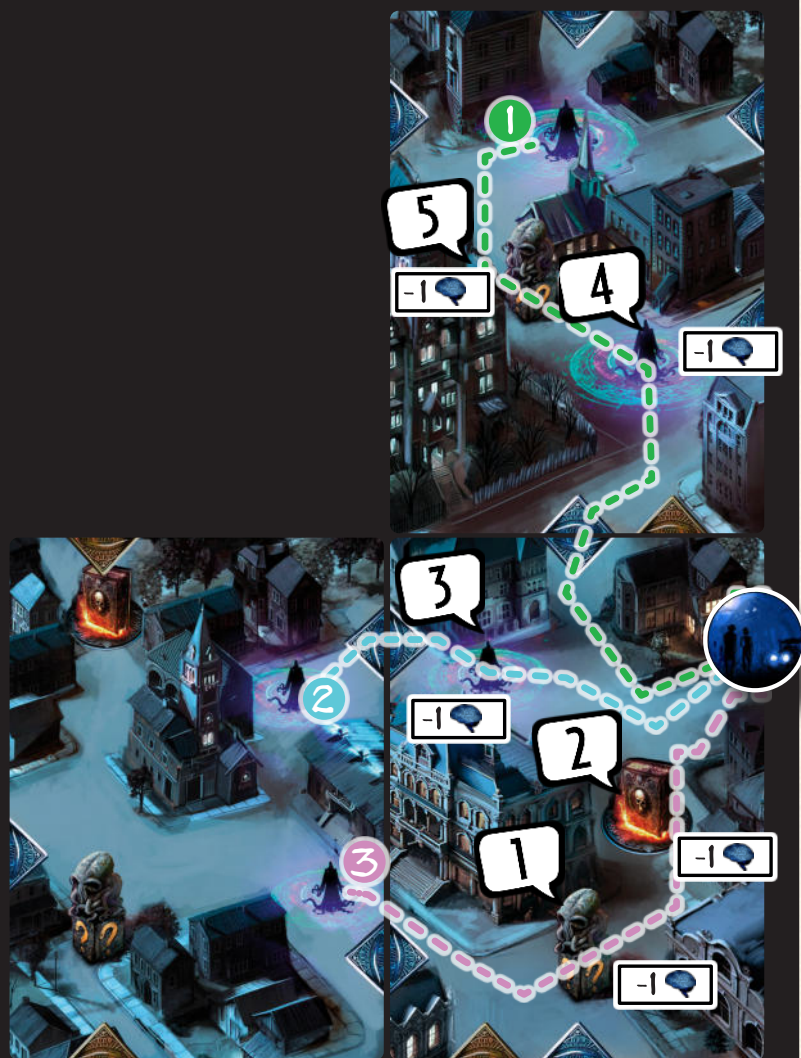


WARIANT 2

Gdyby zamiast tego odkryli kartę 2, po lewej stronie nie byłoby żadnego możliwego połączenia, ponieważ nie ma innych ikon Połączenia tego samego typu. Jeśli w talii pozostało więcej kart, Postacie muszą odkryć kolejną i w razie potrzeby powtarzać ten proces. Na koniec każda Postać traci 1 Poczytalności.



Kontynuując poprzedni przykład, Postacie nie były w stanie odkryć żadnych nowych kart Eksploracji, ponieważ nie były dostępne, więc muszą zawrócić. Wcześniej odkryły kartę tuż nad kartą, na której się obecnie znajdują, oraz kolejną po lewej stronie:



Postacie mają teraz do wyboru kilka wariantów:

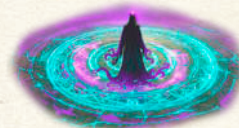
- 1 Przejść przez żetony Eksploracji 4 i 5, tracąc 2 Poczytalności oraz odbyć Spotkanie - Walka.
- 2 Przejść przez żeton Eksploracji 3, tracąc 1 Poczytalności i zbrać kartę po lewej stronie od bieżącej, odbywając Spotkanie - Walka.
- 3 Przejść przez żetony Eksploracji 2 i 1, tracąc 2 Poczytalności i odbyć Spotkanie - Walka na połączonej karcie z lewej strony.

SPOTKANIA I PORTALE

Istnieją dwa rodzaje elementów, z którymi Postacie mogą wchodzić w interakcję na kartach Eksploracji: Spotkania i Portale.

SPOTKANIA

Podczas ruchu, jeśli Postacie chcą przejść przez ikonę Spotkania, muszą najpierw wejść z nią w interakcję. Wyróżniamy trzy typy Spotkań:



WALKA



WYDARZENIE



SKLEP



Podczas pierwszej interakcji ze Spotkaniem, Grupa musi umieścić kolejny żeton Eksploracji (zaczynając od numeru 1) na ikonę Spotkania na mapie. Postacie mogą ponownie dotrzeć do Spotkań, które mają już żeton Eksploracji, bez powtarzania tego Spotkania, ale każda Postać straci 1 Poczytalności za każdym razem, gdy Grupa to zrobi (patrz: Poczytalność: Poczytalny i Niepoczytalny na str. 24).

PORTALE

Postacie mogą swobodnie przekraczać Portale bez umieszczania żetonów Eksploracji. Robiąc to, mogą wybrać:



- * Przejść przez nie bez dodatkowych efektów.
- * Przejść do dowolnego żetonu Eksploracji na mapie, tracąc po 1 Poczytalności, ponieważ ponownie na niego wchodzi (patrz: Poczytalność: Poczytalny i Niepoczytalny na str. 24).
- * Przejść do innego Portalu, który został już ujawniony, bez dodatkowych kosztów.

Jeśli Postacie powrócą do żetonu Eksploracji za pomocą Portalu, stracą tylko po 1 Poczytalności, nawet jeśli trasa przebiegała przez kilka żetonów Eksploracji.



POSTĘP EKSPLOKACJI

Po zdobyciu 6 Punktów Rozwoju ze Spotkań (patrz: Nagrody w Mone-
tach i Punktach Rozwoju na str. 21), każda Postać otrzymuje 5 Punktów
Regeneracji, które muszą zostać natychmiast wykorzystane do odzy-
skania Zdrowia i/lub Poczytalności, nie przekraczając ich maksymal-
nych wartości (każdy Punkt Regeneracji odpowiada 1 Zdrowia/Poczy-
talności). Niewykorzystane Punkty Regeneracji
przepadają.

Po zdobyciu 9 Punktów Rozwoju odwróć kartę
Wielkiego Przedwiecznego, odłożoną na bok na
początku gry i połącz ją z obecną kartą Eksploracji.
Jeśli nie jest to możliwe, połącz ją z dowolną
inną kartą Eksploracji, z którą da się ją połączyć.
Od tego momentu Postacie mogą wchodzić
w interakcję z główną ikoną na karcie Wielkie-
go Przedwiecznego, by stanąć twarzą w twarz
z Wielkim Przedwiecznym. Na początku tego
starcia usuń wszystkie karty Eksploracji z gry.



Chociaż konfrontacja z Wielkim Przedwiecznym nie jest od razu
obowiązkowa, po umieszczeniu 13. żetonu Eksploracji Postacie
muszą stawić mu czoła. Jeśli po zakończeniu 13. Spotkania
Postacie nie mogą wejść z nim w interakcję, gra kończy się
Porażką (patrz: Porażka na str. 28).



FAZA SPOTKAŃ

Spotkania dzielą się na trzy rodzaje: Walka, Wydarzenie i Sklep (patrz:
Spotkania - Wydarzenie i Spotkania - Sklep na str. 21-22).

SPOTKANIA - WALKA

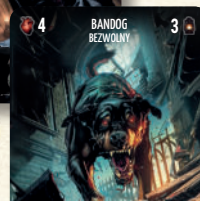
Podczas Spotkania - Walka Postacie stają twarzą
w twarz z różnymi przeciwnikami podzielo-
nymi według poziomów Mocy: Pospolity, Bez-
wolny, Służebny, Sprawczy, Elitarny i wreszcie
Wielki Przedwieczny, który stanowi największe
wyzwanie i pojawia się na końcu gry.



+ MOC -



POSPOLITY



BEZWOLNY



SŁUŻEBNY



SPRAWCZY



ELITARNY



WIELKI
PRZEDWIECZNY

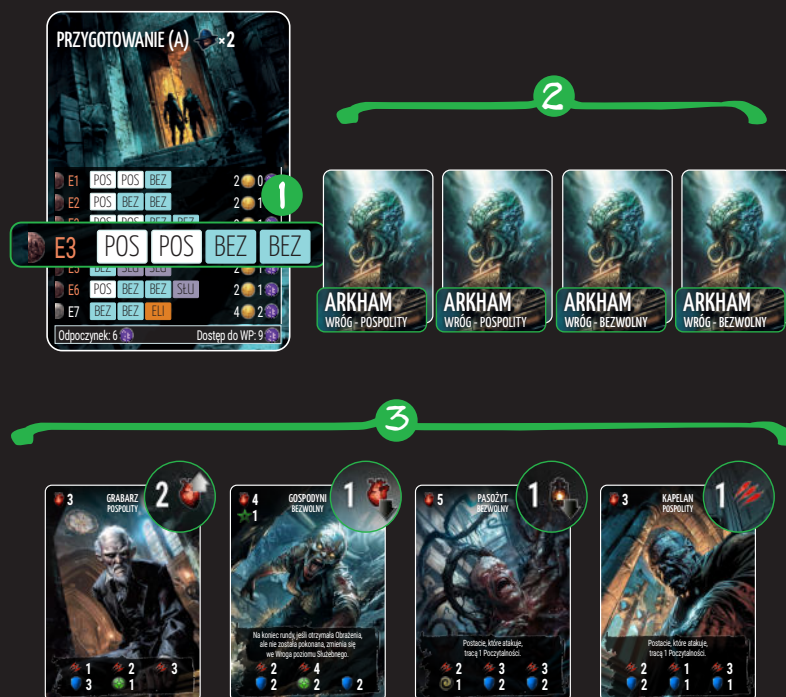
PRZYGOTOWANIE WALKI

Karta Przygotowania Walki pokazuje poziom Mocy i liczbę Wrogów,
których należy dodać do talii Wrogów dla bieżącego Spotkania. Potasuj
pulę i odkryj Wrogów.

Jeśli musisz dodać Wroga, a pula dla tego poziomu Mocy nie
zawiera już żadnych kart, weź wszystkie odrzucone karty tego
poziomu Mocy, potasuj je i stwórz nową pulę Wrogów.

W trzecim Spotkaniu - Walka w grze dla 2 Postaci karta Przygotowania Walki ❶ wskazuje, że Grupa zmierzy się z 2 Wrogami Pospolitymi i 2 Bezwolnymi, których należy dobrać z odpowiednich talii ❷. Po utworzeniu talii Wrogów dla Spotkania, należy ich odkryć i umieścić od lewej do prawej strony w kolejności Inicjatywy, zgodnie z informacją w prawym górnym rogu karty (patrz: Inicjatywa na str. 19). Wrogowie o wyższej Inicjatywie zostaną umieszczeni po lewej stronie ❸.

Jeśli kilku Wrogów ma tę samą wartość Inicjatywy, zachowaj kolejność, w jakiej zostali odkryci. Następnie umieść żetony Zdrowia na każdej karcie Wroga, zgodnie z wartością Zdrowia wskazaną w lewym górnym rogu karty. Wartość ta będzie się zmniejszać w miarę otrzymywania Obrażeń, aż do momentu pokonania przeciwnika.



POSTACIE: bohaterowie opowieści, których działania są kontrolowane przez graczy.

WROGOWIE: Wielcy Przedwieczni i ich akolici, którzy starają się utrudniać Postaciom osiągnięcie celu.

STWORZENIA: Postacie i Wrogowie są uważani za Stworzenia.

RUNDY I TURY

EFEKTY RUNDY

Runda 1

Runda 2

Runda 3

Runda 4

Pospolity

Runda 5

-1

Runda 6

Bezwolny

Odpoczynek: 6

Dostęp do WP: 9

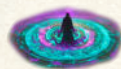
Spotkania - Walka są rozgrywane w kilku rundach, z których każda składa się z Fazy Utrzymania, tury Postaci i tury Wrogów.

Kiedy Wrogowie zakończą swoją turę, runda się kończy i rozpoczyna się nowa.

Na początku każdej Walki ustaw wskaźnik Rundy na 1. Na początku każdej kolejnej rundy jego wartość wzrasta o 1.

Karta Efektów Rundy pokazuje dodatkowe efekty, które należy zastosować na początku określonych rund.

Efekty te mogą obejmować:



Na początku rundy dodaj Wroga o wskazanym poziomie.



Na początku rundy Postacie tracą 1 Pocztytalności.

Podczas walki z Wielkim Przedwiecznym ignoruj te dodatkowe efekty.

TURA: Tura obejmuje wszystkie akcje dostępne dla Postaci lub Wrogów.

RUNDA: Runda obejmuje Fazę Utrzymania, turę Postaci i turę Wrogów.

UTRZYMANIE

DODATKOWE KROKI W PIERWSZEJ RUNDZIE

Każda Postać przygotowuje swoją talię, tasując swoje karty Akcji. Wybierz Postać, która rozpocznie Walkę jako Lider i daj jej żeton Lidera.

WSZYSTKIE RUNDY

Na początku każdej nowej rundy (z wyjątkiem pierwszej), aktualny Lider przekazuje żeton Lidera, Postaci po swojej lewej stronie.

Następnie każda Postać dobiera 6 kart ze swojej talii. Jeśli talia jest wyczerpana, a Postać nadal musi dobrać karty, przetasowuje stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię i kończy dobierać swoje 6 kart. Następnie przypisuje się cele dla każdego z Wrogów za pomocą żetonów Postaci i umieszcza je na ich kartach (patrz: Cele na str. 19).

W kolejnym kroku zastosuj wszelkie efekty „na początku rundy”, zanim Postacie wykonają czynności związane z Utrzymaniem kart Klasowych, które mogą tego wymagać.

Niektóre karty z Utrzymaniem mogą wymagać lub umożliwiać Postaci wydanie zasobów, takich jak Zdrowie, Pocztytalność lub Energia (patrz: Inne Pojęcia i Dodatkowe Zasady na str. 24-25).

TURA POSTACI

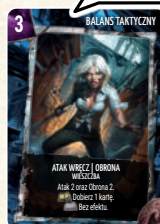
Po zakończeniu Fazy Utrzymania Postacie stosują swoje efekty oznaczone „na początku tury”. Następnie zostają one aktywowane, zaczynając od Lidera.



KARTA KLASOWA



TALIA



KARTY ODRZUCONE

Gdy Postać jest aktywna, może wykonywać akcje przy użyciu swoich kart Postaci, które dzielą się na karty Klasowe i karty Akcji.

KARTY POSTACI

>> KARTY KLASOWE



- 1 Nazwa karty.
- 2 Początkowa i maksymalna wartość Zdrowia tej Postaci.
- 3 Początkowa i maksymalna wartość Poczytalności tej Postaci.
- 4 Przypisana do kart Postać.
 - * Na rewersie każdej karty Postaci znajduje się unikalna ilustracja przedstawiająca daną Postać.
 - * Każda Postać ma ramkę w innym kolorze na awersie swojej karty.
- 5 Efekt.

Karty Klasowe dzielą się na dwie kategorie:

RELIKWIA KLASOWA: Każda Postać posiada Relikwię, zapewniającą specjalne efekty, które mogą zostać aktywowane tylko wtedy, gdy spełnione są odpowiednie wymagania. Ponadto każda Relikwia Klasowa wskazuje początkowe wartości Zdrowia i Poczytalności Postaci.

PRZEDMIOT KLASOWY: te przedmioty można kupić jako ulepszenia podczas przygotowania do gry lub w Sklepie. Zapewniają one korzyści w grze.

>> KARTY AKCJI

Ta kategoria obejmuje wszystkie karty, które Postacie mogą zagrać z ręki podczas swojej tury.

Dzielą się one na 3 główne typy: Atak, Obrona i Zdolność.



- 1 Nazwa karty.
- 2 Określenie koloru karty i Energii wymaganej do jej zagrania lub ilości Energii uzyskanej po odrzuceniu karty.
- 3 Typ.
- 4 Unikalność.
- 5 Efekty.

Talia kart to talia, z której Postacie dobierają karty, gdy muszą dodać je do swojej ręki.

Stos odkrytych kart, które zostały zagrane/odrzucone, nazywany jest „**stosem kart odrzuconych**”.

Możesz przeglądać karty w talii tylko wtedy, gdy pozwala na to efekt.

Karty w stosie kart odrzuconych możesz przeglądać w dowolnym momencie.

> KARTY ATAKU

Oznaczone kolorem czerwonym. Celem kart Ataku jest wykonanie Ataku (🔪), aby zadać Obrażenia Wrogom i zmniejszyć ich Zdrowie (❤️), aż zostaną pokonani. Kiedy karta Ataku jest zagrana, o ile nie określono inaczej, może być zastosowana tylko do jednego Wroga, który będzie jej celem. Jeśli Atak obniży Zdrowie Wroga do 0, Wróg zostanie pokonany, a jego karta zostanie odrzucona z gry po zastosowaniu wszystkich dodatkowych efektów. Obrażenia przekraczające Zdrowie Wroga nie mogą zostać wykorzystane do Ataku na innych Wrogów.



Istnieją karty Ataku Wręcz i karty Ataku Bronią:

ATAK WRĘCZ. Karty Ataku Wręcz nie mają żadnych dodatkowych efektów.

ATAK BRONIĄ. Niektóre karty Ataku Bronią mogą być użyte tylko określonej liczbie razy (patrz poniżej) lub wymagają Amunicji, aby je zagrać (patrz: Wystrzał i Przeładowanie na str. 27).



> KARTY OBRONY

Oznaczone kolorem niebieskim. Celem kart Obrony jest uzyskanie Obrony (🛡️), aby zmniejszyć efekt Ataków Wroga na Postać. Kiedy zagrana zostanie karta Obrony, Postać otrzymująca ten efekt dodaje wartość żetonów Obrony (🛡️) wskazaną na karcie do swoich zasobów. Jeśli Postać zostanie zaatakowana, najpierw należy zmniejszyć wartość Ataku w zależności od Obrony, jaką Postać ma w swoich zasobach. Jeśli Obrona jest niewystarczająca, Postać otrzymuje Obrażenia równe wartości, która nie została obniżona. Więcej szczegółów na temat działania Ataków Wroga można znaleźć w odpowiedniej sekcji: Tura Wrogów na str. 18.

Na koniec rundy cała niewykorzystana Obrona zostaje odrzucona.

> KARTY ZDOLNOŚCI



Oznaczone kolorem żółtym. Karty Zdolności służą głównie do zapewniania korzyści Postaciom i/lub szkodzenia Wrogom. Karty te mogą mieć różnorodne efekty.

ZDOLNOŚĆ TRWAŁA. Po zagraniu karty Zdolności Trwałej pozostaje ona w grze, dopóki nie zostanie odrzucona. Zdolności Trwałe działają bez dodatkowych kosztów tak długo, jak długo pozostają w grze. Nie wliczają się do limitu 6 kart na ręce na początku tury Postaci.



Wieszczka posiada Zdolność Trwałą Zgłębienie Predykcji, która pozwala jej – raz na turę – podjąć nową próbę Wieszczby po niepowodzeniu pierwszej. Gdy warunek zostanie spełniony (niespełniona Wieszczba), może ona użyć tej Zdolności, aby zastosować jej efekt i podjąć drugą próbę Wieszczby. W takim przypadku musi najpierw zastosować wszelkie efekty z pierwszej próby, zanim przystąpi do drugiej Wieszczby.

> KARTY ATAKU / OBRONY

Oznaczone kolorem fioletowym. Niektóre karty należą do więcej niż jednego typu. Jeśli dowolny efekt wymaga sprawdzenia typu karty, uznaje się, że należy ona do wszystkich typów wskazanych na karcie.



> KARTY Z UŻYCIAMI

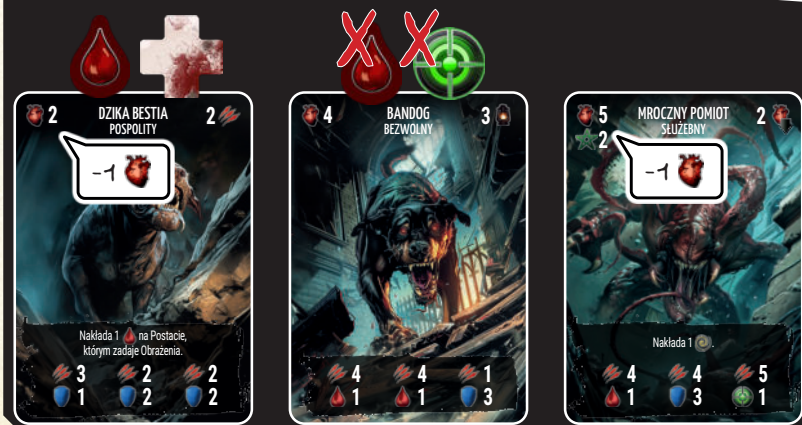
Mogą być dowolnego typu i nie są oznaczone żadnym konkretnym kolorem. Jeśli karta określa liczbę użyć, po jej zagranie należy umieścić na niej tyle żetonów Użycia, ile wskazuje karta. Raz podczas tury Postaci, gdy karta z Użyciami znajduje się w grze, Postać może zdecydować, czy zastosować jej efekt. Jeśli się na to zdecyduje, odrzuca jeden żeton Użycia. Po odrzuceniu wszystkich żetonów Użycia należy również odrzucić kartę.

OGÓLNE ZASADY EFEKTÓW KART

1. O ile nie zaznaczono inaczej, efekty kart Ataku mają wpływ tylko na wybrany cel.
2. Jeśli karta nie określa celu, Postać wybiera, wobec kogo zastosować każdy efekt.

Czarownik zagrywa kartę Skoncentruj Ból, która pozwala mu odrzucić Statusy jednego Wroga, zadając 1 Obrażenie za każdy odrzucony Status.

W rozgrywce jest 3 Wrogów, z których 2 ma nałożone Statusy. Czarownik używa karty Skoncentruj Ból, aby odrzucić 2 Statusy Bandoga. Następnie postanawia zastosować efekt Obrażen i rozdzielić je dowolnie między Wrogów, zadając 1 Obrażenie Dzikiej Bestii i kolejne 1 Obrażenie Mrocznemu Pomiotowi. Ponieważ nie jest to karta Ataku i nie ma żadnych ograniczeń w opisie, Czarownik może wybrać sposób rozdzielenia Obrażen między Wrogów według własnego uznania.



WYKONYWANIE DOSTĘPNYCH AKCJI

Po aktywacji Postacie mogą wykonywać akcje, korzystając z kart dostępnych w ich ręce lub tych, które są już w grze podczas bieżącej walki.

Aktywna Postać może wykonywać akcje, dopóki nie zdecyduje się zamienić aktywacji z inną Postacią (patrz: Zamiana aktywacji na str. 18) lub dopóki nie zdecyduje się nie wykonywać już żadnych akcji w tej turze. Jeśli Postać nie ma dostępnych akcji, musi natychmiast zamienić aktywację z inną Postacią, która stanie się nową aktywną Postacią. Proces ten trwa do momentu, gdy żadna z Postaci nie może lub nie chce wykonać żadnych dalszych akcji, co oznacza koniec tury Postaci.

Akcje dostępne dla Postaci podczas swojej tury to:

>> 1. ZYSKANIE ENERGII



Aby zagrać karty, Postacie muszą najpierw zdobyć wymaganą Energię, odrzucając karty z ręki. Aktywna Postać może odrzucić dowolną liczbę kart z ręki i zgromadzić łączną Energię z wszystkich odrzuconych kart. Po odrzuceniu kart w celu zyskania Energii aktywna Postać pozostawia je odkryte obok stosu kart odrzuconych, aby podczas swojej tury mogła zobaczyć ilość Energii uzyskaną z tych kart. Na koniec tury Postaci karty odrzucone w celu zdobycia Energii są odkładane na stos kart odrzuconych.



Zasadniczo ilość Energii, jaką Postać zdobywa poprzez odrzucenie karty z ręki, jest taka sama, jak wartość wskazana w lewym górnym rogu karty ①. Karty z ikoną ④ zmieniają ilość zdobytej Energii o wartość podaną obok ikony.

Karty użyte do zdobycia Energii nie są odkładane na stos kart odrzuconych do końca tury Postaci, ale są traktowane jako odrzucone dla wszystkich celów.

Jeśli dowolny inny efekt przyznaje Postaci Energię, dodaj wymaganą ilość żetonów Energii do zasobów.

Zasady nie pozwalają na wartości poniżej 0, więc minimalna Energia, jaką można zdobyć z karty, wynosi 0 (patrz: Złote zasady na str. 24).



Detektyw ma w ręku kartę **Dochodzenie**. Jeśli użyje jej, aby zyskać Energię, otrzyma 2 Energii, 1 za jej koszt i 1 za modyfikator ④, które będzie mógł wykorzystać do zagrania innych kart w tej turze. Z drugiej strony, jeśli zagra tę kartę, płacąc jej koszt 1 Energii, będzie mógł przywrócić do swojej ręki 1 kartę ze swojego stosu kart odrzuconych, z wyłączeniem kart, które zagrał lub odrzucił w bieżącej turze. Gdy tylko tura się zakończy, niezależnie od tego, czy karta została użyta do zdobycia Energii, czy do zagrania, zostanie ona odłożona na stos kart odrzuconych Detektывa.



>> 2. ZAGRANIE KARTY

Postacie mogą zagrywać karty dla siebie lub dla innej Postaci, płacąc ich Koszt Energii. Po zagraniu karty zastosuj jej efekty, od góry do dołu, jeden po drugim. Jeśli jakiś efekt uruchamia inny efekt (np. zakończenie Spotkania poprzez pokonanie ostatniego Wroga), zastosuj go, a następnie kontynuuj dla kolejnych efektów na zagranej karcie **nawet, jeśli Spotkanie zostało zakończone**.

> ZAGRANIE KART DLA WŁASNEGO UŻYTKU

Aktywna Postać może zagrać dowolną liczbę kart z ręki, o ile posiada wystarczającą ilość Energii, aby pokryć ich Koszt. Z każdą zagrana kartą ilość dostępnej Energii zmniejsza się o wartość równą Kosztowi karty.

Postacie mogą wybierać kolejność zagrywania kart, ale muszą zastosować wszystkie efekty karty przed zamianą aktywacji z inną Postacią (patrz: Zamiana aktywacji na str. 18) lub zagraniem kolejnej karty.



> ZAGRANIE KART DLA INNEJ POSTACI

Aktywna Postać może zagrać maksymalnie 1 kartę dla innej Postaci podczas swojej tury. Koszt Energii zagranej karty musi zostać opłacony Energią aktywnej Postaci.

Kiedy Postać zagrywa kartę dla innej Postaci, obowiązują następujące zmiany:

- * Efekt karty ma całkowite i bezwzględne zastosowanie do drugiej Postaci, nawet jeśli efekty są negatywne.
- * Postać otrzymująca efekty karty traci 1 Poczytalności.

WYJĄTEK: jeśli zagrana karta ma efekt **Współpracy**, zmniejszenie Poczytalności Postaci otrzymującej efekt nie ma zastosowania.

Nie wlicza się ona również do limitu 1 karty zagranej dla innej Postaci na turę.

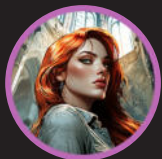
Jeśli Postać otrzymująca efekt nie może spełnić dowolnego z wymagań karty – na przykład nie może użyć Wystrzału – karta nie może zostać zagrana w ten sposób.

Opętana i Wieszczka stoją twarzą w twarz z kilkoma Wrogami, a wszyscy oni wybierają Wieszczkę jako swój priorytetowy cel (patrz: sekcja Cele w części Tura Wrogów na str. 19). Aby zapobiec zadaniu Wieszczce Obrażen, Opętana postanawia zagrać kartę Odstraszenie na korzyść Wieszczki, dodając jej 2 .

W wyniku tego, Wieszczka traci 1 . Po zapłaceniu Energii i zmniejszeniu Poczytalności karta Odstraszenie wywiera swój efekt na Wieszczkę, która otrzymuje 2  i możliwość odzyskania 1 , zatem potencjalnie kończąc z taką samą wartością Poczytalności, co przed zagranieniem karty przez Opętaną.



-1 
+2 
+1 



Detektyw zagrywa kartę Nietykalny Sojusznik dla innej Postaci. Ponieważ karta ta ma efekt Współpracy, Postać otrzymująca efekt nie traci Poczytalności. Ponadto nie wlicza się ona do limitu 1 karty na turę, którą można zagrać dla innej Postaci. Postać otrzymująca efekt dodaje również 1 do Obrony, dzięki czemu otrzymuje łącznie 3 Obrony z tej karty.



Obrona 2.
Jeśli otrzymałeś efekt od innej Postaci, dodaj 1 do Obrony.

> WYBÓR EFEKTÓW

Niektóre karty pozwalają Postaci wybrać spośród kilku dostępnych efektów. Po dokonaniu wyboru przez gracza stosowane są tylko wybrane efekty, natomiast efekty, które nie zostały wybrane, są ignorowane.



Twoje Ataki Wręcz z Poświęceniem, nakładają 1 .

1



ATAK WRĘCZ | OBRONA

2
3

Wybierz: Atak 3 lub Obrona 3.
Wybierz: **Poświęcenie 1** lub **tracisz 1 Poczytalności.**

Czarownik ma w grze kartę Zdolności Trwałej Uniwersalny Dawca, która dodaje dodatkowy efekt podczas zagrywania kart Ataku Wręcz z efektem Poświęcenia 1. Podczas swojej tury zagrywa kartę Hematominy, która pozwala mu wybierać między dwoma różnymi efektami (Atak 3 lub Obrona 3 2 oraz Poświęcenie 1 lub tracisz 1 Poczytalności 3). Jeśli Czarownik wybierze Atak 3 i później Poświęcenie 1 3, Uniwersalny Dawca aktywowałby się i dodał swój efekt do karty. Jeśli jednak zdecyduje się użyć efektu tracisz 1 Poczytalności 3, efekt z Uniwersalnego Dawcy nie może być zastosowany.

> KOLEJNOŚĆ PRIORYTETÓW EFEKTÓW

Niektóre efekty określają wymóg początku lub końca tury. Efekty te mają zastosowanie tylko podczas tury Stworzenia (Postaci lub Wroga), które generuje efekt, a nie podczas każdej tury. Każdy efekt, który nie zawiera w opisie słów „na początku” lub „na koniec”, musi być zastosowany podczas tury aktywnego Stworzenia. Efekty „na początku rundy” są stosowane podczas Utrzymania, natomiast efekty „na koniec rundy” są stosowane na końcu tury Wrogów.

Gdy kilka efektów „na początku tury/rundy” lub „na koniec tury/rundy” zbiega się w tym samym momencie, należy stosować je zgodnie z następującą kolejnością priorytetów:

1. Efekty bez konkretnego wskazania na karcie, które są stosowane podczas rundy, takie jak efekty niektórych Wielkich Przedwiecznych, np. Kłątwy i ochrona Wrogów.
2. Efekty na początku rundy.
3. Efekty na początku tury.
4. Jeśli w którymkolwiek z tych 3 kroków zbiegne się kilka efektów, gracze decydują o ich kolejności między sobą.

Korzystając z Przedmiotu Klasowego - Astrolabium, Wieszczka weszła w interakcję z Wydarzeniem, które zmusiło ją do podjęcia Walki. Staje ona twarzą w twarz z Kryptydą z Głębin. W dodatku Wieszczka ma tylko 2 Zdrowia i jest uważana za Ranną (patrz: Zdrowie: Zdrowy i Ranny na str. 25).

Ponadto w poprzedniej turze tej Walki, zagrała kartę Zdolności Trwałej - Głupiec.



2 Na początku rundy, Postacie z dowolnym Statusem, tracą 1 Poczytalności.



2 Jeśli na początku rundy jesteś Ranna lub Niepoczytalna, dobierz 1 dodatkową kartę.



3 Na początku swojej tury, nałóż 1 na wszystkich Wrogów. Jeśli odrzucasz tę kartę podczas próby Wieszczby, nałóż 1.

W związku z tym efekty na początku tury/rundy aktywują się w następującej kolejności:

1. Najpierw zastosowana zostanie Ochrona Kryptydy z Głębin (patrz: Ochrona na str. 19) i otrzyma ona 3.
2. Następnie efekt specjalny Kryptydy z Głębin. Jednak, ponieważ Wieszczka nie ma żadnych Statusów, nie traci Poczytalności. Zastosowałaby teraz również swój Przedmiot Klasowy.
3. Na koniec aktywowany zostaje efekt „na początku tury” z karty Głupiec.

> ZYSKAJ, DODAJ, USUŃ I ODRZUĆ

ZYSKAJ: efekt ma zastosowanie nawet jeśli karta nie posiadała go wcześniej.

Gdy efekt dotyczy przydzielenia dodatkowych punktów Ataku lub Obrony, należy uznać te dodatkowe punkty za zyskane.

DODAJ: efekt ma zastosowanie tylko wtedy, gdy karta miała już wcześniej efekt tego samego typu.

USUŃ: karta nie jest już dostępna do końca bieżącej gry.

ODRZUĆ: odrzucając kartę, pozostaw ją obok stosu kart odrzuconych, gdzie zostanie odłożona na koniec tury. Żetony należy przenieść do puli. Jeśli nie podano inaczej, efekty odrzucenia stosuje się do kart na ręce.

Jeśli karta pozwala innej karcie zyskać nowe efekty, efekty te zostaną zastosowane po rozpatrzeniu najpierw wszystkich własnych efektów z karty, która je otrzymuje. Jeśli karta posiada już efekt tego samego typu, oba są rozpatrywane jednocześnie. Z drugiej strony, jeśli karta dodaje efekty do innej karty, efekty te zostaną zastosowane jednocześnie wraz z już zmodyfikowanymi efektami karty otrzymującej te efekty.

Czarownik posiada w grze Zdolność Trwałą Internalizacja, która pozwala mu wzmocnić swoje karty z Poświęceniem. Te karty zyskują **Atak 1** oraz **Obronę 1**. Zagrywając Zew Krwi, który jest kartą z Poświęceniem, Atakiem 2 i bez Obrony, staje się kartą z Atakiem 3 i Obroną 1.

Z drugiej strony, gdyby efekt Internalizacji polegał na tym, że karty z Poświęceniem dodają 1 do Ataku i 1 do Obrony, Zew Krwi mógłby otrzymać ten efekt tylko do swojego Ataku, stając się kartą z Atakiem 3, ale bez Obrony.



Wieszczka używa efekt Relikwii Synergii Unaussprechlichen Kulen, który wskazuje, że wszystkie karty zyskują dodatkowy efekt. Efekt ten dotyczy wszystkich kart zagranych przez nią w tej turze. Jeśli Wieszczka zagra kartę Zmysł Zagrożenia 1, efekty Wieszczby 2 zachodzą pierwsze. Po ich zastosowaniu aktywują się efekty Relikwii Synergii, wykonując drugą Wieszczbę 3 (patrz: Wieszczba na str. 27).



RELIKWIA SYNERGII

Twoje karty zyskują Wieszczbę:

Zadaj 1 Obrażenie.

Bez efektu.

3 Tracisz 2 Pocztytalności.



OBRONA
WIESZCZBA

Obrona 2.

Dodaj 2 do Obrony.

Bez efektu.

Detektyw zagrywa kartę Wyważona Kolba, która dodaje 2 do Ataku podczas Ataków Bronią. Następnie, w tej samej turze, zagrywa kartę Ogień Ciągły, która pozwala mu wybrać Atak 5 na jednego Wroga lub Atak 3 na 2 różnych Wrogów. Ponieważ karta Wyważona Kolba dodaje swój efekt do efektu karty Ogień Ciągły, Detektyw musi zastosować oba efekty jednocześnie. W związku z tym może wybrać między Atakiem o sile 7 na pojedynczy cel, a Atakiem o sile 5 na dwa różne cele.



Do końca twojej tury, twoje Ataki Bronią dodają 2 do Ataku.



Wybierz: Atak 5 lub Atak 3 na maksymalnie 2 Wrogów.
Wystrzał 2.

>> 3. ŁADOWANIE/UŻYCIE RELIKWII SYNERGII

Każda aktywna Postać może podczas swojej tury odrzucić maksymalnie 1 kartę, aby zdobyć Energię i zgromadzić ją w swojej Relikwii Synergii, jeśli taką posiada. Energia zdobyta z innych źródeł nie może być gromadzona w Relikwii Synergii. Za każdy punkt Energii dodaj do niej 1 żeton . Kiedy Relikwia Synergii osiągnie wymaganą liczbę Ładunków 1, Postać będąca jej właścicielem może użyć jej podczas dowolnej swojej aktywacji, aby uzyskać efekt wskazany na karcie 2.



RELIKWIA SYNERGII

Nie może mieć więcej, niż 3 Obr. Tracisz 2 Pocztytalności. Wrogowie celujący w ciebie, otrzymują 2 Obrażenia.

> UŻYCIE RELIKWII

Każda Relikwia może zostać użyta tylko raz podczas jednego Spotkania - Walka. Aktywacja nie wiąże się z żadnym dodatkowym Kosztem, chyba że karta stanowi inaczej. Po użyciu należy odrzucić wszystkie jej Ładunki i odwrócić kartę Relikwii, aby pokazać, że nie może ona już gromadzić Ładunków ani być używana ponownie aż do następnego Spotkania - Walka. O ile nie zaznaczono inaczej, efekty mają zastosowanie tylko w bieżącej rundzie.

SYNERGIA RELIKWII

Kiedy Postać używa swojej Relikwii Synergii, a wszystkie inne Postacie mają swoje w pełni naładowane (co wymaga co najmniej 2 Postaci w grze), aktywowana jest Synergia. W takim przypadku aktywna Postać stosuje zarówno górny, jak i dolny efekt swojej Relikwii.

Po zgromadzeniu 9 w swojej Relikwii Synergii, Czarownik przygotowuje się do jej użycia, aby uzyskać jej efekty.

Chociaż Detektyw również bierze udział w rozgrywce, nie udało mu się jeszcze zgromadzić wystarczającej liczby w jego Relikwii, aby móc z niej skorzystać, więc Czarownik nie będzie mógł zastosować dodatkowego efektu . Widząc to, Czarownik woli poczekać, aż Detektyw zgromadzi niezbędną liczbę w swojej Relikwii, zanim użyje swojej. I w ten sposób wykorzystać zaletę Relikwii Synergii.



RELIKWIA SYNERGII

Raz w tej turze, kiedy zadajesz Obrażenia Wrogowi, zadaj je także innemu Wrogowi. Tracisz 2 Pocztytalności. Cios Łaski: odzyskujesz 1 Zdrowia.



RELIKWIA SYNERGII

Zadaj 1 Obrażenie każdemu Wrogowi, za każdy Status, jaki ma. Nałóż 2 na Wrogów z Ochroną. Tracisz 1 Pocztytalności. Postacie zyskują 1 Energię za każdego pokonanego Wroga.

>> 4. ZAMIANA AKTYWACJI

Aktywna Postać może w dowolnym momencie i bez żadnych kosztów zamienić się aktywacją z inną Postacią, która nadal ma dostępne akcje. Zamiana ta może być wykonywana dowolną liczbą razy podczas tury Postaci.

Kiedy Postać zamienia swoją aktywację, wszystkie efekty kart, które zagrała do tego momentu, mają zastosowanie.

PAKIĘTAJ: niektóre karty mają efekty, które mogą być zastosowane do innych kart zagryanych podczas pozostałej części tury Postaci. Nawet jeśli Postać zamieniła swoją aktywację, karty z trwałymi efektami lub modyfikatorami, które mają wpływ na całą turę, pozostają aktywne w grze, stosując odpowiednio swoje efekty.

Czarownik zagrywa kartę Życzliwość 1, która pozwala mu do końca tury ignorować efekty Poświęcenia.

Następnie zamienia się aktywacją z Wieszczką, która zagrywa swoją kartę i zwraca aktywację Czarownikowi, który zagrywa kartę Krwawe Ostrze. Ponieważ Życzliwość nadal pozostaje w grze, Czarownik ignoruje efekt Poświęcenia z karty Krwawe Ostrze 2.

AKTYWACJA 1



AKTYWACJA 2



AKTYWACJA 3



1 Nie otrzymujesz Obrażeń od dowolnych efektów Poświęcenia.
Odzyskujesz 1 Pocztytalności.
Dobierz 2 karty.

2 Atak 4.
Nałóż 1 Status.
Poświęcenie 1.

KONIEC TURY

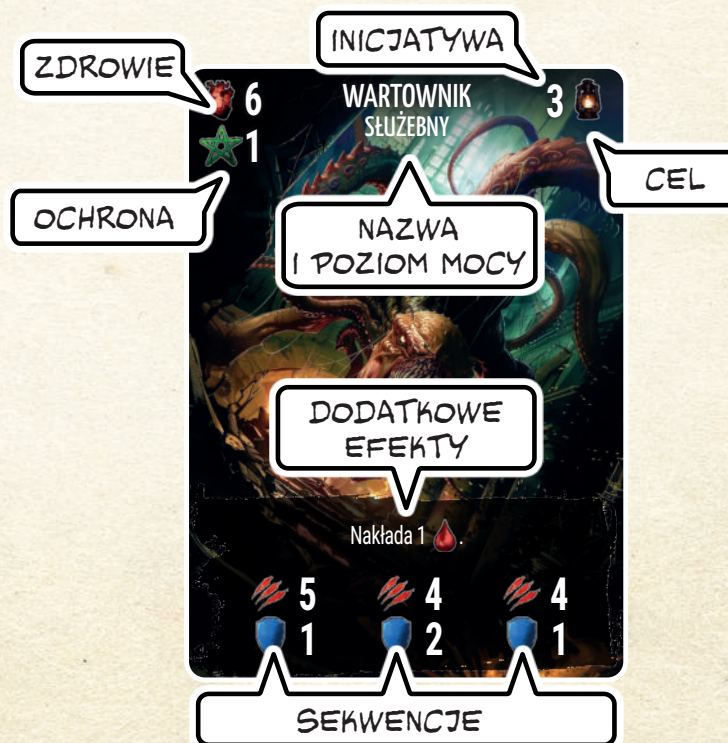
Tura Postaci kończy się, gdy żadna z nich nie ma już dostępnych akcji lub gdy wszystkie postanawiają nie wykonywać żadnych dalszych akcji. Na koniec tury:

1. Wszystkie ich efekty „na koniec tury” zostają aktywowane i zastosowane.
2. Wszystkie karty Akcji (zagrane, znajdujące się w rękach Postaci lub odrzucone w celu uzyskania Energii) są umieszczane na wierzchu stosu kart odrzuconych każdej Postaci, z wyjątkiem Zdolności Trwałych w grze lub kart z dostępnymi Użyciami.
3. Odrzuć całą Energię z wyjątkiem Ładunków zgromadzonych na Replikach Synergii.
4. Zastosuj wszystkie Statusy Krwawienia (🔴) nałożone na Postacie, a następnie **odrzucić wszystkie Statusy Postaci**.

Jeśli Postać posiada karty z efektami „podczas swojej tury”, efekty te mogą być stosowane w dowolnym momencie, gdy Postać jest aktywna. Jeśli jednak Postać zakończyła swój udział w turze i nie może się już aktywować, nie może używać dodatkowych efektów aż do następnej tury.

TURA WROGÓW

Podczas tury Wrogów każdy z nich działa zgodnie z informacjami i sekwencjami określonymi na swojej karcie:



INICJATYWA

Wrogowie aktywują się w kolejności Inicjatywy, od najwyższej do najniższej, od lewej do prawej. Jeśli któryś z nich ma szczególne efekty, które zależą od tego, czy wykona akcję jako pierwszy lub ostatni w kolejności Inicjatywy, i dzieli tę pozycję z innymi Wrogami, efekt zostaje zastosowany.



ZDROWIE



To wartość żetonów, z którą Wrogowie rozpoczynają każdą Walkę. Zmniejsza się ona po otrzymaniu Obrażeń. Gdy Wróg straci całe swoje Zdrowie, zostaje wyeliminowany z Walki. Odłóż jego kartę do odpowiedniej talii Wrogów, zgodnie z jego poziomem Mocy.

OCHRONA



Podczas Fazy Utrzymania, Wrogowie zyskują wartość Obrony równą ich Ochronie. Każdy Wróg będzie uważany za broniącego się, nawet jeśli nie ma ikony Obrony w swojej sekwencji.

SEKWENCJE

Każdy Wróg wykonuje sekwencje podzielone na kolumny, które określają jego akcje i efekty w każdej rundzie. Muszą one być wykonane w podanej kolejności: najpierw kolumna 1., następnie kolumna 2., a na końcu kolumna 3. Sekwencje mogą obejmować takie działania, jak Ataki, Obrona i efekty dodatkowe. Oto rodzaje akcji, które może wykonać Wróg:

ATAK (🔥): Wartość Ataku, którą Wróg wykorzystuje przeciwko celowi po aktywacji.

OBRONA (🛡️): Wartość Obrony, którą Wróg zyskuje na początku każdej rundy. Podobnie jak w przypadku Postaci, Obrona musi zostać zredukowana do zera, zanim będzie można zadać Wrogowi Obrażenia. Wróg jest uważany za broniącego się, jeśli rozpoczyna rundę z dodatnią wartością Obrony, uzyskaną dzięki sekwencjom lub innym efektom, takim jak Ochrona. Na koniec rundy cała Obrona zostaje odrzucona. Wrogowie mogą czasami posiadać ikonę Statusu zamiast wartości Obrony. W takim przypadku Wrogowie nakładają ten Status na swój cel podczas Ataku.

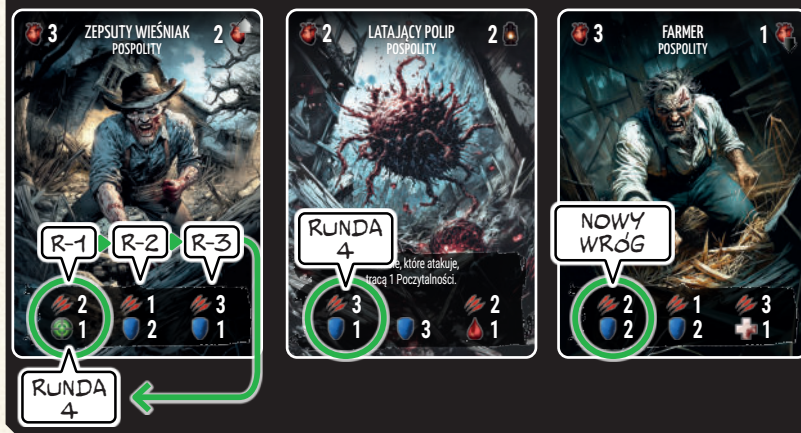
DODATKOWE EFEKTY I STATUSY: Niektórzy Wrogowie mogą nakładać Statusy za pomocą swoich sekwencji, innych efektów podczas swojej tury lub nawet podczas tury Postaci. O ile nie zaznaczono inaczej, efekty mają zastosowanie tylko do konkretnego celu podczas Ataku Wroga. Inne efekty tekstowe (zawarte nad sekwencjami) są uważane za Dodatkowe Efekty i aktywują się zgodnie z poniższymi zasadami:

- * Jeśli to Statusy: będą miały zastosowanie przy każdym Ataku Wroga.
- * Jeśli istnieje konkretny warunek: zostaną one aktywowane tylko wtedy, gdy warunek ten zostanie spełniony.
- * Jeśli nie ma żadnych warunków: pozostaną aktywne tak długo, jak długo Wróg pozostaje w grze.

>> POWTARZANIE SEKWENCJI

Jeśli Wróg pozostaje w Walce przez więcej niż 3 rundy, sekwencje rozpoczynają się od nowa od pierwszej kolumny. Ponadto, jeśli Wróg dołącza do Walki po pierwszej rundzie, w bieżącej rundzie uznaje się, że brał w niej udział od początku.

W rundzie 4. pojawia się nowy Wróg - Farmer. Po umieszczeniu go zgodnie z kolejnością Inicjatywy wykona on sekwencję działań pokazaną w pierwszej kolumnie, tak jakby był w grze od rundy 1. Pozostali Wrogowie również zostaną zresetowani i wykonają sekwencje działań z pierwszej kolumny.



>> CELE

Każdy Wróg wybiera konkretną Postać jako cel swojego Ataku, który aktualizuje się na początku każdej rundy zgodnie z kolejnością priorytetów wskazaną przez ikonę na jego karcie. Ikony określają następujące kryteria priorytetów:



Postać o najwyższej wartości Zdrowia.



Postać o najniższej wartości Zdrowia.



Postać o najwyższej wartości Pocztytalności.



Postać o najniższej wartości Pocztytalności.



Postać, która jest Liderem w bieżącej rundzie.



Postać, która będzie Liderem w kolejnej rundzie.



Ostatnia Postać, która zaatakowała tego Wroga w bieżącej rundzie. Jeśli nie był jeszcze atakowany, atakowany jest wtedy Lider.

Po aktywacji Wróg skieruje swój Atak na Postać, która spełnia jego aktualny priorytet, stosując efekty opisane w swojej sekwencji. Aby łatwiej śledzić cele każdego Wroga, umieść żeton Postaci na odpowiedniej karcie Wroga, aby wskazać Postać, którą zamierza zaatakować, gdy zostanie odkryty.

Jeśli kilka Postaci jednocześnie spełnia warunki celu dla Wroga, atakowany jest Lider. Jeśli żadna z równorzędnych Postaci nie jest Liderem, Gracze decydują, która Postać będzie celem Ataku.

Gdy Wróg ma **Wartość Ataku w nawiasach kwadratowych**, [🔥 3] oznacza to, że Atak ten dotyczy wszystkich Postaci w grze. Nazywa się to Atakami Obszarowymi. Ataki Obszarowe są uważane za Ataki wymierzone jednocześnie przeciwko wszystkim Postaciom.

PAMIĘTAJ: Ostateczny cel Wroga jest ustalany w momencie jego aktywacji. Dlatego też cel może się różnić w zależności od priorytetu, np. aktualnej najwyższej/najniższej wartości Zdrowia lub Poczytalności wśród Postaci, co może skutkować Atakiem Wroga na inny cel niż ten ustalony na początku rundy.

Na początku pierwszej rundy priorytetowym celem dla wszystkich Wrogów jest Postać z najwyższą wartością Zdrowia, którą w tym momencie jest Detektyw. Strażnik uderza jako pierwszy i atakuje Detektywa z 🔥 7. Detektyw nie ma zgromadzonej Obrony, więc jego Zdrowie zmniejsza się z 10 do 3 ❶.

Po tym Ataku najwyższą wartość Zdrowia ma teraz inna Postać – Czarownik – który ma 9 Zdrowia ❷. Zmienia to cel zarówno Grabarza, jak i Położnej, którzy zgodnie z nowym priorytetowym celem zaatakują teraz Czarownika, zamiast Detektywa.

Diagram illustrating the initial attack phase. Three enemy cards are shown: STRAŻNIK ELITARNY (12 HP, 2 ATK), GRABARZ POSPOLITY (3 HP, 2 ATK), and POŁOŻNA SŁUŻEBNY (6 HP, 2 ATK). Below them, a calculation shows 10 (Detektyw's HP) minus 7 (Strażnik's ATK) equals 3. Another calculation shows 9 (Czarownik's HP) minus 2 (Grabarza's ATK) equals 7. The cards have various abilities and stats listed at the bottom.

KONIEC TUR Y I RUNDY

Kiedy wszyscy Wrogowie zakończą swoje sekwencje, należy zastosować wszystkie efekty „na koniec tury”. Zastosuj wszystkie Statusy Krwawienia Wrogów (🔴), a następnie **odrzuć wszystkie ich Statusy**. Na koniec, **odrzuć wszystkie żetony Obrony ze wszystkich Stworzeń i zakończ rundę**.

KONIEC SPOTKANIA - WALKA

>> ZAKOŃCZENIE WALKI

> PORAZKA

Jeśli w dowolnym momencie Zdrowie dowolnej Postaci spadnie do 0, Poczytalność dowolnej Postaci wynosi 0 na koniec rundy lub runda 6. dobiegnie końca, gra kończy się porażką. Postacie otrzymują Nagrodę ograniczoną do Punktów Rozwoju zgromadzonych do bieżącego Spotkania - Walka, nie licząc tej ostatniej Walki (patrz: Punkty Rozwoju na str. 22).

> ZWYCIĘSTWO

Jeśli Zdrowie wszystkich Wrogów spadnie do 0, Walka kończy się natychmiast sukcesem. Nie stosuj żadnych Statusów, ani żadnych pozostałych efektów „na koniec tury/rundy”, ale zastosuj efekty z karty, która została zagrana, żeby pokonać ostatniego Wroga.

Wielcy Przedwieczni mają swoje własne warunki Porażki i Zwycięstwa.

>> KROKI PO ZAKOŃCZENIU WYGRANEJ WALKI

> AKTYWACJA EFEKTÓW KOŃCOWYCH

Zastosuj efekty dodatkowe, które mają zostać uruchomione po zakończeniu Walki.

> RESETOWANIE KART

Wszystkie karty Wrogów z rozegranego Spotkania są odkładane na stos kart odrzuconych dla odpowiedniego poziomu. Wszystkie karty Akcji Postaci są umieszczane z powrotem w jej talii dobierania.

NAGRODY

Postacie otrzymują nagrody w zależności od wyniku Walki, w postaci kart, Monet i Punktów Rozwoju, zgodnie z informacją zawartą na karcie Przygotowania Walki.

Card titled "PRZYGOTOWANIE (A)" showing a table of rewards. The table has columns for "POS" (Position) and "BEZ" (Without), and rows for "E1" through "E7". It also shows "Odpoczynek: 6" and "Dostęp do WP: 9".

- ❶ Pierwsza (A) lub druga (B) połowa Lokacji.
- ❷ Liczba Postaci.
- ❸ Numer Spotkania.
- ❹ Lista Wrogów.
- ❺ Nagroda w Monetach.
- ❻ Nagroda w Punktach Rozwoju.
- ❼ Poziom unikalności otrzymanej karty.
- ❽ Możliwość Odpoczynku.
- ❾ Dostęp do Wielkiego Przedwiecznego.

>> NAGRODY W KARTACH

Po Spotkaniu - Walka każda Postać może dodać 1 nową kartę do swojej talii, zgodnie z poziomem unikalności wskazanym na karcie Przygotowania Walki, zgodnie z poniższymi krokami:

- * Każda Postać odkrywa 3 karty o odpowiednim poziomie unikalności i wybiera 1, którą dodaje do swojej talii kart Postaci.
- * Jeśli wśród odkrytych 3 pojawia się duplikaty kart, odkryj dodatkowe karty, aż dostępne będą 3 unikatowe.
- * Niewybrane karty zostają ponownie wtasowane do swoich talii.

> UNIKALNOŚĆ KART

Karty Akcji Postaci mają 3 poziomy unikalności, które są pokazane w prawym dolnym rogu kart. Od najniższej do najwyższej Mocy: Początkowa (bez emblematu), Powszechna (brązowy emblemat) i Niezwykła (srebrny emblemat).



>> NAGRODY W MONETACH I PUNKTACH ROZWOJU

Po Spotkaniu - Walka, Grupa dodaje Monety i Punkty Rozwoju, w liczbie wskazanej na karcie Przygotowania Walki.



Po zakończeniu Spotkania - Walka w grze z dwoma Postaciami, nadchodzi czas na Nagrody. Karta Przygotowania Walki wskazuje, że każda Postać otrzymuje nową kartę 1, a Grupa dodaje Monety 2 i Punkty Rozwoju 3 do swoich zasobów:



1. Każda Postać otrzymuje 1 Niezwykłą kartę do swojej talii.
2. Grupa otrzymuje 4 Monety i dodaje je do ogólnych zasobów.
3. Grupa otrzymuje wskazaną liczbę Punktów Rozwoju (zsumuj wszystkie Punkty Rozwoju na koniec gry, zgodnie z opisem w sekcji Punkty Rozwoju i ich użycie na str. 22).

SPOTKANIA - WYDARZENIE

Podczas Spotkania - Wydarzenie Postacie muszą odkryć kartę z talii Wydarzeń. Wydarzenia te mogą być dwóch rodzajów: Walka lub Inne.



WYDARZENIE - WALKA

>> PRZYGOTOWANIE I ROZSTRZYGNĘCIE

Wydarzenie - Walka jest rozgrywane na podstawie liczby żetonów Eksploracji już znajdujących się w grze, tak jakby było to zwykłe Spotkanie - Walka. Postacie muszą rozegrać je natychmiast, stosując wszelkie dodatkowe efekty zawarte na karcie.



>> DODATKOWE WYZWANIA

Wyzwanie: Postacie nie mogą otrzymać Obrażeń.

Niektóre karty Wydarzeń - Walka zawierają określone Wyzwania. Te Wyzwania mają specjalne wymagania i oferują dodatkowe Nagrody lub Kary:

- * **NAGRODA (✓):** jeśli Wyzwanie zostanie wykonane. Postacie otrzymują Nagrodę wskazaną na karcie.
- * **KARA (✗):** jeśli wyzwanie nie zostanie wykonane, należy zastosować negatywny efekt wskazany na karcie.



INNE WYDARZENIA

W przypadku innych rodzajów Wydarzeń postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie Wydarzenia. Czasami mogą one oferować Punkty Rozwoju, oznaczone na karcie ikoną „P”. Traktuj te punkty tak, jakby były Nagrodą za Spotkanie - Walka.

SPOTKANIA - SKLEP

Podczas Spotkania - Sklep Postacie mają możliwość wydawania Monet ze swoich ogólnych zasobów, aby skorzystać z różnych usług. Każda usługa musi być opłacona osobno dla każdej Postaci. Początkowo dostępne usługi obejmują:

- * Dodaj kartę Powszechną (raz na Sklep i Postać).
 - Postać może jednorazowo zapłacić, aby odkryć 3 różne karty ze swojej talii kart Powszechnych. Postać wybiera 1 z tych 3 kart i dodaje ją do swojej talii kart Postaci. Pozostałe 2 karty zostają wtasowane do swoich talii.
- * Usuń kartę (raz na Sklep i Postać).
 - Postać może usunąć 1 ze swoich kart Akcji do końca bieżącej gry.
- * Postać odzyskuje 1 Poczytalności (maksymalnie 3 razy na Sklep i Postać).
- * Postać odzyskuje 1 Zdrowia (maksymalnie 3 razy na Sklep i Postać).



DODATKOWE USŁUGI

Postacie będą mogły odblokować dodatkowe usługi w Sklepie w miarę zdobywania ulepszeń za pomocą Punktów Rozwoju.

ROZWÓJ POSTACI

PUNKTY ROZWOJU I ICH UŻYCIE

Oprócz odblokowywania Punktów Regeneracji i dostępu do Spotkań - Walka przeciwko Wielkim Przedwiecznym w ich Lokacjach, Punkty Rozwoju pozwalają Postaciom ulepszać swoje talie i zasoby, aby mogły podejmować nowe wyzwania podczas rozgrywki. Sposób zdobywania i wykorzystywania tych punktów opisano poniżej.

Każda karta Przygotowania Walki pokazuje zarówno liczbę, jak i poziom Wrogów, którzy pojawią się w każdym Spotkaniu, a także określa Nagrodę w postaci Monet i Punktów Rozwoju, które Postacie otrzymają, jeśli odniosą sukces w walce.

Pod koniec każdej gry łączna liczba Punktów Rozwoju zgromadzonych przez Grupę jest zapisywana w osobnej rubryce dla każdej Postaci, zamieszczonej na str. 36. niniejszego podręcznika - nazwanej umownie Licznikiem. Dzięki temu zgromadzone punkty mogą być przenoszone z jednej gry do drugiej, z **maksymalną liczbą 25 Punktów Rozwoju na Postać**. Na przykład, jeśli Grupa zdobyła 7 Punktów Rozwoju podczas gry, każda Postać doda je do swojego Licznika.

Rozpoczynając nową grę, Postacie mogą wykorzystać punkty zgromadzone na swoim Liczniku, aby zakupić ulepszenia do nowej gry. Jednakże punkty z Licznika nie zmniejszają się po zakupie ulepszeń. W kolejnych grach Postacie będą mogły wybierać inne ulepszenia zgodnie z punktami zgromadzonymi w swoim Liczniku.

Każde ulepszenie jest ważne tylko w grze, do której zostało zakupione. Każde ulepszenie można kupić tylko raz na grę i dotyczy ono wyłącznie Postaci, która je uzyskała. Różne rodzaje ulepszeń i ich koszty przedstawiono w poniższej tabeli.



KOSZT W PUNKTACH ROZWOJU

ULEPSZENIE W GRZE

	1	•	Maksymalne i Początkowe Zdrowie +1
	4	•	Maksymalne i Początkowe Zdrowie +2
	1	•	Maksymalna i Początkowa Poczytalność +1
	3	•	Maksymalna i Początkowa Poczytalność +2
	2	•	Losowy Przedmiot Klasowy
	4	•	Wybrany Przedmiot Klasowy
	1	•	Losowa Relikwia Synergii
	3	•	Wybrana Relikwia Synergii
	1	•	Losowa karta Powszechna
	3	•	Wybrana karta Powszechna (1 z 3)
	1	•	Usuń 1 kartę Początkową
	3	•	Usuń 2 karty Początkowe
	2	•	Odblokuj karty Niezwykłe w Sklepie*
	2	•	Odblokuj Przedmioty Klasowe w Sklepie
	2	•	Odblokuj Relikwie Synergii w Sklepie
	5	•	Odblokuj Bazar
	2	•	2 Monety
	5	•	4 Monety

*Dostępne od pierwszej Nagrody Niezwykłej.

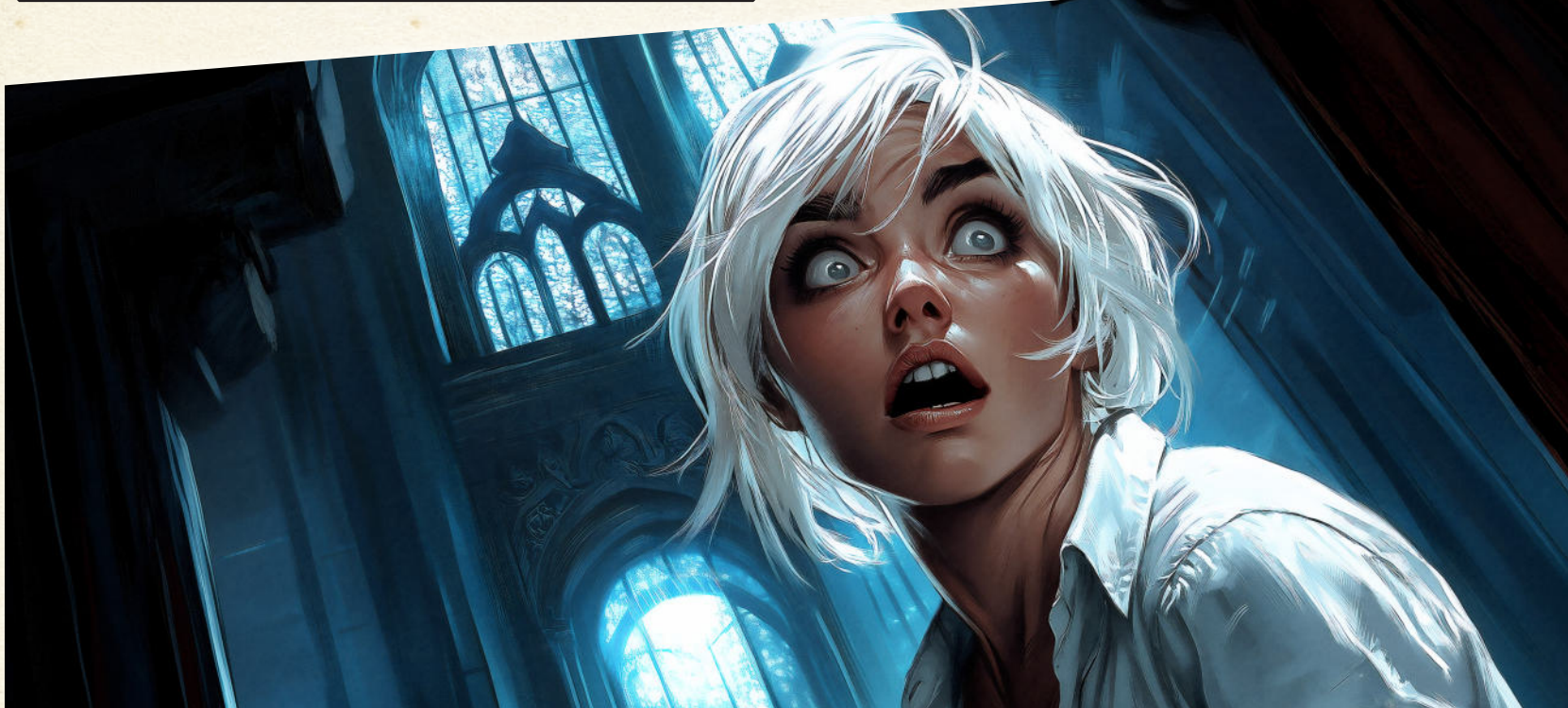
Wieszczka już wcześniej ukończyła swoją pierwszą grę, pokonując wystarczającą liczbę Wrogów, aby zgromadzić 7 Punktów Rozwoju. Na początku kolejnej rozgrywki postanawia wykorzystać te punkty na zakup kilku dodatkowych ulepszeń:

- (1 •) Maksymalne i Początkowe Zdrowie +1.
- (2 •) 2 • dodane do zasobów.
- (3 •) Wybrana karta Powszechna (1 spośród 3).
- (1 •) Usuń 1 kartę Początkową.

Jeśli do końca następnej gry zgromadzi kolejne 8 Punktów Rozwoju, będzie miała 15 punktów do wykorzystania na zakup ulepszeń w trzeciej grze, dodając kolejne ulepszenia do tych, które wybrała już wcześniej lub wybierając zupełnie nowe ulepszenia w ramach limitu 15 punktów.

BAZAR

Postacie mogą uzyskać dostęp do Bazaru, jeśli zostanie odblokowany jako ulepszenie. Raz na grę, podczas Fazy Eksploracji, Postacie mogą rozegrać Spotkanie - Sklep bez konieczności interakcji z jakimkolwiek Sklepem, płacąc tylko połowę ceny pierwszej usługi za każdą Postać. Nie powoduje to dodania żadnych żetonów Eksploracji do gry.



LICZBA POSTACI

TRYB DLA JEDNEJ POSTACI

Poniższe przygotowanie ma zastosowanie w grach, w których występuje tylko 1 Postać:

1. SPECJALNA KARTA MODYFIKACJI DLA 1 POSTACI: wybierz jedną z dwóch stron karty, w zależności od tego, jakie korzyści wolisz uzyskać w grze.

STRONA „MASZ FORY”: idealna do gier, w których Postać nie ma wielu początkowych ulepszeń, ponieważ zapewnia natychmiastowe korzyści:

- Postać otrzymuje wybrany przez siebie Przedmiot Klasowy.
- Maksymalne/Początkowe Zdrowie Postaci zwiększa się o 2.
- Postać zastępuje 2 wybrane przez siebie karty Początkowe 2 kartami Powszecznymi, postępując zgodnie ze standardową procedurą dodawania nowych kart do talii.

STRONA „DŁUGA DROGA”: przeznaczona do gier z kilkoma dostępnymi początkowymi ulepszeniami, ponieważ zapewnia progresywne korzyści:

- Postać otrzymuje wybrany przez siebie Przedmiot Klasowy.
- Wrogowie o poziomie Służebny dają w Nagrodę kartę Niezwykłą zamiast Powszechnej.



2. PRZYGOTOWANIE WALKI: używaj kartę Przygotowania Walki dla jednej Postaci.

3. ZMODYFIKOWANE EFEKTY STATUSÓW: Każdy efekt, który może spowodować Status Oszołomienia (patrz: Statusy na str. 25), spowoduje zamiast tego Status Podatności. Każdy efekt, który zwykle dotyczy Oszołomionych Postaci lub Wrogów, będzie dotyczył Stworzeń ze Statusem Podatności.

TRYB DLA TRZECH POSTACI

Poniższe przygotowanie ma zastosowanie w grach, w których występują 3 Postacie:

1. SPECJALNA KARTA MODYFIKACJI DLA 3 POSTACI: Wybierz jedną z dwóch stron karty (Przywództwo lub Braterstwo) w zależności od korzyści, które wolisz uzyskać podczas gry.

STRONA PRZYWÓDZTWO: na początku każdej rundy, Postać Lidera zyskuje 2 Energii.

STRONA BRATERSTWO: raz na Lokację, Postacie mogą do końca Walki podczas Fazy Utrzymania dobierać 1 dodatkową kartę.



2. PRZYGOTOWANIE WALKI: Użyj karty Przygotowania Walki dla 3 Postaci.

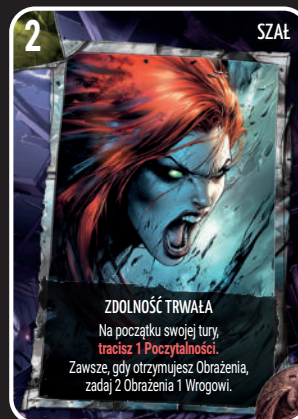
3. FAZA UTRZYMANIA: każda Postać dobiera 5 kart zamiast 6.

INNE POJĘCIA I DODATKOWE ZASADY

ZŁOTE ZASADY

- * **PRIORYTET KOMPONENTÓW:** jeśli efekt określony dla dowolnego komponentu gry jest sprzeczny z opisem zawartym w niniejszym podręczniku zasad, pierwszeństwo mają instrukcje dotyczące danego komponentu.
- * **REMISY:** jeśli konieczne jest rozstrzygnięcie remisu i nie ma dalszych instrukcji, gracze decydują o wyniku.
- * **ZAOKRĄGLANIE:** gdy efektów lub wartości nie można podzielić na liczby całkowite, należy zawsze zaokrąglić w dół.
- * **OGANICZENIA WARTOŚCI:** żaden efekt gry nie może obniżyć żadnej wartości poniżej 0.

Opętana rozpoczyna rundę z 1 Poczytalnością i Zdolnością Trwałą Szal w grze, która zmniejsza jej Poczytalność do 0 na początku tury. W trakcie swojej tury zagrywa Nagłą Transformację. Ponieważ nie ma Poczytalności, może zastosować efekt Ataku i Krwawienia, ale nie może stracić Poczytalności, ponieważ wynosi ona już 0.



POCZYTALNOŚĆ: POCZYTALNY I NIEPOCZYTALNY



Postacie rozpoczynają grę z wartością Poczytalności wskazaną na ich Relikwii Klasowej, zmodyfikowaną przez wszelkie ewentualne ulepszenia. Poziom Poczytalności w trakcie gry nigdy nie może przekroczyć wartości początkowej. Jeśli Poczytalność Postaci wynosi 6 lub więcej, jest ona **Poczytalna**, a jeśli wynosi 5 lub mniej, staje się **Niepoczytalna** i musi zastosować określone efekty opisane poniżej:

DETEKTYW



Gdy Detektyw jest Niepoczytalny, istnieje szansa 50%, że każda zagrana przez niego karta Ataku Bronią zmniejszy jego Atak o 2. Aby ustalić, czy tak się stanie, rzuć Monetą Przeznaczenia. Jeśli wypadnie reszka, kara zostaje zastosowana. Jeśli wypadnie orzeł, nie ma żadnych dodatkowych efektów.

OPĘTANA



Gdy Opętana jest Niepoczytalna, wszystkie karty, które powodują utratę jej Poczytalności, dodają 1 do Ataku. Na koniec swojej tury, jeśli nadal jest Niepoczytalna, traci 1 Zdrowia. Na przykład, jeśli Opętana stanie się Niepoczytalna w połowie tury, jej kolejne Ataki, które powodują utratę Poczytalności, dodają 1 do Ataku, a na koniec tury straci 1 Zdrowia. Pamiętaj, że efekty na koniec tury **NIE MAJĄ** zastosowania, jeśli wszyscy Wrogowie zostali pokonani. Dlatego nawet jeśli Opętana jest Niepoczytalna, nie straci ona Zdrowia na koniec swojej tury, jeśli wszyscy Wrogowie zostali podczas niej pokonani.

CZAROWNIK



Gdy Czarownik jest Niepoczytalny, dodaje podczas swojej tury 1 do Kosztu Energii swojej pierwszej karty z efektem Poświęcenia. Efekt ten zwiększa tylko Koszt, a nie ilość Energii uzyskanej za pomocą karty.

WIESSZCZKA



Gdy Wieszczka jest Niepoczytalna, musi rozpatrzyć efekt Wieszczby dla wszystkich swoich kart, a za każdym razem, gdy Wieszczba się nie spełni, oprócz innych efektów przyjmuje 1 Osłabienie.

PORAŻKA PRZEZ NIEPOCZYTALNOŚĆ

Jeśli na koniec rundy dowolna Postać ma 0 Poczytalności, a w grze nadal pozostają Wrogowie, gra kończy się porażką. Jeśli dowolna Postać ma 0 Poczytalności, kiedy ostatni Wróg zostanie pokonany, Postać ta odzyskuje 1 Poczytalności i gra jest kontynuowana.

ZDROWIE: ZDROWY I RANNY



Na początku każdej gry Postacie mają maksymalny poziom Zdrowia określony przez ich Relikwie Klasową, zmodyfikowany przez wszelkie ewentualne ulepszenia. Wartość wskaźnika Zdrowia Postaci jest zmieniana w miarę otrzymywania Obrażeń lub odzyskiwania Zdrowia.

Jeśli Zdrowie Postaci wynosi 6 lub więcej, jest uważana za **Zdrową**, a jeśli wynosi 5 lub mniej, jest ona uważana za **Ranną**.

Jeśli Zdrowie Postaci spadnie do 0, zostaje ona pokonana, a gra natychmiast kończy się dla wszystkich graczy.

Maksymalne Zdrowie Wrogów jest określone na ich kartach. Zwiększaj lub zmniejszaj ich Zdrowie zgodnie z otrzymanymi Obrazeniami lub odzyskanym Zdrowiem. Wrogowie nigdy nie są uważani za Rannych, niezależnie od wartości ich Zdrowia.

Jeśli Zdrowie Wroga spadnie do 0, zostaje on pokonany i usunięty z walki.

STATUSY

Niektóre efekty mogą powodować nałożenie Statusów. Kiedy Postać lub Wróg przyjmuje Status, umieść na jego karcie żetony w liczbie wskazanej przez efekt. Aby nałożyć Status, nie jest wymagane zadanie Obrażeń.

Nie ma ograniczeń co do liczby Statusów nałożonych na Postacie.

O ile nie określono inaczej, Wrogowie nie mogą mieć więcej, niż 5 Statusów jednocześnie.

Różne typy Statusów i ich efekty opisano poniżej:

PODATNOŚĆ



Jeśli Stworzenie (Postać lub Wróg) ma Statusy Podatności, następnym razem, gdy zostanie zaatakowane, do Ataku dodaje się 1 za każdy z tych Statusów. Po zastosowaniu tego efektu wszystkie Statusy Podatności są odrzucane.

OSŁABIENIE



Jeśli Stworzenie ma Statusy Osłabienia, następnym razem, gdy zaatakuje, siła jego Ataku zostaje zmniejszona o 1 za każdy z tych Statusów. Po zastosowaniu tego efektu wszystkie Statusy Osłabienia są odrzucane.

OSZOŁOMIENIE



Jeśli Oszołomionym Stworzeniem jest Postać, gracze losowo wybierają jednego z dostępnych Wrogów jako cel Ataku. Jeśli Stworzenie jest Wrogiem, Postacie decydują, który cel zaatakują. Postać nie może zaatakować innej Postaci, a Wróg nie może zaatakować innego Wroga, chyba że określono inaczej. Po zastosowaniu tego efektu wszystkie Statusy Oszołomienia są odrzucane.

UNIERUCHOMIENIE



Jeśli Stworzenie ma Statusy Unieruchomienia, przed wykonaniem następnego Ataku traci 1 Zdrowia za każdy z tych Statusów. Po zastosowaniu tego efektu wszystkie Statusy Unieruchomienia są odrzucane.

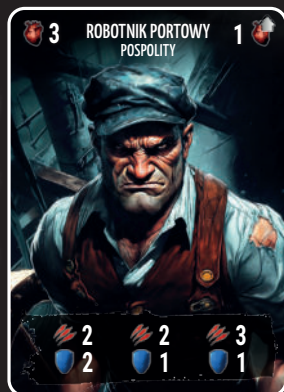
Jeśli efekt ten powoduje spadek Zdrowia Stworzenia do 0, Postać lub Wróg zostaje pokonany i nie wykonuje Ataku.

KRWAWIENIE



Jeśli Stworzenie ma Statusy Krwawienia, na koniec swojej tury traci 1 Zdrowia za każdy z tych Statusów. Po zastosowaniu tego efektu wszystkie Statusy Krwawienia są odrzucane.

Jeśli Stworzenie ma 3 Statusy Krwawienia (żetony ❶) ma tylko jeden typ Statusu, nawet jeśli ma kilka żetonów tego samego rodzaju. Z kolei Stworzenie, które ma 1 żeton Unieruchomienia i 1 żeton Osłabienia (❷), ma 2 różne typy Statusu.



STATUSY, A KONIEC TURY

Pod koniec swojej tury Postacie i Wrogowie muszą odrzucić wszystkie pozostałe żetony Statusów ze swoich kart, nawet jeśli nie zastosowali ich efektów.

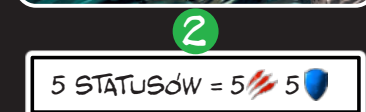
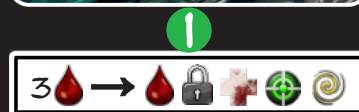
Jeśli Wróg zostanie pokonany przez Obrażenia zadane przez Status (taki jak Unieruchomienie lub Krwawienie), nie uznaje się go za pokonanego przez Postać, więc dodatkowe efekty, które mogą odnosić się do Postaci, nie mają zastosowania.

Czasami niektóre efekty zależą od tego, czy Postać zadała Obrażenia Wrogowi. W przypadku tych efektów uznaje się, że Postać zadała Obrażenia tylko wtedy, gdy pochodzą one bezpośrednio z jednej z jej kart. Oznacza to, że Obrażenia zadane przez Status nie są traktowane jako Obrażenia zadane przez Postać.

ODPORNOŚĆ: gdy Stworzenie jest odporne na Status, żaden efekt nie może go na Stworzenie nałożyć. Jeśli odporność zostaje nabyta w trakcie Walki, Stworzenie odrzuca wszystkie Statusy, na które nabyło odporność.



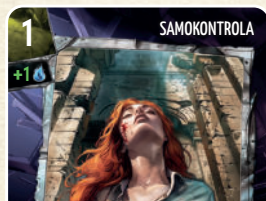
Czarownik walczy z Łącznikiem Dusz i podczas swojej tury trzykrotnie nałożył na niego Status Krwawienie. Ma też 2 punkty Energii, które chce wykorzystać do zagrania kart Bagienna Konwersja i Aura Statusów.



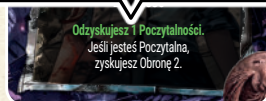
Jeśli najpierw zagra kartę Aura Statusów, karta będzie miała tylko efekt ❶ 1 oraz ❷ 1, ponieważ w grze występuje tylko jeden typ Statusu – Krwawienie. Jeśli jednak najpierw zagra Bagienną Konwersję, może odrzucić 3 Statusy Krwawienia z Łącznika Dusz i nałożyć do 5 różnych Statusów ❶. Jeśli nałoży po 1 Statusie każdego typu (Krwawienie, Oszołomienie, Unieruchomienie, Podatność oraz Osłabienie), a następnie zagra Aurę Statusów, to jej efekt wyniesie ❶ 5 oraz ❷ 5 ❷ 2, ponieważ w grze będzie 5 różnych typów Statusu.

EFEKTY SPECJALNE

Poniżej znajduje się kilka efektów specjalnych, które można zastosować w grze, każdy z nich ma swoje własne cechy i warunki.



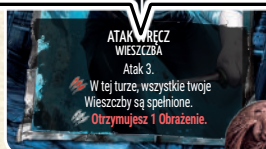
Odzyskujesz 1 Poczytalności.



Atak 2.
Poświęcenie 1.



ATAK WRĘCZ
WIESZCZBA



Po zastosowaniu efektu Wieszczby odkryta w jej wyniku karta jest odrzucona. Ikony dla każdego typu Wieszczby:



ATAK



OBRONA



ZDOLNOŚĆ

ODZYSKANIE

Kiedy Stworzenie odzyskuje Zdrowie lub Poczytalność, ich wartość wzrasta o liczbę wskazaną przez efekt. Jednakże odzyskanie punktów nie może spowodować przekroczenia aktualnej maksymalnej wartości Zdrowia lub Poczytalności Stworzenia.

POŚWIĘCENIE

Kiedy karta ma efekt „Poświęcenie X”, Postać otrzymująca efekty tej karty traci X Zdrowia po zastosowaniu dodatkowych efektów.

Pamiętaj: jeśli karta z efektem Poświęcenia zostanie odrzucona w celu uzyskania Energii, efekt Poświęcenia nie zostanie zastosowany. Ponadto karta z Poświęceniem może zmniejszyć Zdrowie Postaci do 0, co może spowodować zakończenie gry porażką, więc bądź ostrożny!

WIESZCZBA

Wieszczba pozwala Postaciom próbować „przewidzieć przyszłość” przed użyciem efektu. Jeśli po zastosowaniu dowolnego innego efektu Postać zdecyduje się aktywować efekt Wieszczby, odwróć kolejną kartę ze swojej talii (lub potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię, jeśli jest wyczerpana).

* Jeśli typ odkrytej karty pasuje do typu Wieszczby, zostaje ona spełniona i stosuje się górny efekt (kolorowa ikona: , , ).

* Jeśli typ odkrytej karty nie pasuje do typu Wieszczby, Wieszczba nie spełnia się i stosuje się dolny efekt (szara ikona: , , ).

Jeśli Wieszczka zagra kartę Premedytacja z Wieszczbą Ataku i odkryje kartę Balans Taktyczny, która ma zarówno typ Ataku, jak i Obrony, więc jest uważana za pasującą. Wieszczba się spełni i zastosowany zostanie dodatkowy efekt , a odkryta karta zostanie odrzucona.



WIESZCZBA

Atak 1.
Dodaj 1 do Ataku.
Przyjmij 1 .



ATAK WRĘCZ | OBRONA
WIESZCZBA
Atak 2 oraz Obrona 2.
Dobierz 1 kartę.
Bez efektu.

Na karcie Wieszczby stosowany jest tylko jeden efekt, ponieważ jeśli odkryta karta zawiera wskazany typ, Wieszczba uznana jest za spełnioną. Jak widać na powyższym przykładzie, odkryta karta jest zarówno kartą Ataku, jak i Obrony, dlatego Wieszczba kończy się spełnieniem, a efekt niepowodzenia  jest ignorowany.

WYSTRZAŁ I PRZEŁADOWANIE

Detektyw rozpoczyna każdą rozgrywkę z zapasem Amunicji wskazanym na karcie Relikwii Klasowej. Amunicja jest używana do zagrywania kart Ataku Bronią, które zawierają efekt Wystrzału (X), zmniejszający zapas Amunicji o X. Gdy Detektyw nie ma już Amunicji, nie może zagrywać kart z efektem Wystrzału. Ponadto karty z efektem Wystrzału nie mogą być zagrywane dla innych Postaci. Efekt Przeładowanie pozwala na dodanie Amunicji do zapasów Detektywa. Odzyskana ilość nie może przekroczyć maksymalnej dostępnej na początku bieżącej rozgrywki. Podczas zagrywania kart dla innych Postaci należy zignorować efekt Przeładowania.



CIOS ŁASKI

Cios Łaski wywołuje dodatkowy efekt, gdy Wróg zostanie pokonany przez kartę, która go zawiera. Cios Łaski nie może być zagrany więcej niż raz, chyba że karta wskazuje inaczej.

ZUŻYWALNA

Karty z efektem Zużywalna można zagrać tylko raz podczas każdej Walki i nie są one dodawane do stosu kart odrzuconych po zagranie. Na koniec Walki karta jest zwracana do talii Postaci.

MONETA PRZEZNACZENIA

Niektóre Wydarzenia i efekty mogą wymagać testu powodzenia lub porażki. W takich przypadkach należy użyć Monety Przeznaczenia.

ORZEL



RESZKA

- * **ORZEL:** Sukces / efekt jest spełniony.
- * **RESZKA:** Porażka / efekt nie jest spełniony.

MODYFIKATORY TRUDNOŚCI

Możesz dostosować poziom trudności za pomocą modyfikatorów zawartych w tej sekcji. Każdy z nich ma odpowiednią wartość, zależną od jego wpływu na grę, oznaczoną gwiazdkami (*). Modyfikatory te wybiera się na początku gry i pozostają one aktywne do jej zakończenia. Punkty Rozwoju nie są przyznawane w grach z modyfikatorami obniżającymi poziom trudności.

Odważ się grać na najwyższym poziomie trudności! Pokonanie wyzwania na maksymalnym poziomie nie tylko wystawia na próbę twoją inteligencję i strategię, ale także zapewnia największe uznanie i satysfakcję. Tylko najodważniejsi gracze zdołają ukończyć grę w jej najtrudniejszej odsłonie.

ZWIĘKSZANIE TRUDNOŚCI

1. **Częściowa odporność Wroga na Statusy (*)**
 - Wrogowie są w każdej turze odporni na pierwsze działanie nakładanego na nich Statusu.
2. **Droższe Usługi (*)**
 - Pierwsza usługa w każdej interakcji ze Sklepem lub Bazarem kosztuje 1 więcej.
3. **Ograniczona liczba kart dla Postaci (**)**
 - Postacie dobierają o jedną kartę mniej podczas Fazy Utrzymania.
4. **Mniej możliwości Ulepszeń (**)**
 - Podczas zdobywania nowej karty odkrywana jest tylko 1, zamiast 3.
5. **Całkowita odporność Wrogów na Statusy (***)**
 - Wrogowie są odporni na Statusy.

ZMNIJSZANIE TRUDNOŚCI

1. **Odporność Postaci na Statusy (*)**
 - Postacie są odporne na Statusy.
2. **Tańsze Usługi (*)**
 - Pierwsza usługa w każdej interakcji ze Sklepem lub Bazarem kosztuje 1 mniej.
3. **Limit Obrażeń na Atak (**)**
 - Postacie nie mogą otrzymać więcej, niż 4 Obrażenia na Atak.
4. **Więcej możliwości Ulepszeń (**)**
 - Podczas zdobywania nowej karty odkrywanych jest 5, zamiast 3.
5. **Zwiększona liczba kart dla Postaci (***)**
 - Postacie dobierają o jedną kartę więcej podczas Fazy Utrzymania.

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

ZWYCIĘSTWO

Postacie wygrywają, jeśli uda im się pokonać Wielkiego Przedwiecznego w ostatecznej konfrontacji w jego Lokacji.

PORAŻKA

Postacie przegrywają jeśli:

1. **W dowolnym momencie**
 - Dowolna Postać straci całe swoje Zdrowie.
2. **Podczas Walki**
 - Dowolna Postać straci całą swoją Pocztyalność, a na koniec tury Wrogowie są nadal w grze.
 - Jeśli na koniec 6. rundy Wrogowie nadal pozostają w grze.

3. Poza Walką

- Gdy po umieszczeniu 13. żetonu Eksploracji Postacie nie mogą natychmiast wejść w interakcję z ikoną Wielkiego Przedwiecznego.
- Gdy dowolna Postać straci całą swoją Pocztyalność.

PAMIĘTAJ: walka z Wielkim Przedwiecznym może mieć szczególne warunki zwycięstwa/porażki.

29

CEL

Przetrwaj przez 6 rund Walki i zapobiegij osiągnięciu maksymalnego poziomu Grozy.

PRZYGOTOWANIE

Umieść kostkę na Liczniku Grozy, zaczynając od 1. Używaj jej do wskazywania poziomu Grozy podczas Walki. Maksymalny dozwolony poziom Grozy zależy od liczby Postaci.

Przygotuj talie Wielkiego Przedwiecznego i Klątw obok planszетки Wielkiego Przedwiecznego.

Każda karta Wielkiego Przedwiecznego reprezentuje innego Wroga, z maksymalnie 4 Statusami. Jeśli jego Zdrowie spadnie do 0, odrzuć go. Każda karta Klątwy aktywuje swój efekt tylko w rundzie, w której zostanie odkryta.

DODATKOWE ZASADY

UTRZYMANIE

Na początku rund **1., 3. i 5.**, odkryj nową kartę Klątwy i zastosuj jej efekty. Na początku rund **2., 4. i 6.**, wszystkie znajdujące się w grze karty Wielkiego Przedwiecznego odzyskują całe swoje Zdrowie.

Następnie odkryj kolejne karty Wielkiego Przedwiecznego, aby każda Postać miała przypisane 2 karty.

Każda z tych kart celuje w przypisaną jej Postać.

Od 3. rundy, karty Wielkiego Przedwiecznego zyskują Wzmocniony efekt, podany obok ikony **3-6**.

TURA POSTACI

Postacie mogą zaatakować dowolną z kart Wielkiego Przedwiecznego.

TURA WROGÓW

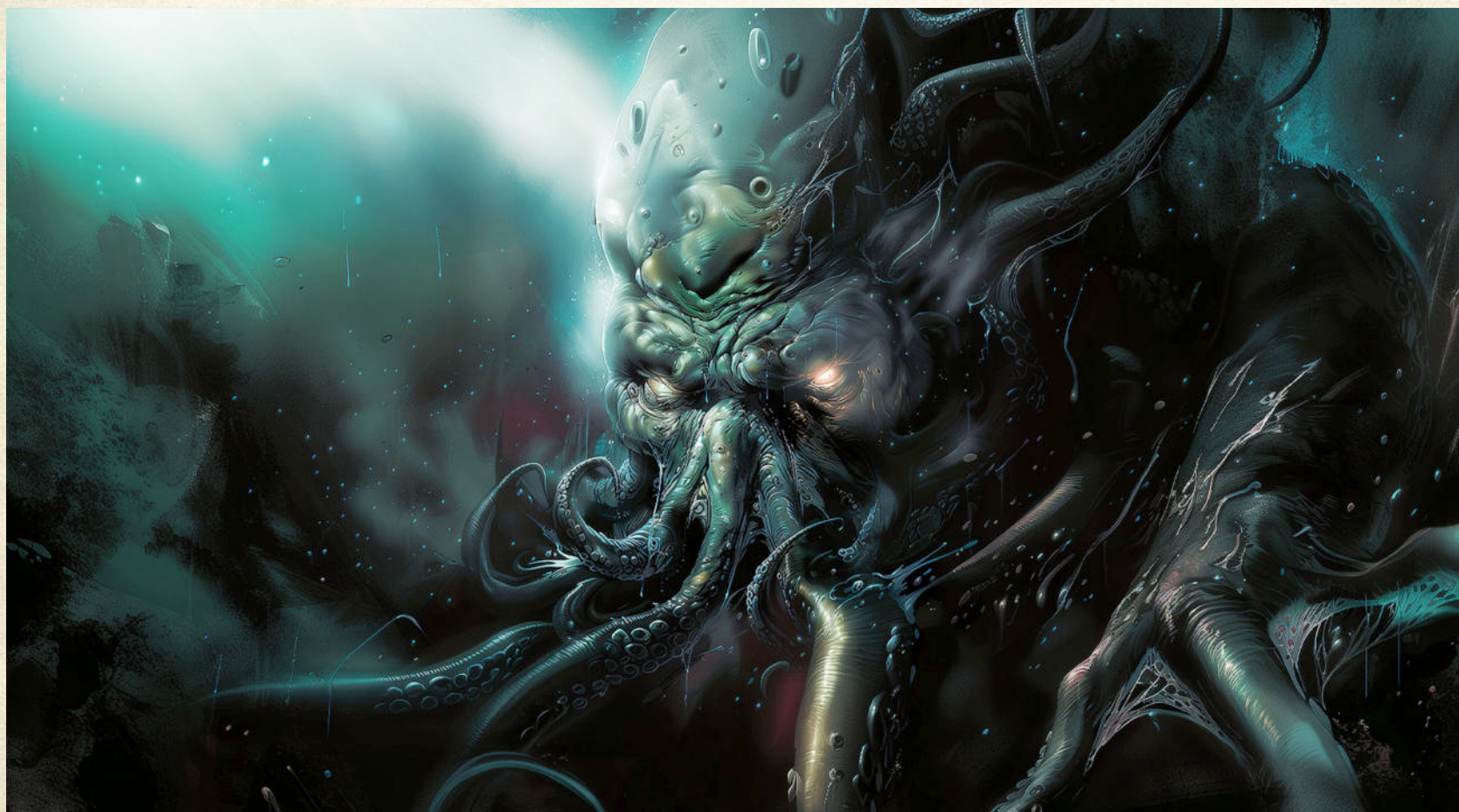
Aktywuj karty Wielkiego Przedwiecznego, zaczynając od tych przypisanych do Postaci Lidera, a następnie kontynuuj zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Na koniec rundy odrzuć wszystkie karty Klątwy znajdujące się w grze. Dodatkowo, do Licznika Grozy dodaj wartość Grozy (▲) wskazaną na kartach Wielkiego Przedwiecznego, które pozostały w grze.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŻKI

Zwycięstwo: jeśli wszystkie Postacie przeżyją do końca 6. rundy, przyzwanie Cthulhu zostaje przerwane.

Porażka: jeżeli na końcu dowolnej rundy Licznik Grozy osiągnie maksymalną wartość, zgodnie z liczbą Postaci lub jeśli dowolna z nich zostanie pokonana.



HORROR Z DUNWICH (DUNWICH)

Przerażająca, niewidzialna siła pustoszy Dunwich, a jego mieszkańcy, sparaliżowani strachem, unikają rozmowy o starej farmie Whateleyów, gdzie narodziło się coś więcej niż człowiek. Badacze przybywają, by stawić czoła powracającemu Horrorowi, którego obecność rozdziera ziemię. Tylko za pomocą tajemniczych Pieczęci, niebezpiecznych rytuałów i zakazanej wiedzy mogą spróbować go powstrzymać, zanim zniszczy barierę między światami – choć zrozumienie ich pochodzenia będzie wiązało się z wysoką ceną.

ZAWARTOŚĆ



PLANSZETKA WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO

- 1 Nazwa.
- 2 Licznik Zdrowia.
- 3 Maksymalne Zdrowie, zależnie od liczby Postaci.
- 4 Efekty Trybu Koszmaru (Rozszerzenie).

KARTA PIECZĘCI

- 1 Nazwa i typ.
- 2 Wymaganie Pieczęci.
- 3 Efekty.

KARTA WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO

- 4 Nazwa.
- 5 Dodatkowe efekty.
- 6 Wzmocniony efekt.
- 7 Unikalna sekwencja.



CEL

Pokonaj Horror z Dunwich w ciągu 6 rund, korzystając z różnych Pieczęci, które można aktywować przez odrzucenie odpowiednich kart.

PRZYGOTOWANIE

Umieść kostki na Liczniku Zdrowia Horroru z Dunwich, w zależności od liczby Postaci. Przygotuj talię Wielkiego Przedwiecznego i talię Pieczęci obok planszетки Wielkiego Przedwiecznego.

Horror z Dunwich jest uważany za jedynego Wroga z maksymalnie 4 Statusami. Jeśli Wielki Przedwieczny przyjmie dowolny Status, jego efekty są stosowane w kolejności aktywacji jego kart, jeśli jest to możliwe. Przykładowo, jeśli Wielki Przedwieczny ma 1 Osłabienie, pierwsza aktywacja jednej z jego kart, którą zaatakuje w tej rundzie będzie miała Atak zmniejszony o 1.

Wszelkie zadane mu Obrażenia (czy to przez pokonanie Obrony dowolnej karty Wielkiego Przedwiecznego, poprzez efekty czy przez Statusy) są odejmowane od Zdrowia Wielkiego Przedwiecznego, które jest śledzone na Liczniku na jego planszecie.

DODATKOWE ZASADY

UTRZYMANIE

Gdy Postacie dobiorą swoje karty, odkryj jedną kartę Wielkiego Przedwiecznego oraz dwie karty Pieczęci i przypisz je do każdej Postaci. Te karty będą celować w przypisaną Postać. Każda Postać musi wybrać jedną Pieczęć, którą zatrzyma, a drugą odrzucić.

3 POSTACIE: Odkryj 1 kartę Wielkiego Przedwiecznego i przypisz ją do każdej Postaci oraz łącznie 4 karty Pieczęci. Postacie muszą wybrać 2 i odrzucić pozostałe 2.

TURA POSTACI

Na początku swojej tury każda Postać może aktywować wybraną przez siebie Pieczęć, odrzucając kartę typu wskazanego w Wymaganiach Pieczęci (w tym także Zdolności Trwałe w grze). W ten sposób Postać zyskuje 1

Alternatywnie, Postać może odrzucić 2 karty dowolnego innego typu, aby aktywować swoją Pieczęć. To również zapewnia 1 .

Gdy Pieczęć zostaje aktywowana, stosuje się jej efekty. Jeśli odnoszą się one do karty Wielkiego Przedwiecznego, zastosuj je do karty przypisanej do Postaci, która aktywowała Pieczęć.

Za każdą wybraną Pieczęć, która nie zostanie aktywowana, Wielki Przedwieczny odzyskuje 3 Zdrowia i dodaje 1 do Ataku oraz 1 do Obrony swoich kart. Oznacz to żetonami Użycia. Efekty te rozpatruje się zanim Postacie będą mogły zagrywać karty.

Postacie mogą atakować tylko przypisaną do nich kartę Wielkiego Przedwiecznego.

3 POSTACIE: Postacie mogą aktywować dowolną Pieczęć, ale jeśli jej efekty odnoszą się do karty Wielkiego Przedwiecznego, należy je zastosować do karty przypisanej do Postaci, która aktywowała Pieczęć. Wszystkie pozostałe instrukcje należy zastosować jak zwykle.

TURA WROGÓW

Aktywuj karty Wielkiego Przedwiecznego, zaczynając od tych, przypisanych do Postaci Lidera, a następnie kontynuuj zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dodatkowe efekty, chyba że zaznaczono inaczej, dotyczą tylko karty, która je zawiera.

Na koniec tury odrzuć wszystkie karty Wielkiego Przedwiecznego i Pieczęci znajdujące się w grze.

Jeśli Zdrowie Wielkiego Przedwiecznego jest niższe niż połowa jego maksymalnej wartości, jego karty otrzymują Wzmocniony efekt oznaczony ikoną (). Należy pamiętać, że Obrona jest dodawana podczas Fazy Utrzymania, ale Atak będzie używany podczas tury Wrogów. Jeśli podczas tury Postaci Zdrowie Wielkiego Przedwiecznego spadnie poniżej połowy jego maksymalnej wartości, Wzmocniony efekt również zostanie uwzględniony.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŹKI

Zwycięstwo: Postacie wygrywają, jeśli wszystkie przeżyją i dodatkowo zredukują Zdrowie Horroru z Dunwich do 0 przed końcem 6. rundy. Wielki Przedwieczny zostaje uwięziony i odesłany do swojego wymiaru, a Postacie wychodzą zwycięsko z Walki.

Porażka: w każdym innym przypadku, Postacie zostają pokonane.

DAGON I HYDRA (INNSMOUTH)

Innsmouth już nie ukrywa swojego sekretu. Ulice są zalane. Morze wlewa się do wnętrza miasta – nie przez sztorm, ale według własnej woli. Dagon i Hydra powstały, już nie jako wizje z wiedzy kultu, lecz jako aktywne byty poruszające się po mieście z określonym celem.

Badacze brodzą w zaułkach zatopionych w wodzie morskiej, mijając budynki ozdobione starożytnymi symbolami i na wpół zanurzone ołtarze. Jednak Wielcy Przedwieczni nie pozostają w bezruchu. Dagon i Hydra posuwają się naprzód lub wycofują, zmieniając pozycję, aby uniknąć bezpośredniej konfrontacji lub zablokować ucieczkę. Jeden broni, podczas gdy drugi atakuje. Potem zamieniają się rolami.

Powstrzymanie ich wymaga przewidywania ich ruchów, zmuszenia do rozdzielenia oraz uderzenia, gdy jedno z nich jest bezbronne. Ale miasto się zmienia. Ulice stają się kanałami, bezpieczne kryjówki zamieniają się w pułapki, a mapa staje się bezużyteczna. Innsmouth stało się żywym polem bitwy. Jeśli badacze nie powstrzymają współdziałania między tymi dwoma stworzeniami, wznosząca się fala zatopi nie tylko wybrzeże.

W swojej kryjówce w Innsmouth, Przywódcy Głębin czyhają na Postacie. Czy będą wystarczająco silni, aby przetrwać konfrontację i udowodnić swoją wyższość?

ZAWARTOŚĆ



PLANSZETKA WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO

- 1 Nazwa.
- 2 Licznik Zdrowia.
- 3 Maksymalne Zdrowie, zależnie od liczby Postaci.
- 4 Efekty Trybu Koszmaru (Rozszerzenie).
- 5 Dodatkowe efekty.



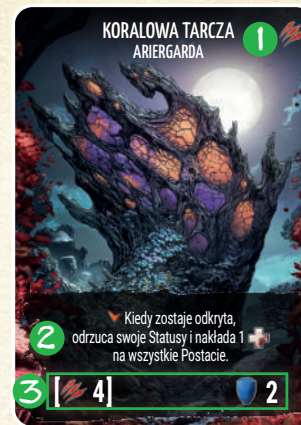
PLANSZETKA WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO

- 1 Nazwa.
- 2 Licznik Zdrowia.
- 3 Maksymalne Zdrowie, zależnie od liczby Postaci.
- 4 Efekty Trybu Koszmaru (Rozszerzenie).
- 5 Dodatkowe efekty.



KARTA WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO (AWANGARDA)

- 1 Nazwa i typ.
- 2 Dodatkowe efekty.
- 3 Wzmocniony efekt.
- 4 Unikalna sekwencja.



KARTA WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO (ARIERGARDA)

- 1 Nazwa i typ.
- 2 Wzmocniony efekt.
- 3 Unikalna sekwencja.

CEL

Pokonaj Dagona i Hydrę (dalej zwanych Towarzyszami), zmniejszając ich Zdrowie do 0 przed końcem 6. rundy.

PRZYGOTOWANIE

Umieść kostki na Liczniku Zdrowia Dagona i Hydry zgodnie z liczbą Postaci w grze.

Przygotuj talie Awangardy i Ariergardy obok planszetek Wielkich Przedwiecznych.

Każdy Towarzysz liczy się jako niezależny Wróg, z maksymalnie 4 Statusami. Jeśli Zdrowie Towarzysza spadnie do 0, zostaje pokonany i usunięty z gry.

Wszelkie obrażenia zadane Towarzyszowi (czy to poprzez pokonanie Obrony kart Wielkiego Przedwiecznego, przez efekty czy przez Statusy) są odejmowane od Zdrowia Wielkiego Przedwiecznego, które jest śledzone na Liczniku jego planszетки.

3 POSTACIE: na początku pierwszej rundy, odkryj 1 losowego Wroga na Elitarnym poziomie Mocy, który będzie aktywowany normalnie po Towarzyszach. Jeśli jego Zdrowie spadnie do 0, zostaje odrzucony.

DODATKOWE ZASADY

UTRZYMANIE

Przypisz 1 Awangardę i 1 Ariergardę, zakryte, do każdego Towarzysza. Odkryj tylko tę, która odpowiada ich obecnej pozycji. Początkowa pozycja każdego Towarzysza zależy od liczby Postaci:

1 POSTAĆ: Losowo wybierz, który Towarzysz zacznie w Awangardzie, a który w Ariergardzie.

2 LUB 3 POSTACIE: obaj Towarzysze zaczynają w Awangardzie.

TURA WROGÓW

Za każdym razem, gdy Towarzysz otrzymuje Obrażenia od Postaci będąc w Awangardzie, natychmiast przechodzi do Ariergardy oraz:

- Ujawnia swoją kartę Ariergardy. Towarzysz zyskuje wartość Obrony, wskazaną na karcie Ariergardy.
- Jego karta Awangardy zostaje odwrócona rewersem ku górze.

Jeśli Towarzysz otrzymuje Obrażenia, gdy znajduje się w Ariergardzie, pozostaje na tej pozycji.

>> DODATKOWE EFEKTY

Zawsze, gdy Dagon zadaje Obrażenia, jego cel traci 1 Pocztytalności.

Zawsze, gdy Hydra zadaje Obrażenia, odzyskuje 1 Zdrowia.

>> AKTYWACJA WROGÓW

Jeśli Zdrowie Towarzysza jest niższe niż połowa jego maksymalnej wartości, jego karty otrzymują Wzmocniony efekt oznaczony ikoną (♥). Należy pamiętać, że Obrona jest dodawana podczas Fazy Utrzymania, ale Atak będzie używany podczas tury Wrogów. Jeśli Podczas tury Postaci Zdrowie Towarzysza spadnie poniżej połowy jego maksymalnej wartości, Wzmocniony efekt również zostanie uwzględniony.

Aktywacja Wrogów zależy od liczby Postaci w grze:

> 1 POSTAĆ

Aktywuj Towarzysza w Awangardzie, jeśli jest dostępny.

Aktywuj również każdego Towarzysza, który został zaatakowany (nawet jeśli nie otrzymał żadnych Obrażeń).

Jeśli aktywują się obaj Towarzysze, Dagon zawsze aktywuje się pierwszy.

Jeśli w tej rundzie nie został zaatakowany żaden Towarzysz, aktywuje się tylko ten w Awangardzie.

> 2 LUB 3 POSTĄCIE

Obaj Towarzysze aktywują się w swoich aktualnych pozycjach, każdy celując w ostatnią Postać, która go zaatakowała lub w Lidera, jeśli nie zostali jeszcze zaatakowani w tej rundzie.

Dagon zawsze aktywuje się przed Hydram. Jeśli Wróg Elitarnego poziomu Mocy znajduje się w grze, aktywuje się po Towarzyszach.

>> KONIEC TUR

Na końcu tury Wrogów, odrzuć karty Awangardy i Ariergardy będące w grze, niezależnie od liczby Postaci.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŻKI

Zwycięstwo: jeżeli wszystkie Postacie przeżyją, a Zdrowie obu Towarzyszy spadnie do 0 przed końcem rundy 6, Towarzysze wycofają się z Walki, uznając wyższość Postaci.

Porażka: w każdym innym przypadku, Postacie zostają pokonane.

TWÓRCY

AUTORZY: Ruiz Machuca i Joel Torres.

ILUSTRACJE: Ruiz Machuca, Mich Bucana, Joseph Díaz i Roberto Chaudón.

PROJEKT GRAFICZNY: Marta Mercurio i Javier Alonso.

UKŁAD: Marta Mercurio i Fernando Gamero.

KOMIKS: Ruiz Machuca.

EDYCJA POLSKA: Ogry Games
Jacek Chlebak Chlebowski, Michał Leżak Leżański
Współpraca: PerunWit-OLD.

COMMUNITY MANAGER: Carla Torres.

PROJEKT LOGO: Javier Alonso.

TESTERZY: Javier López, Matthew Bell, Ramón Vázquez, David Vielba, Jorge Vilar, Víctor Martín, Alejandro Mirabent, Ángel García, Alfonso Fernández, Carlos López, Juan Hernández, Pablo Trampín, Claudia López, Adrián Cano, Joaquín Azabal, Javier Murillo, Fernando Hellín, Carlos Gutiérrez, Damián Junquera, Javier Martínez oraz wielu ochotników podczas konwentów i targów gier.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: Chcielibyśmy wyrazić naszą szczerą wdzięczność wszystkim, którzy wsparli ten projekt. To dzięki Wam udało nam się stworzyć tę grę. Wasze niezachwiane wsparcie, zaufanie i entuzjazm były niezbędne do realizacji tego pomysłu.



OGRY

W przypadku pytań lub wątpliwości dotyczących zasad napisz do nas:



facebook.com/ogrygames



biuro@ogrygames.com

SŁOWNICZEK

AMUNICJA: specjalny, unikatowy zasób Detektywa używany do zagrywania kart Ataku Bronią z efektem Wystrzału (X) (str. 27).

BAZAR: Ulepszenie dostępne za Punkty Rozwoju, umożliwiające dostęp do zniżek na usługi Sklepu raz podczas gry (str. 23).

CEL: jedno Stworzenie wybrane przez inne Stworzenie, które zostanie poddane jej Atakom i/lub efektom. Wybór wrogiego celu opiera się na kryteriach priorytetu, takich jak wartość Zdrowia lub Poczytalności (str. 19).

CIOŚ ŁASKI: specjalny efekt aktywowany po pokonaniu Wroga za pomocą karty, na której się znajduje (str. 27).

DODATKOWE USŁUGI: Ulepszenia uzyskane dzięki Punktom Rozwoju, które rozszerzają dostępne usługi w Skleпах i na Bazarach (str. 22-23).

ENERGIA: niezbędny zasób potrzebny do zagrywania kart, zdobywany poprzez wykonanie akcji „Zyskanie Energii”. Każda karta ma Koszt Energii, który musi zostać opłacony przez Postać, zanim będzie mogła zostać użyta (str. 14).

FAZA EKSPLOKACJI: faza gry, w której Postacie badają mapę, używając kart Eksploracji. Jest to pierwsza faza każdej gry (str. 8).

FAZA SPOTKAŃ: aktywowana, gdy rozpoczyna się Spotkanie, jej efekty zależą od rodzaju Spotkania (Walka/Wydarzenie/Sklep) (str. 10).

INICJATYWA: wartość określająca kolejność, w jakiej Wrogowie są aktywowani w Walce. Wrogowie z wyższą Inicjatywą wykonują Akcje jako pierwsi (str. 19).

KARTY AKCJI: karty, które wywołują swoje efekty w momencie zagrania, zarówno przez Postacie, jak i Wielkich Przedwiecznych. Karty Akcji Postaci dzielą się na typy Atak, Obrona i Zdolność (str. 12).

KARTY ATAKU: pozwalają Postaciom zadawać Obrażenia Wrogom. Mogą być przeznaczone do Walki Wręcz lub Bronią, z limitem użycia lub bez niego (str. 12).

KARTY NIEZWYKŁE: karty ze srebrnym emblematem, nieco potężniejsze niż karty Powszechne (str. 21).

KARTY OBRONY: pozwalają Postaciom gromadzić Obronę, aby chronić się przed Wrogami (str. 13).

KARTY POCZĄTKOWE: podstawowy zestaw 12 kart, od którego zaczyna każda Postać. Nie mają emblematu unikalności (str. 21).

KARTY POWSZECHNE: karty z brązowym emblematem, nieco mocniejsze niż karty Początkowe (str. 21).

KARTY ZDOLNOŚCI: pozwalają Postaciom stosować na siebie wiele korzystnych efektów lub nakładać szkodliwe efekty na Wrogów. Karty Zdolności Trwałych pozostają w grze przez więcej rund (str. 13).

KOLEJNOŚĆ PRIORYTETÓW: zasady mówiące, jak stosować efekty, które występują jednocześnie (str. 16).

KRWAWIENIE: Status, który powoduje, że dotknięte nim Stworzenie traci Zdrowie na końcu swojej tury (str. 25).

ŁADOWANIE RELIKWII SYNERGII: proces, w którym Postacie gromadzą Energię w swoich Relikwii Synergii. Gdy zostaną osiągnięte wymagane Ładunki, Relikwia Synergii może zostać aktywowana, aby uwolnić potężne efekty (str. 17).

MONETA PRZEZNACZENIA: komponent, który pozwala rozwiązywać sytuacje wymagające efektu losowości (str. 28).

NAGRODY: Postacie otrzymują Nagrody za wygranie Walki; zazwyczaj obejmują one nowe karty, Monety i Punkty Rozwoju (str. 21).

NIEPOCZYTALNY: Gdy wartość Poczytalności Postaci wynosi 5 lub mniej, staje się ona Niepoczytalna, co wywołuje różne efekty w zależności od Postaci (str. 24).

OBRAŻENIA: redukcja Zdrowia spowodowana Atakami Wroga, efektami kart lub Statusami. Jeśli Stworzenie utraci całe Zdrowie, zostaje pokonane (str. 19 i 25).

OCHRONA: dodatkowa Obrona, którą Wrogowie zyskują podczas Fazy Utrzymania każdej rundy (str. 19).

ODZYSKAJ: akcja, która przywraca utracone Zdrowie lub Poczytalność poprzez efekty kart lub zdolności (str. 27).

OSŁABIENIE: Status, który zmniejsza następny Atak Stworzenia o 1 za każdy żeton Osłabienia. Po zastosowaniu efektu wszystkie żetony Osłabienia zostają odrzucone (str. 25).

OSZOŁOMIENIE: Status, zmieniający cel Ataku (str. 25).

POCZYTALNOŚĆ: reprezentuje stabilność psychiczną Postaci. Jeśli spadnie do 5 lub mniej, Postać staje się Niepoczytalna (str. 24). Jeśli spadnie do 0, może to skutkować przegraną (str. 25).

POCZYTALNY: gdy Poczytalność Postaci wynosi 6 lub więcej, uważa się ją za Poczytalną (str. 24).

PODATNOŚĆ: Status, który zwiększa Atak przeprowadzany na Stworzenie przez atakującego (str. 25).

PORAŻKA: warunek, który występuje, gdy Postacie tracą całe swoje Zdrowie lub Poczytalność na koniec tury, lub nie uda im się pokonać Wielkiego Przedwiecznego w określonym czasie. Gra kończy się niepowodzeniem (str. 28).

PORTALE: interakcja z Portalem pozwala Grupie przenieść się do innego Portalu bez ponoszenia kosztów Poczytalności lub do dowolnego żetonu Eksploracji. W takim przypadku każda Postać traci 1 Poczytalności. Portale można przekraczać lub z nich korzystać bez umieszczania na nich żetonu Eksploracji (str. 9).

POSTAĆ: badacz, członek Grupy posiadający określone zdolności i cechy, którymi mogą posługiwać się gracze w trakcie gry. Każda Postać posiada własną talię kart, która określa jej styl gry (str. 6).

POŚWIĘCENIE: efekt wymagający utraty Zdrowia, aby zagrać niektóre karty (str. 27).

PRZELADOWANIE: efekt Detektywa polegający na uzupełnieniu Amunicji, umożliwiający użycie kart wymagających efektu Wystrzału (str. 27).

PUNKTY ROZWOJU: zasób gromadzony podczas gier poprzez pozytywne rozstrzygnięcie Spotkań - Walka i Wydarzenie, umożliwiający Postaciom zdobywanie ulepszeń na przyszłe gry.

Symbolizują one rozwój Postaci i doświadczenie, nawet jeśli gra kończy się porażką (str. 22).

RANNY: Postać jest uważana za Ranną, jeśli jej Zdrowie wynosi 5 lub mniej. Może to mieć wpływ na działanie niektórych kart (str. 25).

RELIKWIA SYNERGII: specjalne artefaktyczne ulepszenie, które Postacie mogą łądować poprzez gromadzenie Energii. Po naładowaniu wywołuje potężne efekty, które mogą być dodatkowo wzmocnione, jeśli wszystkie inne Postacie również mają w pełni naładowane Relikwie Synergii (str. 17).

RUNDA: pełna sekwencja obejmuje Fazy Utrzymania, tury Postaci i tury Wrogów. Na końcu rundy wszystkie żetony Obrony wszystkich Stworzeń są odrzucane (str. 11).

SEKWENCJE: kolumny na kartach Wroga, które określają ich akcje w każdej rundzie. Sekwencje mogą zawierać Ataki, Obronę lub dodatkowe efekty (str. 19).

SPOTKANIA - SKLEP: efekty wywoływane podczas interakcji z ikoną Sklepu lub okazjonalnie podczas Spotkań - Wydarzenie na kartach Eksploracji, umożliwiające Postaciom uzyskanie usług w zamian za Monety z ich wspólnych zasobów (str. 22).

SPOTKANIA - WALKA: efekty wywoływane podczas interakcji z ikoną Walki lub okazjonalnie podczas Spotkań - Wydarzenie na kartach Eksploracji, gdzie Postacie muszą stawić czoła Wrogom i otrzymują Nagrody po ich zakończeniu (str. 10).

SPOTKANIA - WYDARZENIE: efekty wywoływane podczas interakcji z ikoną Wydarzenia na kartach Eksploracji. Istnieją dwa typy: Walka lub Inne (str. 21).

STATUSY: efekty, które mogą być stosowane zarówno do Postaci, jak i Wrogów, zmieniając ich zachowanie lub zdolności (str. 25).

STOS KART ODRZUCONYCH: gdzie kładzie się karty, które zostały zagrane lub odrzucone. Gdy w talii dobierania nie ma już kart, odrzucone karty tasuje się, aby utworzyć nową talię (str. 12).

STWORZENIA: ta kategoria zawiera Postacie i Wrogów (str. 11).

SYNERGIA RELIKWII: dodatkowy efekt aktywowany przy użyciu Relikwii Synergii, gdy inne Postacie również mają w pełni naładowane swoje Relikwie (str. 17).

TALIA: nowe karty są dobierane stąd podczas Fazy Utrzymania (str. 12).

TURA: przedział czasu, w którym Postać lub Wróg wykonują swoje akcje. Podczas tur Postaci każda Postać może zagrywać karty, gromadzić Energię lub zamieniać swoją aktywację z inną Postacią (str. 11).

UNIERUCHOMIENIE: Status, który zmniejsza Zdrowie Stworzenia o 1 za każdy żeton Unieruchomienia przed jego następnym Atakiem. Jeśli jego Zdrowie zostanie zmniejszone do 0, Stworzenie zostaje pokonane, a Atak nie jest wykonywany. Po zastosowaniu efektu wszystkie żetony Unieruchomienia są odrzucane (str. 25).

UNIKALNOŚĆ: klasyfikacja Mocy kart. Poziomy unikalności obejmują Początkowy, Powszechny i Niezwykły (str. 21).

UTRZYMANIE: pierwszy etap każdej rundy Walki. Postacie między innymi reorganizują swoje karty i stosują efekty początku rundy (str. 11).

UŻYCIA: liczba razy, jaką zagrana karta może być użyta, maksymalnie raz na rundę. Karta pozostaje w grze do końca Walki, a po zastosowaniu jej efektu, jeden żeton Użycia jest odrzucany. Gdy skończą się żetony, karta zostaje odrzucona (str. 13).

WIELCY PRZEDWIECZNI: ostateczni Wrogowie w każdej Lokacji. Są to niezwykle potężne istoty, takie jak Cthulhu, Dagon i Hydra. Pokonanie ich jest głównym celem gry (str. 29).

WIESZCZBA: efekt karty, który pozwala Postaci na zastosowanie dodatkowych efektów, jeśli odkrycie karty z talii spełnia określone warunki (str. 27).

WROGOWIE: Stworzenia, które stają naprzeciwko Postaci podczas gry. Są podzieleni na poziomy Mocy, przy czym Wielcy Przedwieczni są wśród nich najsilniejsi (str. 10, 11 i 18).

WSPÓŁPRACA: efekt niektórych kart, który pozwala Postaciom ignorować kary, gdy karty są zagrywane dla innej Postaci (str. 15).

WYSTRZAŁ: zmniejszenie Amunicji Detektywa po zastosowaniu efektu jednej z jego kart (str. 27).

WZMOCNIONY EFEKT: karty Wielkich Przedwiecznych mogą zawierać ten dodatkowy efekt, który musi zostać zastosowany zgodnie z instrukcją przygotowania Spotkania (str. 29-31).

ZAMIANA AKTYWACJI: darmowa akcja, która pozwala Postaci aktywować się i zagrywać karty, zmieniając aktualnie aktywną Postać (str. 18).

ZDROWIE: atrybut wskazujący na kondycję fizyczną Postaci. Jeśli spadnie do 5 lub mniej, Postać jest uważana za Ranną (str. 25). Jeśli osiągnie 0, Postać zostaje pokonana (str. 28).

ZDROWY: Postać jest uznawana za Zdrową, jeśli jej Zdrowie wynosi 6 lub więcej. Może to mieć wpływ na niektóre karty (str. 25).

ZYSKANIE ENERGII: akcja, w której Postacie odrzucają karty ze swojej ręki, aby zgromadzić Energię, umożliwiającą zagranie kart (str. 14).

ZUŻYWALNA: efekt karty, który można zagrać tylko raz podczas każdej Walki. Po zakończeniu Walki wraca do talii Postaci (str. 27).

ZWYCIĘSTWO: warunek, w którym Postacie pokonują Wielkiego Przedwiecznego w jego Lokacji (str. 28).



IKONOGRAFIA



ZDROWIE



POCZYTAŁNOŚĆ



ZDOLNOŚĆ



LICZBA
POSTĄCI



ATAK



OBRONA



AMUNICJA



ENERGIA



WZMOCNIONY
EFEKT



LIDER



GROZA
(CTHULHU)



OCHRONA



MONETY



UŻYCIA



PUNKTY
ROZWOJU

EKSPLORACJA



WALKA



WYDARZENIE



SKLEP



PORTAŁ



POŁĄCZENIA



WIELKI
PRZEDWIECZNY

STATUSY



PODATNOŚĆ



KRWAWIENIE



OSZOŁOMIENIE



UNIERUCHOMIENIE



OŚLABIENIE

PRIORYTETY



NAJNIŻSZA/
NAJWYŻSZA
POCZYTAŁNOŚĆ



NAJNIŻSZE/
NAJWYŻSZE
ZDROWIE



OSTATNIA POSTĄĆ,
KTÓRA ZAATAKOWAŁA
TEGO WROGA



LIDER W BIEŻĄCEJ
RUNDZIE



LIDER W KOLEJNEJ
RUNDZIE

ROZWÓJ

PUNKTY ROZWOJU

(MAKSYMALNIE 25 NA POSTĄĆ)

