

RISE OF MYTHS
CTHULHU
ZASADY ROZSZERZENIA

SPIS TREŚCI

DODATKOWA ZAWARTOŚĆ 3

ROZSZERZENIE: ECHA CIEMNOŚCI 3

Zawartość **3**
Nowe Postacie **4**
Nowe Lokacje **4**
Nowe Efekty **4**
Astrale 4
Szczęście 5
Zakłady 5
Prosty Zakład 5
Śmiały Zakład 5
Zachowalna 6
Tymczasowa 6
Nowe typy kart **6**
Replika 6
Przywołanie 6
Utrzymanie Przywołań 6
Magiczny Atak 7
Nowe typy Kosztu **7**
Nowe efekty Niepoczytalności **7**
Szaman 7
Szuler 7
Istota 7
Nekromanta 7

ROZSZERZENIE: TRYB KOSZMARU 8

Zawartość **8**
Tropy **8**
Użycie Tropów i dodatkowe efekty Wielkich Przedwiecznych 8
Specjalne Relikwie Klasowe **9**
Dodatkowe zasady **9**

ROZSZERZENIE: ZEW PRZEDWIECZNYCH (AKT 2) 10

Zawartość **10**
Przygotowanie **10**
Nowy typ Wroga **10**
Nowy poziom unikalności kart **10**

WIELCY PRZEDWIECZNI 11

Atlach-Nacha (Płaskowyż Leng) **11**
Zawartość 11
Cel 11
Przygotowanie 11
Dodatkowe zasady 11
Utrzymanie 11
Tura Postaci 12
Tura Wrogów 12
Karty Wielkiego Przedwiecznego 12
1 Postać 12
2 lub 3 Postacie 12
Warunki Zwycięstwa i Porażki 12
Yog-Sothoth (Kingsport) **13**
Zawartość 13
Cel 13
Przygotowanie 13
Dodatkowe zasady 13
Utrzymanie 13
Tura Postaci 13
Tura Wrogów 13
Warunki Zwycięstwa i Porażki 13
Azathoth (Akt 2) **14**
Zawartość 14
Cel 14
Przygotowanie 14
Dodatkowe zasady 14
Utrzymanie 14
Tura Postaci 14
Tura Wrogów 14
Warunki Zwycięstwa i Porażki 14
Shub-Niggurath (Akt 2) **15**
Zawartość 15
Cel 15
Przygotowanie 15
Dodatkowe zasady 15
Utrzymanie 15
Tura Wrogów 15
Dodatkowe informacje 15
Efekty Niepoczytalności i karty Modyfikatorów 15
Warunki Zwycięstwa i Porażki 15
Hastur (Akt 2) **16**
Zawartość 16
Cel 16
Przygotowanie 16
Dodatkowe zasady 16
Utrzymanie 16
Tura Postaci 16
Tura Wrogów 16
Warunki Zwycięstwa i Porażki 16
Nyarlathotep (Akt 2) **17**
Zawartość 17
Cel 17
Przygotowanie 17
Dodatkowe zasady 17
Utrzymanie 17
Tura Postaci 17
Tura Wrogów 17
Warunki Zwycięstwa i Porażki 17

SŁOWNICZEK 18

IKONOGRAFIA I ROZWÓJ 20

DODATKOWA ZAWARTOŚĆ



Do gry Rise of Myths: Cthulhu dostępne są 3 rozszerzenia: *Echa Ciemności*, *Tryb Koszmaru* oraz *Zew Przedwiecznych*. Dodają one nowe Postacie, Wrogów, Lokacje, tryby gry i efekty, które tworzą jeszcze bardziej epickie wrażenia.

W tym podręczniku znajdziesz informacje o zawartości każdego z nich oraz wskazówki, jak z nich korzystać.

ROZSZERZENIE: ECHA CIEMNOŚCI

W tym rozszerzeniu znajdziesz nowe Postacie, Lokacje, Wrogów i efekty do gry podstawowej. Wrogowie są przypisani do konkretnych Lokacji, ale nie ma ograniczeń co do łączenia Postaci z tego rozszerzenia z Postaciami z Rise of Myths: Cthulhu.

ZAWARTOŚĆ



38 kart Wrogów dla każdej Lokacji (Kingsport oraz Płaskowyż Leng)



2 talie Wielkich Przedwiecznych, (1x 9 oraz 1x 17)



1 dwustronna planszetka Wielkich Przedwiecznych (Yog-Sothoth i Atlach-Nacha)



Żetony Postaci 6 dla każdej



4 talie Postaci, w sumie 264 karty (3x 65 oraz 1x 69)



14 kart Eksploracji



14 kart Wydarzeń



4 żetony Astrali



8 żetonów Repliki





1 żeton Szczęścia i 2 Kości Szczęścia

NOWE POSTACIE



SZAMAN SZULER ISTOTA NEKROMANTA

NOWE LOKACJE

Postacie, w tym również 4 nowe, będą mogły zgłębiać tajemnice leżące poza znanym nam światem rzeczywistym, próbując przetrwać, eksplorując nowe miejsce – Płaskowyż Leng, którego strzeże Wielka Przedwieczna, Atlach-Nacha.

Będą mogli również zbadać koszmary kryjące się w mieście Kingsport, zmierzając do konfrontacji z kolejnym Wielkim Przedwiecznym, Yog-Sothothem.

Każda nowa lokacja zawiera nowych, unikalnych Wrogów do pokonania.



NOWE EFEKTY

ASTRALE



Efekt Astrala pozwala wzmocnić Postać poprzez zdobywanie żetonów Astrali (). Za każdym razem, gdy zagrana zostanie karta z efektem Astrala, na Postaci otrzymującej ten efekt umieszczany jest żeton Astrala.

Za każdy żeton Astrala, Postać w swojej turze dodaje 1 do Ataku lub 1 do Obrony do wszystkich swoich kart. Efekt ten jest rozpatrywany dla każdej karty osobno, zawsze jest stosowany jako ostatni i może zostać zastosowany do każdej karty tylko raz.

Żetony Astrali **NIE SĄ ODRZUCANE** na koniec tury Postaci, ale są odrzucane na koniec Walki.

Na początku swojej tury, każda Postać posiadająca przynajmniej jeden żeton Astrala, musi odrzucić spośród dobranych kart, pierwsze dobrane przez siebie karty zgodnie z liczbą posiadanych żetonów Astrali. Są one traktowane jako **ODRZUCENIE ASTRALNE** i każda Postać zyskuje Energię, tak jakby karty zostały odrzucone w tym celu. Po wykonaniu tej czynności każda Postać odrzuca swoje żetony Astrali.



Szaman kończy swoją turę z 2 Astralami, które pozwoliły mu wzmocnić jego karty Ataku i Obrony w tej turze. Na początku kolejnej rundy dobiera 6 kart, ale musi odrzucić pierwsze 2 z nich jako Odrzucenie Astralne, zyskując odpowiadającą im Energię (2). Następnie odrzuca swoje żetony Astrali i może normalnie zagrać pozostałe 4 karty ze swojej ręki, mając dostępną Energię (2) uzyskaną z Odrzucenia Astralnego.



Relikwia Klasowa Szamana, Totem Mocy, pozwala mu zyskać 1 żeton Astrala w zamian za utratę 1 Poczytalności na początku każdej swojej tury. Efekt Totemu Mocy występuje **PO** Odrzuceniu Astralnym, więc ten zyskany żeton Astrala nie jest odrzucany w tej turze i może być natychmiast użyty do wzmocnienia kart, które Szaman zamierza zagrać w tej turze. Relikwia wskazuje również maksymalną liczbę Astrali, jaką może posiadać każda Postać.

SZCZĘŚCIE



Na początku każdej rundy, zgodnie ze wskazaniem jego Relikwii Klasowej „Amulet Fortuny", Szuler wykonuje Test Szczęścia dwiema Kośćmi Szczęścia:

* Jeżeli wynik rzutu mieści się w przedziale od 7 do 10 (włącznie), Szuler jest **FUKSIARZEM.**
* Dowolny inny wynik oznacza, że Szuler jest **PECHOWCEM.**

Połóż żeton Szczęścia na jego Relikwii Klasowej, odpowiednią stroną do góry, aby pokazać jego Szczęście.

Szczęście wpływa na niektóre efekty kart Szulera, przez co jego działania stają się mniej przewidywalne i bardziej ryzykowne. Jeśli karta pozwala mu zmienić Szczęście, odwróć żeton Szczęścia z Fuksiarza na Pechowca lub odwrotnie i natychmiast zastosuj nowy stan do każdej karty, która od tego momentu tego wymaga.

Bycie Fuksiarzem lub Pechowcem to efekty dostępne wyłącznie dla Szulera i tylko on może czerpać korzyści lub ponosić konsekwencje związane z ich modyfikatorami. Dlatego, jeśli karta Szulera ma efekt Fuksiarza/Pechowca, efekt ten nie będzie miał zastosowania, jeśli zostanie zagrana dla innej Postaci. Jeśli jednak karta ma również dodatkowe efekty (na przykład zwiększające jej Atak), niezależne od stanu Szczęściarz/Pechowiec mogą one zostać zastosowane do wybranej Postaci.

ZAKŁADY

Karty z efektem Zakładu oferują możliwość podjęcia ryzyka w celu uzyskania potężniejszych efektów. Szuler może zagrać te karty dla innej Postaci. Zagrywając je, Postać otrzymująca efekt musi zdecydować, czy zaakceptować efekt początkowy, czy postawić Zakład, próbując wzmocnić efekty. Istnieją dwa rodzaje Zakładów: Proste Zakłady i Śmiałe Zakłady.





PROSTY ZAKŁAD

W przypadku Prostego Zakładu Postać może:

1. Zastosować początkowy efekt karty bez dodatkowego ryzyka.
2. Postawić Zakład, rzucając Kośćmi Szczęścia. W zależności od wyniku:

* Jeśli wynik mieści się w Przedziale Sukcesu (), wliczając obie wartości graniczne, Zakład uznaje się za wygrany. W takim przypadku efekt Sukcesu zastępuje efekt początkowy, zapewniając większą korzyść.
* Jeśli wynik nie mieści się w Przedziale Sukcesu (), Zakład jest przegrany, a efekt Porażki zastępuje efekt początkowy. Zazwyczaj oznacza to stratę lub mniejszą korzyść.

Szuler zagrywa kartę „Było blisko" i początkowo zyskuje Obronę 1, ale decyduje się zaryzykować i postawić Prosty Zakład, co oznacza, że nie zyskuje już efektu Obrona 1.
Rzucając Kośćmi Szczęścia, Szuler uzyskuje w sumie 3 oczka i przegrywa Zakład, przez co jego Szczęście zmienia się na Pechowca (jeśli wcześniej nim nie było) oraz traci 1 Poczytalności, ale zyskuje 1 Energii.



ŚMIAŁY ZAKŁAD

Śmiały Zakład jest odważniejszą opcją, ponieważ nie ma gwarancji początkowego efektu, a jedynym sposobem na uzyskanie efektu karty jest obstawienie.

PIERWSZY ZAKŁAD:

* Postać rzuca Kośćmi Szczęścia i jeśli wynik mieści się w Przedziale Sukcesu (), wliczając obie wartości graniczne, Zakład uznaje się za wygrany i stosuje się odpowiadający mu efekt, chyba że Postać zdecyduje się podjąć kolejne ryzyko.
* Jeśli wynik nie mieści się w Przedziale Sukcesu (), Zakład jest przegrany, a efekt Porażki zostaje zastosowany, chyba że Postać zdecyduje się podjąć kolejne ryzyko.

DRUGI ZAKŁAD:

Jeśli Postać zdecyduje się podjąć ryzyko, należy wykonać drugi rzut. Przedziały Sukcesu () i ich skutki, wskazane w dolnej części karty, całkowicie zastępują poprzedni Zakład. Postawienie drugiego Zakładu oznacza, że poprzedni nie został wypełniony (rozliczony), a zatem nie zakończył się ani porażką, ani sukcesem.

ZACHOWALNA

Karty z efektem Zachowalna mogą zostać zachowane na kolejne tury. Kiedy Postać zdecyduje się zatrzymać kartę Zachowalną, pozostaje ona na jej ręce do końca tury.
W nadchodzącej Fazie Utrzymania karty te nie wliczają się do standardowego limitu kart. W związku z tym Postać rozpocznie kolejną turę z więcej niż 6 dostępnymi kartami.



TYMCZASOWA

Karty z efektem Tymczasowa na początku gry nie znajdują się w talii Postaci i nie mogą być wybrane jako Nagrody, ponieważ są dodawane do talii tylko poprzez efekty innych kart. Umieść je obok strefy gry Postaci.
Po ich zagraniu lub odrzuceniu na końcu Spotkania - Walka, karty te nie trafiają na stos kart odrzuconych, lecz są oddzielane i umieszczane obok strefy gry. Można je jednak zdobyć ponownie w przyszłych Spotkaniach - Walka, tak długo jak karta na to pozwala.

FLARA

Karty Flar to przykład kart Tymczasowych. Karty te są częścią talii pomocniczej. Na koniec tury, w której zostały zagrane lub odrzucone lub na koniec każdego Spotkania - Walka, wracają do swojej talii, skąd można je ponownie dodać do ręki Istoty. Istnieje limit liczby kart Flar, które Istota może zagrać w jednej turze i znajduje się on na jej Relikwii Klasowej.



NOWE TYPY KART

REPLIKA



Zagrywając kartę Repliki, wybierz kartę, która została już zagrana i nie została zreplikowana, a następnie umieść na niej żeton Repliki. Następnie zastosuje ona swoje efekty tak, jakby tekst pochodził z replikowanej karty, ale został zagrany przez Istotę. Kart Repliki nie można replikować ani zagrywać dla innych Postaci. W grze obowiązuje limit 5 żetonów Repliki. Po odrzuceniu zreplikowanej karty, należy zwrócić żeton Repliki do ich zasobów. Jeśli do końca rundy w grze pozostanie dowolny żeton Repliki, należy go również odrzucić.



Efekty niektórych kart nie mogą być zreplikowane. Tak samo jak karty, których nie można zagrać dla innych Postaci:
* Efekty Wystrzału/ Przeładowania i wszystkie inne wymagające Amunicji Detektywa.
* Efekty Szulera Fuksiarz/Pechowiec.

Wszystkie pozostałe efekty, w tym Wieszczba, Astral i Poświęcenie, można replikować normalnie. Karty Flary są uważane za karty Początkowe podczas replikacji. W przypadku replikacji należy uznać, że Flara została zagrana ponownie i wlicza się ją do limitu 4 kart na turę.

PAMIĘTAJ: chociaż ogólne zasady gry stanowią, że karta, która została już zreplikowana, nie może być replikowana ponownie, istnieją wyjątki, jeśli komponent tak wskazuje. Na przykład karta „Replika Łańcuchowa" pozwala na ponowną replikację karty.

PRZYWOŁANIE

Zagranie karty Przywołania tworzy Sojusznika, który łączy siły z Postacią otrzymującą efekt karty. Ten Sojusznik ma początkowe wartości Ataku i Zdrowia oraz wartość Utrzymania. Dodaj żetony Zdrowia równe wartości wskazanej na jego karcie.
Postać połączona z Przywołaniem może go użyć do Ataku lub Obrony podczas swojej tury.
* **ATAK:** Przywołanie atakuje Wroga, stosując swoją wartość Ataku.
* **OBRONA:** Przywołanie broni połączoną z nim Postać, zmniejszając przyjmowane Ataki. Obrona Przywołania jest w pełni stosowana, zanim połączona Postać otrzyma jakikolwiek Atak. Jeśli Zdrowie Przywołania spadnie do 0, jest ono odrzucane, a nadwyżka Ataku jest stosowana do połączonej Postaci. Staje się ona następnie celem ataku, w tym podlega wszelkim dodatkowym efektom lub Statusom nałożonym przez ten atak.



Atak i Obrona wykonane przez Przywołanie nie są uważane za wykonane przez połączoną z nim Postać w odniesieniu do efektów lub zdolności. Oznacza to, że:

* Jeśli Postać połączona z Przywołaniem, posiada efekty takie jak Astral lub inne, które modyfikują jej Atak lub Obronę, nie mają one zastosowania do Przywołania.
* Jeśli Wróg nakłada Status podczas ataku na Przywołanie, odpowiadająca mu Postać nie zostanie dotknięta tym Statusem. Przywołanie jest traktowane jako osobne Stworzenie podczas nakładania Statusów.

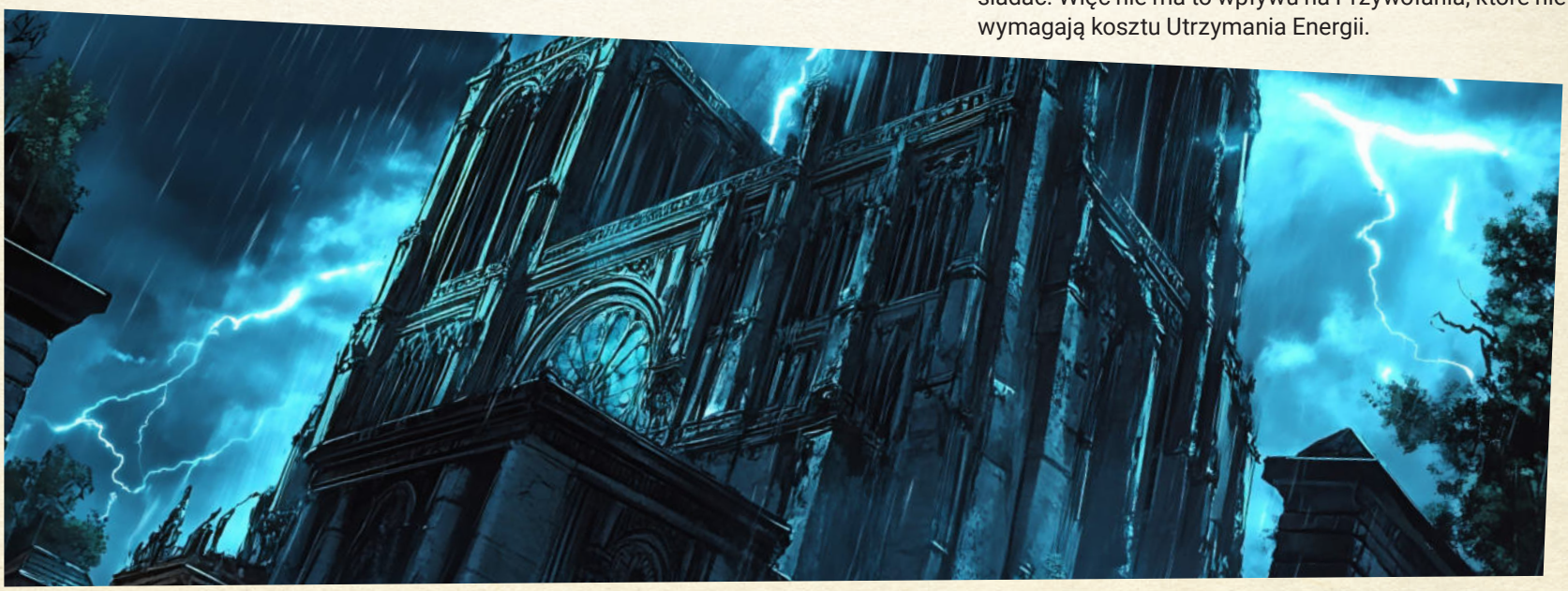
Jeśli Wróg wykonuje Atak Obszarowy, Przywołania użyte do Obrony również zostaną przez niego zaatakowane.

UTRZYMANIE PRZYWOŁAŃ

Przywołania pozostają w grze podczas rundy, aż do końca Walki, o ile opłacono ich Utrzymanie. Każde Przywołanie ma odpowiadającą mu wartość Utrzymania, która może wymagać jednego lub kilku zasobów, które muszą zostać pozyskane od połączonej Postaci. Postać może być zmuszona zapłacić za Utrzymanie, odrzucając karty by zyskać Energię lub zmniejszając swoje Zdrowie lub Poczytalność, w zależności od Przywołania. Ten krok jest wykonywany w Fazie Utrzymania, która ma miejsce na początku każdej rundy, przed turą Postaci.
Jeśli Postać połączona z Przywołaniem nie może - lub nie chce - zapłacić za jego Utrzymanie, zostaje ono odrzucone.
Jeżeli dowolne efekty modyfikują Utrzymanie Przywołania bez wskazania zasobu (Zdrowia, Poczytalności lub Energii), o wyborze decyduje połączona Postać.

MAGICZNY ATAK

Karty te mają efekty, które można wzmocnić, spełniając określone wymagania, na przykład odrzucając karty lub wydając dodatkową Energię.



NOWE TYPY KOSZTU

Dodano nowy typ Kosztu, oznaczony symbolem „X”. O ile efekty karty nie stanowią inaczej, karty z „X” w swoim Koszcie są uznawane za karty o koszcie równym 0, więc nie zyskuje się Energii po odrzuceniu ich w tym celu. Jeśli karta wskazuje konkretny Koszt, taka sama ilość Energii zostanie również uzyskana po odrzuceniu jej w tym celu. W przypadku replikacji, o ile nie zaznaczono inaczej, X jest uznawane za równe Kosztowi karty Repliki.

NOWE EFEKTY NIEPOCZYTALNOŚCI



SZAMAN

Kiedy Szaman jest Niepoczytalny, obniż o 1 liczbę żetonów Astrali, które inne Postacie mogą posiadać.



SZULER

Jeżeli Szuler jest Niepoczytalny i obie jego Kości Szczęścia pokażą tę samą wartość podczas stawiania Zakładu, przyjmuje 1 Unieruchomienie.



ISTOTA

Jeśli Istota jest Niepoczytalna, jej Przedmiot Klasowy (o ile taki posiada) nie wywołuje żadnego efektu.



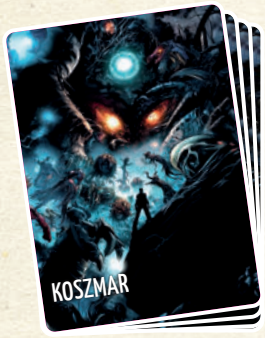
NEKROMANTA

Jeśli Nekromanta jest Niepoczytalny, musi dodać 1 Energii do Kosztu Utrzymania każdego ze swoich Przywołań. Pamiętaj, że aby dodać jakiś efekt, karta musi już go posiadać. Więc nie ma to wpływu na Przywołania, które nie wymagają kosztu Utrzymania Energii.

ROZSZERZENIE: TRYB KOSZMARU

Rozszerzenie jest kompatybilne z resztą zawartości gry i wprowadza nowy tryb rozgrywki, który zapewnia jeszcze większe wyzwania, a także nowe Nagrody.

ZAWARTOŚĆ



20 kart Koszmarów



8 Specjalnych
kart Relikwii Klasowych

TROPY

Na początku każdego Spotkania - Walka w Trybie Koszmaru, Postacie odkrywają jedną kartę z talii Koszmaru.



Postacie decydują, czy chcą aktywować tę kartę. Jeśli zdecydują się to zrobić, efekt będzie obowiązywał przez wszystkie rundy tego Spotkania i zapewni liczbę Tropów wskazaną na karcie. Postacie zachowują ukończone karty Koszmaru, aby wiedzieć, ile Tropów łącznie udało im się zdobyć. Jeśli zdecydują się nie stosować efektu, karta zostanie wtasowana z powrotem do talii Koszmaru, a Spotkanie nie będzie miało żadnych dodatkowych efektów.

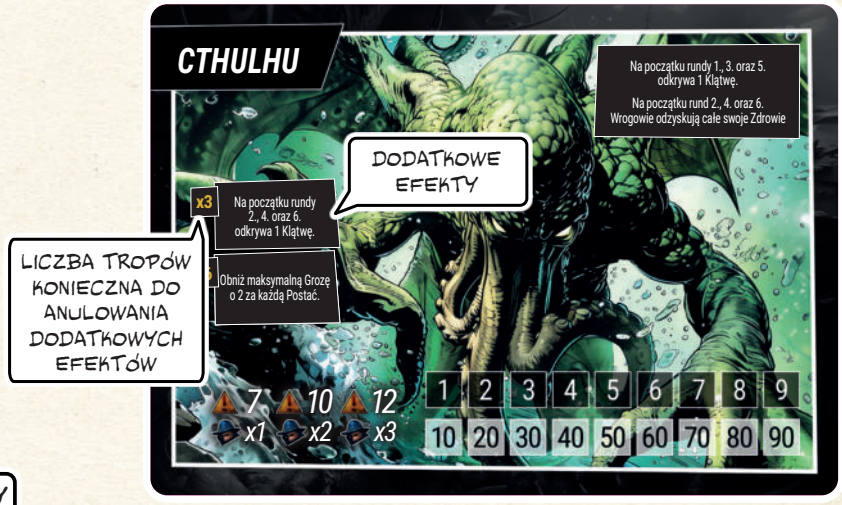
UŻYCIE TROPÓW I DODATKOWE EFEKTY WIELKICH PRZEDWIECZNYCH

Podczas rozgrywek w Trybie Koszmaru, Wielcy Przedwieczni stosują dodatkowe efekty wskazane na swojej planszetce, które można anulować za pomocą zebranych Tropów.

Przed rozpoczęciem Walki z Wielkim Przedwiecznym, Postacie mogą wydać dowolną liczbę Tropów ze swoich zasobów, aby anulować dodatkowe efekty zastosowane przez Wielkiego Przedwiecznego.

Każdy Wielki Przedwieczny ma dwa dodatkowe efekty. Pierwszy efekt jest mniej znaczący i wymaga mniejszej liczby Tropów do anulowania, podczas gdy drugi efekt jest bardziej niebezpieczny i trudniejszy do anulowania.

Niewykorzystane Tropy nie są odrzucane po ukończeniu Lokacji, ale są odrzucane po zakończeniu sesji gry. Do sesji gry wliczają się kolejne rozgrywki prowadzone tymi samymi Postaciami.







Detektyw i Wieszczka postanowili wyruszyć na przygodę w Trybie Koszmaru i dotarli do walki z Cthulhu, Wielkim Przedwiecznym w Arkham. Zdobyli 5 Tropów w trakcie gry, przechodząc przez kilka Walk z dodatkowymi efektami z talii Koszmaru. Chcieliby anulować drugi dodatkowy efekt, który obniża Maksymalną Grozę o 4, jednak wymagałoby to 6 Tropów – o 1 więcej niż mają do dyspozycji. Mogą zamiast tego wydać 3 Tropy, aby anulować odkrycie przez Cthulhu 1 Klątwy w rundach 2., 4. i 6.

SPECJALNE RELIKWIE KLASOWE



To rozszerzenie zawiera również nową kartę Relikwii Klasowej dla każdej Postaci, którą otrzymuje się jako Nagrodę za pierwsze udane ukończenie Lokacji w Trybie Koszmaru.
Po odblokowaniu będzie ona dostępna w każdej kolejnej grze tą Postacią.

DODATKOWE ZASADY

Tryb Koszmaru **NIE JEST** kompatybilny z modyfikatorami zmniejszania trudności.



ROZSZERZENIE: ZEW PRZEDWIECZNYCH (AKT 2)

To rozszerzenie pozwala na przedłużenie rozgrywki poprzez ukończenie jednej Lokacji i kontynuowanie gry w drugiej. W tym trybie Lokacje są traktowane jako Akty. Pierwsza Lokacja to Akt 1., a druga to Akt 2.
Jeśli grasz w Trybie Koszmaru, pod koniec Aktu nie odrzucaj Tropów, które do tej pory zdobyłeś.

ZAWARTOŚĆ



80 kart Rzadkich
(10 na Postać)



2 planszetki Wielkich Przedwiecznych (Shub-Niggurath, Hastur, Azathoth, Nyarlathotep)



56 kart Wielkich Przedwiecznych



15 kart Wrogów
(3 Wybrańców na Lokację)



3 karty
Przygotowania Walki

PRZYGOTOWANIE

Aby rozegrać Akt 2., trzeba najpierw ukończyć Akt 1. w dowolnej z jego Lokacji.
Po pomyślnym ukończeniu Aktu 1., Postacie zachowują swoje talie i Ulepszenia oraz odzyskują Zdrowie, Poczytalność i Amunicję do aktualnego maksymalnego poziomu. Pamiętaj również, że po pokonaniu Wielkiego Przedwiecznego Postacie otrzymują odpowiednią Nagrodę w Punktach Rozwoju, Monetach i kartę Rzadką, którą mogą dodać do swojej talii.
Aby kontynuować grę w Akcie 2., wybierz Lokację inną niż ta rozegrana w Akcie 1. i zastąp kartę Przygotowania Walki kartą z Aktu 2., która zawiera nowe przygotowanie Spotkań, a także wprowadza Wybrańca - nowy poziom Mocy Wroga.
Na koniec należy wybrać jednego z Wielkich Przedwiecznych z Aktu 2., który zastąpi zwykłego Wielkiego Przedwiecznego z wybranej Lokacji. Można dowolnie łączyć każdego Wielkiego Przedwiecznego z Aktu 2. z dowolną z dostępnych Lokacji.
Podobnie jak w Akcie 1., gdy Postacie zdobędą 6 Punktów Rozwoju w Akcie 2., każda Postać zyskuje 5 Punktów Regeneracji, a po zdobyciu 9 Punktów Rozwoju karta Wielkiego Przedwiecznego zostaje odkryta i dołączona do gry.

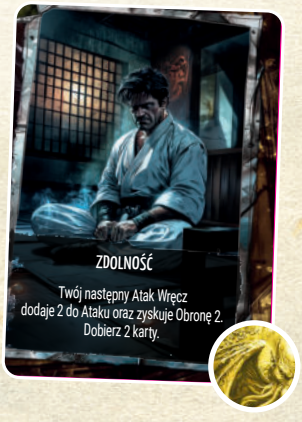
NOWY TYP WROGA

Dodano nowy poziom Mocy Wroga – Wybrańca. Są oni uważani za potężniejszych od Elitarnych i słabszych od Wielkich Przedwiecznych.



NOWY POZIOM UNIKALNOŚCI KART

To rozszerzenie zawiera 10 kart **POZIOMU RZADKIEGO** dla każdej z 8 Postaci dostępnych w grze (4 z gry podstawowej i 4 z rozszerzenia Echa Ciemności).
Karty Rzadkie są o 1 poziom wyższe niż karty Niezwykłe. Oznaczone są złotym emblematem w prawym dolnym rogu.
Karty poziomu Rzadkiego otrzymuje się jako Nagrodę za pokonanie Wielkiego Przedwiecznego, a czasami za pokonanie Wroga z poziomu Wybrańca.



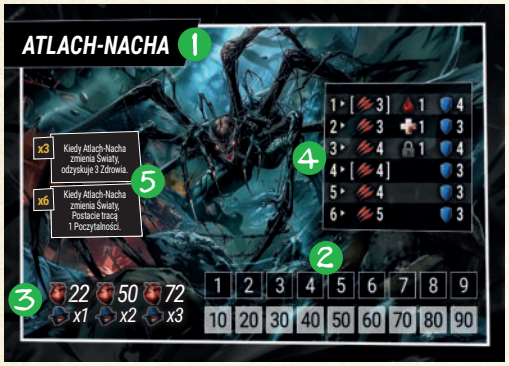
WIELCY PRZEDWIECZNI

ATLACH-NACHA (PŁASKOWYŻ LENG)

Na odległym Płaskowyżu Leng świat przestał rządzić się znanymi regułami. Niebo stoi w miejscu. Góry zmieniają kształt. Kroki czasami nie pozostawiają śladu. Tam badacze znaleźli sieć – rozległą, rozrastającą się i utkaną przez coś, co nie zrodziło się z życia na jawie.
Atlach-Nacha nie pozostaje niezmienna. Przemieszcza się między światem fizycznym, a światem snów. W jednej chwili jej ciało pożera kamień i ziemię. W następnej znika jak zapomniana myśl w koszmarnym śnie. Ta zmienność czyni ją nieprzewidywalną – ale nie niezniszczalną.
Badacze muszą działać na obu płaszczyznach. Czasami są ciałami przechadzającymi się przez ruiny, a innym razem cieniami nawigującymi po świecie symboli i zmiennych znaczeń. Muszą znaleźć i zniszczyć kluczowe węzły sieci, zanim most między wymiarami zostanie ukończony. Ale za każdym razem, gdy Atlach-Nacha zmienia formę, przestrzeń ulega zniekształceniu. A w Leng zgubienie się jest łatwiejsze niż znalezienie drogi powrotnej.

Matka Pająków to ostatnia i największa przeszkoda, z którą Postacie muszą się zmierzyć w swojej niebezpiecznej podróży przez Płaskowyż Leng. Walka, która wystawi ich na próbę, będzie przenosić ich między Światem Fizycznym, a Onirycznym, gdy będą próbować powstrzymać Atlach-Nachę przed ukończeniem sieci. I oczywiście przeżyć, by móc opowiedzieć tę historię.

ZAWARTOŚĆ



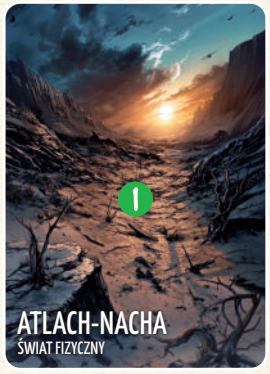
PLANSZETKA WIELKIEJ PRZEDWIECZNEJ

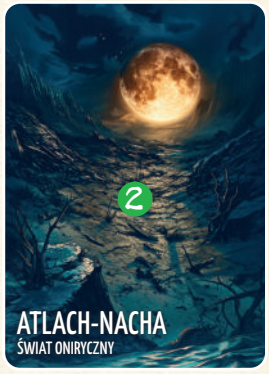
1. Nazwa.
2. Licznik Zdrowia.
3. Maksymalne Zdrowie, zależnie od liczby Postaci.
4. Sekwencje.
5. Efekty Trybu Koszmaru (Rozszerzenie).



KARTĄ WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO

1. Nazwa.
2. Dodatkowe efekty (Świat Fizyczny).
3. Stały efekt.
4. Dodatkowe efekty (Świat Oniryczny).
5. Wzmocniony efekt.
6. Efekt Zmiany Światów.





KARTĄ ŚWIATA

1. Świat Fizyczny.
2. Świat Oniryczny.

CEL

Pokonaj Atlach-Nachę w ciągu 6 rund Walki, zmniejszając jej Zdrowie do 0.

PRZYGOTOWANIE

Umieść kostki na Liczniku Zdrowia Atlach-Nachy, w zależności od liczby Postaci. Umieść talię Wielkiej Przedwiecznej obok jej planszetki wraz z kartą Świata.
Atlach-Nacha jest jedynym Wrogiem z maksymalnie 4 Statusami. Za każdym razem, gdy otrzymuje Obrażenia, zmniejsz jej Zdrowie na Liczniku.

DODATKOWE ZASADY

UTRZYMANIE

Jeśli to pierwsza runda, umieść kartę Świata stroną Świata Fizycznego do góry. Rozpocznij każdą kolejną rundę stroną, która była odkryta na końcu poprzedniej rundy.
Odrzuć wszystkie karty Wielkiej Przedwiecznej z poprzedniej rundy, jeśli takie pozostały.
Rzuć kością, aby określić, którą sekwencję z planszetki Wielkiej Przedwiecznej wykona Atlach-Nacha w swojej turze. Jej początkowym celem będzie Postać, która jako ostatnia ją zaatakowała. Nie jest ona jednak odporna na efekty wpływające na zmianę jej celu, takie jak Oszołomienie.

Zagraj 1 kartę Wielkiej Przedwiecznej. Spowoduje to zastosowanie efektów do bieżącej sekwencji na podstawie aktualnej karty Świata w grze. Te karty nie są uważane za Wrogów i nie mogą być celem żadnych efektów. Jeśli w talii Wielkiej Przedwiecznej nie ma wystarczającej liczby kart, potasuj wszystkie wcześniej odrzucone karty i utwórz nową talię Wielkiej Przedwiecznej.

TURA POSTACI

Za każdym razem, gdy Atlach-Nacha otrzyma Obrażenia, odwróć kartę Świata i odkryj nową kartę Wielkiej Przedwiecznej, stosując efekt zależny od aktualnego Świata.

TURA WROGÓW

Atlach-Nacha wykonuje sekwencję wskazaną przez rzut kością podczas Utrzymania, wliczając wszelkie dodatkowe efekty z kart Wielkiej Przedwiecznej. Jej celem będzie ostatnia Postać, która ją zaatakowała.

KARTY WIELKIEJ PRZEDWIECZNEJ

Karty Wielkiej Przedwiecznej wywołują efekty w zależności od Świata, w którym znajduje się Atlach-Nacha w momencie ich odkrycia: czarne tło dla Świata Fizycznego i niebieskie tło dla Świata Onirycznego.
Po zastosowaniu efektu przez kartę Wielkiej Przedwiecznej, efekt ten nie ulega zmianie, nawet jeśli Atlach-Nacha zmieni Światy w trakcie rundy. Aby szybko sprawdzić, jakie efekty uzyska sekwencja Atlach-Nachy, ułóż wszystkie skumulowane podczas rundy efekty tak by utworzyły poziomą linię.

Na niektórych kartach Wielkiej Przedwiecznej, pojawiają się dodatkowe ikony (, oraz). Zastosuj ich efekty, jeśli spełnione są następujące warunki:
Wzmocniony efekt ( ): ma zastosowanie, jeśli Zdrowie Atlach-Nachy jest niższe niż połowa jej maksymalnego Zdrowia.
Sieć ( ): ma zastosowanie jako efekt stały, gdy sekwencja jest w grze.
Zmiana Światów ( ): ma zastosowanie, jeśli Atlach-Nacha przeniosła się do tego Świata podczas odkrywania karty. Jeśli ikona pojawia się na pierwszej karcie w rundzie, należy ją zignorować.

1 POSTAĆ

Atlach-Nacha może zmieniać Światy tylko raz na rundę, a jej sekwencja będzie stosować efekty maksymalnie 2 kart Wielkiej Przedwiecznej na rundę.

2 LUB 3 POSTACIE

Atlach-Nacha będzie zmieniać Światy za każdym razem, gdy otrzyma Obrażenia, bez ograniczeń co do ilości razy, a jej sekwencja będzie stosować efekty wszystkich odkrytych kart Wielkiej Przedwiecznej.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŻKI

Zwycięstwo: jeśli przed końcem 6. rundy Zdrowie Atlach-Nachy spadnie do 0, a żadna z Postaci nie zostanie pokonana, Wielka Przedwieczna przerwie walkę i wycofa się na zawsze do Świata Onirycznego, pozostawiając wolne i zwycięskie Postacie w Świecie Fizycznym.
Porażka: w każdym innym przypadku, Postacie zostają pokonane.



Na początku rundy 3. Atlach-Nacha ma 29 Zdrowia z maksymalnych 50, walcząc z dwiema Zdrowymi Postaciami. Rzucając kością, aby określić którą sekwencję z planszetki wykona, wyrzuca 2 (1). Atlach-Nacha przebywała na koniec rundy 2. w Świecie Onirycznym, zatem w rundzie 3. rozpoczyna w tym samym Świecie (2). Atlach-Nacha odkrywa swoją pierwszą kartę Wielkiej Przedwiecznej, więc nie stosuje się żadnych dodatkowych efektów zmieniających świat ( ) (3). Postacie pokonują początkową Obronę 3 i zadają 3 Obrażenia Przedwiecznej, zmniejszając jej Zdrowie z 29 do 26, co powoduje, jej przejście do Świata Fizycznego (4), odkrywa nową kartę i stosuje efekty Świata Fizycznego (5): od teraz za każdym razem, gdy otrzyma Obrażenia, będzie dodawać 2 do Obrony ze względu na swój nowy stały efekt ( ). Efekt oznaczony ( ) jest ignorowany, ponieważ Zdrowie Atlach-Nachy nie spadło poniżej połowy maksymalnej wartości. Następnie Atlach-Nacha otrzymuje od Postaci 3 dodatkowe Obrażenia, co powoduje, że przechodzi ona do Świata Onirycznego (6), dodaje 2 do Obrony ( ), odkrywa nową kartę i stosuje efekty Świata Onirycznego (7): modyfikując sekwencję Ataku na bieżącą rundę. Dodatkowo, ponieważ jej Zdrowie spadło poniżej połowy (23 z 50), zastosowany zostaje również efekt oznaczony (dodaj 1 do Obrony, a więc ma teraz Obronę 3). Po turze Postaci, Atlach-Nacha wykonuje Atak, dodając do swojej początkowej sekwencji efekty z kart Wielkiej Przedwiecznej (zaznaczone w czerwonej ramce (8)): wykonuje Atak 5 (początkowy Atak 3 + Atak 2, ponieważ w grze są 2 Zdrowe Postacie) na swój cel i nakłada 1 Osłabienie.

YOG-SOTHOTH (KINGSPORT)

Coś się zmieniło w Kingsport. Nie chodzi tylko o niebo, teraz pokryte bezkształtnymi chmurami, ani o zegary, które przestały odmierzać czas. To sama materia, zachowująca się w nienaturalny sposób. Yog-Sothoth przekroczył próg – nie jako kształt, ale jako obecność. I teraz wszystko, co istnieje, jest w jego zasięgu.
Badacze nie mogą tego powstrzymać. Ich jedynym celem jest ucieczka. Ale droga ucieczki z miasta wcale nie jest prosta. Powalone drzewa blokują całe drogi. Kamienie z walących się budynków zamieniły otwarte place w pola gruzu. Znane drogi kończą się nowo powstałymi murami lub ślepymi zaułkami, których wcześniej nie było.
Każdy wybór ma znaczenie. Każdy zakręt to ryzyko. Yog-Sothoth jest powolny, ale nieustępliwy. Im dłużej to trwa, tym bardziej się zbliża. Badacze muszą znaleźć drogę, pokonać rumowiska oraz zniszczone ścieżki i uciec, zanim całe Kingsport stanie się częścią tej nieskończonej struktury.

Ten Wielki Przedwieczny przejmuje Kingsport, niszcząc miasto i wszystko, co stanie mu na drodze. Fauna, flora i mieszkańcy stali się zaciekłymi wrogami, wypaczonymi mocą Wielkiego Przedwiecznego. Postacie muszą uciec, zanim skończy się czas, a miasto zniknie. Jednak każdy zakątek skrywa koszmary, które przeczą zdrowemu rozsądkowi, a sama materia rzeczywistości zaczyna się rozpadać. Ci, którzy zawiodą, nie tylko zginą, ale także zostaną uwięzieni w wiecznym cieniu pod czujnym spojrzeniem pradawnej istoty.

ZAWARTOŚĆ



PLANSZETKA WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO

1. Nazwa.
2. Licznik Ucieczki.
3. Maksymalna Ucieczka, zależnie od liczby Postaci.
4. Efekty Trybu Koszmaru (Rozszerzenie).



KARTA WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO

1. Nazwa.
2. Kara.
3. Dodatkowe efekty.
4. Wzmocniony efekt.
5. Unikalna sekwencja
6. Zdrowie.



KARTA PRZESZKODY

1. Nazwa i typ.
2. Kara.
3. Wymagana Energia i dodatkowe efekty.

CEL

Przeżyj 6 rund Walki z Yog-Sothothem.

PRZYGOTOWANIE

Użyj kostek, aby wskazać wartość początkową na Liczniku Ucieczki na planszetce Wielkiego Przedwiecznego, w zależności od liczby Postaci.
Utwórz talie kart Wielkiego Przedwiecznego i kart Przeszkód w pobliżu planszetki Wielkiego Przedwiecznego.
Każda odkryta karta Wielkiego Przedwiecznego reprezentuje innego Wroga z maksymalnie 4 Statusami. Jeśli Zdrowie karty Wielkiego Przedwiecznego spadnie do 0, zostaje ona odrzucona.
Każda karta Przeszkody ma całkowitą wartość Energii, którą Postacie muszą opłacić w swojej turze, aby móc ją odrzucić.

DODATKOWE ZASADY

UTRZYMANIE

Umieść w grze karty Wielkego Przedwiecznego, aż do każdej Postaci zostaną przypisane 2 karty. Jedną z nich należy umieścić zakrytą, a drugą na niej, odkrytą. Karty te nie są odporne na efekty wpływające na zmianę celu, takie jak Oszołomienie. Dodatkowo, umieść 1 kartę Przeszkody za każdą Postać w grze.
Począwszy od 3. rundy, karty Wielkiego Przedwiecznego zyskują Wzmocniony efekt, podany obok ikony 3-6.
3 POSTACIE: przydziel tylko 1 odkrytą kartę Wielkiego Przedwiecznego do Postaci Lidera, zamiast 2. Umieść łącznie 2 karty Przeszkód.

TURA POSTACI

Podczas swojej tury, Postacie mogą zyskać Energię i wykorzystać ją wspólnie do odrzucenia Przeszkód.
Postacie mogą atakować dowolną odkrytą kartę Wielkiego Przedwiecznego. Jeśli jej Zdrowie spadnie do 0, zostaje odrzucona.
Jeśli pod odrzuconą kartą znajduje się inna zakryta karta Wielkiego Przedwiecznego, karta ta zostaje natychmiast odkryta, odsłaniając nowego Wroga, który wchodzi do gry i zyskuje swoją Obronę.

TURA WROGÓW

Odkryj zakryte karty, jeśli takie pozostały i rozpatrz sekwencje z kart Wielkiego Przedwiecznego w grze przeciwko ich celom.
Zmniejsz Licznik Ucieczki zgodnie z karami (⏱) z kart Wielkiego Przedwiecznego i kart Przeszkody, które pozostają w grze.
Po tym odrzuć karty Wielkiego Przedwiecznego i Przeszkód, a także wszelkie Zdolności Trwałe, karty z Użyciami i Przywołania w grze.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŻKI

Zwycięstwo: jeśli Postacie przetrwają 6 rund, zanim Licznik Ucieczki osiągnie 0, zdołają uciec z Kingsport i wyjść zwycięsko z walki.
Porażka: w każdym innym przypadku, Postacie zostają pokonane.

AZATHOTH (AKT 2)

Daleko poza materią, w centrum rozszerzającego się kosmosu, bezmyślne jądro pulsuje we śnie. Azathoth, źródło istnienia, pogrążony we śnie. Poprzez jego sny światy nabierają kształtu. Wyłaniają się prawa. Powstaje życie. Ale niektórzy znaleźli sposoby, by zbliżyć się do tego źródła. Chcą obudzić ślepego boga.
Badacze odkrywają serię zsynchronizowanych rytuałów. Wszystkie zmierzają do tego samego celu. Jeśli im się uda, jeśli choć na chwilę zwrócą uwagę Azathotha, wszystko zostanie unicestwione – nie z gniewu, ale przez przypadek.

Nie ma mowy o konfrontacji. Żadnych negocjacji. Jedynym wyjściem jest zakłócenie przygotowań: złamanie rytmu, rozmontowanie schematów, zniszczenie symboli. Czasu jest niewiele. Ryzyko jest absolutne. A jeśli zawiodą, nikt nie będzie pamiętał – bo nic nie zostanie.

ZAWARTOŚĆ



PLANSZETKA WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO

1. Nazwa.
2. Licznik Przebudzenia.
3. Kombinacje Run.
4. Maksymalne Przebudzenie, zależnie od liczby Postaci.
5. Efekty Trybu Koszmaru (Rozszerzenie).



KARTY KOHORTY

1. Runa.
2. Efekt Przebudzenia.
3. Dodatkowe efekty.
4. Wzmocniony efekt.
5. Unikalna sekwencja.
6. Zdrowie.



KARTY ŚWITY

1. Runa.
2. Efekt Przebudzenia.
3. Wzmocniony efekt.
4. Unikalna sekwencja.
5. Zdrowie.

CEL

Przetrwaj 6 rund Walki i nie dopuść, aby Licznik Przebudzenia osiągnął swój limit.

PRZYGOTOWANIE

Użyj kostek, aby wskazać wartość początkową na Liczniku Przebudzenia na planszetce Wielkiego Przedwiecznego, zaczynając od połowy maksymalnej wartości Przebudzenia, w zależności od liczby Postaci. Utwórz talię Wielkiego Przedwiecznego. Każda karta Wielkiego Przedwiecznego reprezentuje innego Wroga z maksymalnie 4 Statusami.
W tej Walce występują 2 typy kart Wielkiego Przedwiecznego: Kohorta, która zwiększa Licznik Przebudzenia na koniec rundy, oraz Świta, która go zmniejsza.
Jeśli Zdrowie karty Wielkiego Przedwiecznego spadnie do 0, zostaje ona odrzucona i staje się Runami, które trafiają do ogólnych zasobów. W dowolnym momencie w zasobach może znajdować się maksymalnie liczba Run równa liczbie Postaci plus 1.

DODATKOWE ZASADY

UTRZYMANIE

Umieść w grze karty Wielkiego Przedwiecznego, aż do każdej Postaci zostaną przypisane 2 karty. Karty te będą celować w przypisaną do nich Postać. Karty te nie są odporne na efekty wpływające na zmianę celu, takie jak Oszołomienie. Począwszy od 3. rundy, karty Wielkiego Przedwiecznego zyskują Wzmocniony efekt, podany obok ikony 3-6.

TURA POSTACI

Postacie mogą wymieniać Runy w dowolnym momencie swojej tury, aby zastosować dodatkowe efekty wskazane na planszetce Wielkiego Przedwiecznego.

>> WYMIANA RUN

Wyróżniamy 4 kolory Run: żółta, fioletowa, niebieska oraz biała. Runy białe mogą być używane jak Runy dowolnego innego koloru, a 2 Runy tego samego koloru mogą być używane jak 1 Runa biała.
Jeśli Postacie mają wymagane Runy w ogólnych zasobach, mogą aktywować raz na turę jedną kombinację Run na planszetce Azathotha.
Po zastosowaniu efektu kombinacji, odrzuć użyte w tym celu karty Wielkiego Przedwiecznego.

TURA WROGÓW

Po zakończeniu swojej tury, Wrogowie w grze stosują swoje ( ) lub ( ) efekty Przebudzenia na Liczniku Przebudzenia. Następnie odrzuć wszystkie karty Wielkiego Przedwiecznego w grze.
Zwiększ Licznik Przebudzenia o 1.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŻKI

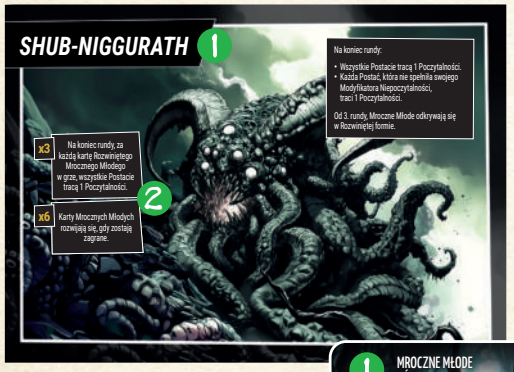
Zwycięstwo: jeśli Postacie przetrwają 6 rund zanim Licznik Przebudzenia osiągnie limit wskazany na planszetce Wielkiego Przedwiecznego, odnoszą zwycięstwo.
Porażka: w każdym innym przypadku, Postacie zostają pokonane.

SHUB-NIGGURATH (AKT 2)

Pory roku stały się dziwne. Rośliny rosną tam, gdzie nic nie powinno kwitnąć. Ale wzrost nie podąża żadnym znanym schematem. Rozprzestrzenia się z gwałtowną siłą. W lesie przywołano coś pradawnego. Badacze otrzymują raporty o rytuałach odprawianych przez grupy, które mówią o Bogini Matce. Mówią, że powróciła. Mówią, że daje życie.
Shub-Niggurath nie uderza szybko. Jej moc rozprzestrzenia się poprzez narodziny. Każde nowe stworzenie jest przesłaniem, znakiem, że budzi się coś starszego niż świat.
Badacze muszą znaleźć miejsca tych przywołań i powstrzymać rozprzestrzenianie się jej potomstwa, zanim świat zostanie opanowany przez formę życia, która nie jest dla niego przeznaczona. Samo zniszczenie nie wystarczy – muszą zrozumieć rytm, który za tym stoi. Bo tam, gdzie wszystko rośnie, wszystko może również ulec rozkładowi.

Przetrwaj, gdy wpływ Shub-Niggurath niszczy krainę i rodzi nienazwane okropieństwa w każdym zakątku. Matka Tysiąca Młodych sieje stworzenia, które pożerają, rozmnażają się i wypaczają wszystko, co żyje, zamieniając świat w mroczne, przepełniające się łono. Twoją jedyną nadzieją jest ucieczka, zanim jej potomstwo pochłonie cię jako ofiarę.

ZAWARTOŚĆ



PLANSZETKA WIELKIEJ PRZEDWIECZNEJ

1. Nazwa.
2. Efekty Trybu Koszmaru (Rozszerzenie).



MODYFIKATORY NIEPOCZYTALNOŚCI

1. Dodatkowe efekty Niepoczytalności.





KARTY WIELKIEJ PRZEDWIECZNEJ

1. Forma Podstawowa.
2. Forma Rozwinięta.
3. Dodatkowe efekty.
4. Zdrowie.
5. Unikalna sekwencja.
6. Wzrost Zdrowia.

CEL

Przetrwaj 6 rund.

PRZYGOTOWANIE

Każda Postać dobiera 1 kartę Modyfikatora Niepoczytalności, której będzie używać przez całą Walkę.
Jeśli Postać rozpoczyna swoją turę jako Niepoczytalna, rzuca kością i dodaje wskazany na karcie Modyfikatora efekt do swojego własnego.
Utwórz talię Wielkiej Przedwiecznej stroną Podstawową kart do góry. Każda karta Wielkiej Przedwiecznej ma stronę Podstawową i stronę Rozwiniętą.
Każda karta Wielkiej Przedwiecznej reprezentuje innego Wroga z maksymalnie 4 Statusami. Jeśli Zdrowie karty Wielkiej Przedwiecznej spadnie do 0, zostaje ona odrzucona.

DODATKOWE ZASADY

UTRZYMANIE

Umieść przed każdą Postacią 1 nową kartę Podstawową Wielkiej Przedwiecznej.
Postać może mieć przypisane maksymalnie 2 karty.
Każda z tych kart będzie celować w przypisaną do niej Postać.
Karty te nie są odporne na efekty wpływające na zmianę celu, takie jak Oszołomienie.
Każda Niepoczytalna Postać rzuca kością, a następnie sprawdza tabelę na swojej karcie Modyfikatora Niepoczytalności. Efekt odpowiadający rzutowi obowiązuje w tej rundzie, dodatkowo do efektu samej Postaci.
Począwszy od rundy 3., karty Wielkiej Przedwiecznej natychmiast rozwijają się po ich odkryciu, zyskując wartość Zdrowia ponad wartość wskazaną na ich Podstawowej Formie.
3 POSTACIE: Począwszy od 3 rundy, tylko karta Wielkiej Przedwiecznej, której celem jest Lider, natychmiast rozwija się po jej odkryciu.

TURA WROGÓW

Na koniec tury, każda karta Podstawowa Wielkiej Przedwiecznej w grze ewoluuje. Odwróć kartę na jej Formę Rozwiniętą, która zyskuje wartość Zdrowia wskazaną na jej karcie. Może to spowodować, że jej aktualne Zdrowie przekroczy wartość początkową.
Postacie, które nie spełniły wymogu Modyfikatora Niepoczytalności, tracą 1 Poczytalności.
Następnie wszystkie Postacie tracą 1 Poczytalności.

DODATKOWE INFORMACJE

EFEKTY NIEPOCZYTALNOŚCI I KARTY MODYFIKATORÓW

W tej Walce, jeśli Poczytalność Postaci spadnie do 0, gra się nie kończy. Jeśli dowolny efekt obniży Poczytalność Postaci poniżej 0, zamiast tego traci ona Zdrowie.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŻKI

Zwycięstwo: jeśli wszystkie Postacie przetrwają do końca 6. rundy, wygrywają.
Porażka: w każdym innym przypadku, Postacie zostają pokonane.

HASTUR (AKT 2)

Na granicy rozsądku ktoś znów wystawił sztukę. Król w Żółci, dawno zaginiony i zakazany, znów krąży. Czytelnicy, nieświadomi jego niebezpieczeństwa, powtarzają jego słowa, myśląc, że to tylko literatura. Ale słowa otwierają drzwi. Chaos rozprzestrzenia się jako zamęt, utracona tożsamość i wspólne marzenia.
Badacze podążają za wskazówkami do miasta, które nie zna już swojej nazwy. Obrazy się zmieniają, twarze się powtarzają. Na starych mapach pojawia się niewyobrażalne jezioro. Wszystkie znaki wskazują na Hastura. Jego wpływ nie narzuca się, lecz przenika do środka. Szaleństwo przychodzi pod maską inspiracji.
Aby go powstrzymać, badacze muszą zapieczętować miejsca, w których jego obecność jest najsilniejsza. Ale to oznacza zobaczenie tego, co powinno pozostać niewidoczne, i powiedzenie tego, co nie powinno zostać wypowiedziane. Walka nie jest fizyczna, lecz psychiczna i nie wszyscy, którzy przystąpią do tej walki, powrócą z nienaruszoną wolą.

Przeżyj, gdy wpływ Hastura rozprzestrzenia się niczym niewidzialna trucizna, łamiąc wolę i siejąc rozpacz. Król w Żółci szepcze z ukrycia, a każde spojrzenie, każde słowo, każdy symbol to pułapka prowadząca do szaleństwa.

ZAWARTOŚĆ



PLANSZETKA WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO

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



KARTY WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO

1. Wymagana Energia.
2. Dodatkowe efekty.
3. Wzmocniony efekt.
4. Unikalna sekwencja.

CEL

Pokonaj Hastura, zmniejszając jego Zdrowie do 0 przed końcem 6. rundy.

PRZYGOTOWANIE

Umieść kostki na Liczniku Zdrowia Hastura, w zależności od liczby Postaci. Umieść talię Wielkiego Przedwiecznego obok jego planszetki. Hastur jest uważany za jedynego Wroga z maksymalnie 4 Statusami.
Wszelkie zadane mu Obrażenia (czy to poprzez pokonanie Obrony dowolnej karty Wielkiego Przedwiecznego, poprzez efekty, czy poprzez Statusy) są odejmowane od Zdrowia Wielkiego Przedwiecznego, które jest śledzone na Liczniku na jego planszetce.

DODATKOWE ZASADY

UTRZYMANIE

W każdej turze Hastur ma 3 punkty Energii (za każdą Postać), aby zagrać maksymalnie 2 karty przypisane do każdej Postaci. Każda z tych kart celuje w przypisaną jej Postać. Jeśli Hastur nie ma wystarczającej ilości Energii, aby zagrać drugą kartę, zostaje ona odrzucona, a Postać, w którą celuje, musi odrzucić na resztę Walki wierzchnią kartę ze swojej talii, bez patrzenia na nią. Ponadto Hastur zyskuje dodatkowo 1 Energii w następnej rundzie, aby zagrać karty na tę Postać.

TURA POSTACI

Każda Postać może zagrywać karty Ataku tylko przeciwko przypisanym jej kartom Wielkiego Przedwiecznego, sumując całą ich Obronę. Karty innego typu można zagrywać dla innej Postaci w standardowy sposób.

TURA WROGÓW

Wykonaj pojedynczą sekwencję przeciwko każdej Postaci, dodając wartości i dodatkowe efekty wszystkich kart, które ją atakują.
Jeśli Zdrowie Wielkiego Przedwiecznego jest niższe niż połowa jego maksymalnej wartości, jego karty zyskują 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.
Na koniec odrzuć wszystkie karty Wielkiego Przedwiecznego w grze.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŻKI

Zwycięstwo: Postacie wygrywają, jeśli przed końcem 6. rundy Zdrowie Hastura spadnie do 0 i żadna z Postaci nie zostanie pokonana.
Porażka: w każdym innym przypadku, Postacie zostają pokonane.

NYARLATHOTEP (AKT 2)

Nie ma żadnych ostrzeżeń. Żadnych przepowiedni. Nyarlathotep nie zapowiada swojego przybycia. Po prostu się pojawia – w wykładach, w snach, w bezimiennych tłumach. Przybiera ludzkie kształty. Mówi z wdziękiem. Obiecuje władzę, porządek, zrozumienie. A im częściej go słyszą, tym bardziej świat zaczyna się zmieniać.
Badacze próbują go wyśledzić, ale jego ścieżka łączy się ze światem przywódców, naukowców i artystów. Prawda kryje się pod elokwentnymi kłamstwami. Chaos nie wybucha – on przenika.
Wróg nie jest w jednym miejscu. Jest wszędzie. Co gorsza, doskonale wie, kto mu się przeciwstawia. Badacze muszą działać ostrożnie. Nie mogą nikomu ufać. Jedyne, co jest pewne, to to, że im głębiej odkrywają jego plan, tym bardziej ich własne umysły zaczynają się rozpadać. Zagrożeniem nie jest jego postać – lecz jego wpływy. A każda decyzja może być ich ostatnią.

Wytrwaj, gdy Nyarlathotep ujawnia swoje niezliczone maski i manipuluje wolą śmiertelników. Pełzający Chaos nie atakuje brutalną siłą, lecz podstępem, szeptami i wizjami, które szarpią zdrowy rozsądek. Twoją jedyną nadzieją jest ucieczka, zanim jego głos cię pochłonie, a twoja dusza zostanie uwięziona w jego odwiecznym spisku.

ZAWARTOŚĆ



PLANSZETKA WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO

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



KARTY WIELKIEGO PRZEDWIECZNEGO

1. Dodatkowe efekty.
2. Wzmocniony efekt.
3. Unikalna Sekwencja.

CEL

Pokonaj Nyarlathotepa, zmniejszając jego Zdrowie do 0 przed końcem 6. rundy.

PRZYGOTOWANIE

Użyj kostek, aby wskazać początkowy poziom Zdrowia Wielkiego Przedwiecznego, w zależności od liczby Postaci. Umieść talię kart Wielkiego Przedwiecznego obok jego planszetki. Nyarlathotep jest uważany za jedynego Wroga z maksymalnie 4 Statusami. Wszelkie zadane mu Obrażenia (czy to poprzez pokonanie Obrony dowolnej karty Wielkiego Przedwiecznego, poprzez efekty, czy poprzez Statusy) są odejmowane od jego Zdrowia, które jest śledzone na Liczniku na jego planszetce.

DODATKOWE ZASADY

UTRZYMANIE

Umieść w grze i przypisz do każdej Postaci 1 nową kartę Wielkiego Przedwiecznego. Nyarlathotep aktywuje efekt wskazany na tej karcie, stosując go do Postaci oznaczonej odpowiednią ikoną.

TURA POSTACI

Każda Postać może zagrywać karty Ataku tylko przeciwko przypisanej jej karcie Wielkiego Przedwiecznego. Karty innego typu można zagrywać dla innej Postaci w standardowy sposób.

TURA WROGÓW

Jeśli Zdrowie Wielkiego Przedwiecznego jest niższe niż połowa jego maksymalnej wartości, jego karty zyskują 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.
2 POSTACIE: jeśli grasz na 2 Postacie, zastosuj Wzmocniony efekt od początku Walki, bez względu na wartość Zdrowia Nyarlathotepa.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŻKI

Zwycięstwo: Postacie odnoszą zwycięstwo, jeśli przed końcem 6. rundy Zdrowie Nyarlathotepa spadnie do 0.
Porażka: w każdym innym przypadku, Postacie zostają pokonane.

SŁOWNICZEK

ASTRALE: pozwalają Postaci wzmocnić się poprzez zdobywanie żetonów Astrali. Dodają one +1 do wartości Ataku lub Obrony każdej zagranej przez Postać karty. Ich wadą jest jednak to, że prowadzą do Odrzucenia Astralnego (str. 4).

FUKSIARZ: stan Postaci Szulera, który może wpływać na niektóre z jego kart. Zostaje zastosowany na podstawie udanego Testu Szczęścia wykonywanego na początku każdej tury Szulera (str. 5).

KOHORTA / ŚWITA: typy kart Azathotha - Wielkiego Przedwiecznego (str. 14).

KOSZT X: Koszt karty jest uważany za równy 0, chyba że tekst na karcie stanowi inaczej (str. 7).

MAGICZNY ATAK: typ karty Ataku, której efekty można wzmocnić, spełniając określone wymagania, takie jak odrzucanie kart lub zużywanie dodatkowej Energii (str. 7).

NIEPOCZYTALNOŚĆ: jeśli Poczytalność Postaci wynosi 5 lub mniej, staje się ona Niepoczytalna i musi zastosować efekty opisane w zasadach (Zasady Gry na str. 24, Zasady Rozszerzenia na str. 7).

ODRZUCENIE ASTRALNE: aby zyskać Energię, Postać musi odrzucić spośród dobranych kart podczas swojej tury, pierwsze dobrane przez siebie karty zgodnie z liczbą posiadanych żetonów Astrali. Następnie odrzuca wszystkie swoje żetony Astrali (str. 4).

PECHOWIEC: stan Postaci Szulera, który może wpływać na niektóre z jego kart. Zostaje zastosowany na podstawie nieudanego Testu Szczęścia wykonywanego na początku każdej tury Szulera (str. 5).

POZIOM RZADKI: najwyższy poziom unikalności kart, które są dostępne dla każdej Postaci i oznaczone złotym emblematem w prawym dolnym rogu. Karty te zdobywa się poprzez ukończenie Walk z Wybrańcami lub Wielkimi Przedwiecznymi (str. 10).

PROSTY ZAKŁAD: słowo kluczowe dla kart Szulera. Decydując się na postawienie Zakładu, Szuler rzuca Kośćmi Szczęścia i w zależności od wyniku, stosuje efekt karty. Każda karta wskazuje Przedział Sukcesu i Porażki oraz odpowiadające im efekty (str. 5).

PRZESZKODA: karta utrudniająca walkę z Yog-Sothothem, która wymaga od Postaci wydania Energii, aby można ją było odrzucić (str. 13).

PRZYWOŁANIE: tworzy Sojusznika z Atakiem, Zdrowiem i Utrzymaniem, który działa niezależnie. Może atakować lub bronić się, a jego akcje nie są uznawane za wykonane przez połączoną Postać, ani nie są one zależne od efektów lub Zdolności połączonej Postaci. Wymaga Utrzymania (str. 6).

REPLIKA: umożliwia Istocie skopiowanie efektów karty zagranej wcześniej. Każda karta może zostać zreplikowana tylko raz i nie można replikować karty Repliki (str. 6).

RUNY: zasoby zdobywane poprzez pokonanie Kohorty i Świty Azathotha. Postacie mogą wydawać te zasoby na tworzenie kombinacji Run i uzyskiwanie efektów (str. 14).

SPECJALNA RELIKWIA: karta Relikwii Klasowej, którą zdobywa się po pierwszym udanym ukończeniu Lokacji w Trybie Koszmaru. Po jej odblokowaniu staje się dostępna w przyszłych grach tą Postacią (str. 9).

SZCZĘŚCIE: słowo kluczowe dla Postaci Szulera, które określa, czy jest on Pechowcem czy Fuksiarzem w trakcie swojej tury (str. 5).

ŚMIAŁY ZAKŁAD: słowo kluczowe dla kart Szulera. Jedynym sposobem na zastosowanie efektów karty jest postawienie Zakładu. Można postawić maksymalnie 2 Zakłady, podejmując większe ryzyko przy drugim Zakładzie, aby uzyskać jeszcze lepsze efekty (str. 5).

ŚWIAT FIZYCZNY / ONIRYCZNY: przestrzenie, pomiędzy którymi porusza się Atlach-Nacha i które zapewniają dodatkowe efekty jej Atakom (str. 11).

TROPY: zasoby uzyskiwane po pomyślnym ukończeniu Spotkań - Walka z uwzględnieniem efektów Trybu Koszmaru. Przed starciem z Wielkim Przedwiecznym w Trybie Koszmaru, można ich użyć, aby anulować jego efekty, zgodnie z liczbą Tropów wskazaną na jego planszetce (str. 8).

TRYB KOSZMARU: nowy tryb rozgrywki (str. 8).

TYMCZASOWA: karty, których nie można wybrać jako Nagrody, uzyskuje się je poprzez efekty innych kart. Są one odkładane na bok po zagraniu, odrzuceniu lub na koniec Walki, ale można je odzyskać, jeśli pozwala na to efekt. (str. 6).

UTRZYMANIE (PRZYWOŁANIE): ilość zasobów potrzebnych do utrzymania Przywołania w grze podczas Fazy Utrzymania, aby mogło ono pozostać w grze (str. 6).

WYBRANIEC: Wróg potężniejszy od Elitarnych i słabszy od Wielkich Przedwiecznych. Więcej informacji na temat poziomów Mocy Wroga znajdziesz na str. 10 w Zasadach Gry i str. 10 w Zasadach Rozszerzenia.

ZACHOWALNA: efekt na niektórych kartach Akcji. Karty te mogą być trzymane na ręce Postaci między rundami – bez ich zagrania lub odrzucenia – i nie wliczają się do limitu kart na ręce (str. 6).

ZAKŁAD: słowo kluczowe dla Postaci Szulera. Ten efekt oferuje możliwość podjęcia ryzyka w celu uzyskania potężniejszych efektów kart. Podczas gry należy podjąć decyzję, czy Szuler postawi Zakład, czy nie (str. 5).



IKONOGRAFIA


POCZYTALNOŚĆ


ZDROWIE


ATAK


OBRONA


ENERGIA


ZDOLNOŚĆ


AMUNICJA


LICZBA POSTACI


LIDER


OCHRONA

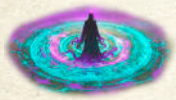

WZMOCNIONY EFEKT


UŻYCIA


MONETY


PUNKTY ROZWOJU

EKSPLORACJA


WALKA


SKLEP


POŁĄCZENIA


WIELKI PRZEDWIECZNY


WYDARZENIE


PORTAL

STATUSY


PODATNOŚĆ


KRWAWIENIE


OSZOŁOMIENIE


UNIERUCHOMIENIE


OSŁABIENIE

PRIORYTETY


NAJNIŻSZA/ NAJWYŻSZA POCZYTALNOŚĆ


NAJNIŻSZE/ NAJWYŻSZE ZDROWIE


OSTATNIA POSTĄĆ, KTÓRA ZAATAKOWAŁA TEGO WROGA


LIDER W BIEŻĄCEJ RUNDZIE


LIDER W KOLEJNEJ RUNDZIE

AZATHOTH


ŻÓŁTA RUNA


NIEBIESKA RUNA


FIOLETOWA RUNA


BIAŁA RUNA (JOKER)


ZWIĘKSZENIE PRZEBUDZENIA


OBNIŻENIE PRZEBUDZENIA

ATLACH-NACHA


ZMIANA ŚWIATÓW


SIEĆ

YOG-SOTHOTH


UCIECZKA

ROZWÓJ

PUNKTY ROZWOJU

(MAKSYMALNIE 25 NA POSTAĆ)

