

Abominacja

DZIEDZICTWO FRANKENSTEINA

INSTRUKCJA



Prolog

Minęło dwadzieścia lat, odkąd doktorowi Wiktorowi Frankensteinowi udało się ożywić potwora zsytego ze zbezczeszczonych zwłok Bogu ducha winnych nieszczęśników i martwych zwierząt.

Dwadzieścia lat, odkąd kapitan Robert Walton złamał daną sobie przysięgę, że odnajdzie potwora i uwolni świat od jego plugawej, pozbawionej duszy postaci.

Jest rok 1819. Paryż okrywa niewidzialny całun zła. Tajemniczy patron o odrażającym kolorze skóry i z upiornymi bliznami na całym ciele organizuje konkurs na odtworzenie badań prowadzonych przez doktora Frankenstein. Do udziału zgłosili się najznamienitsi naukowcy, którzy pragną kontynuować rozpoczęte przez niego dzieło. Nagrodą jest rozwiązanie zagadki nieśmiertelności! Jednakże dla organizatora konkursu eksperyment doktora Frankenstein ma dużo bardziej osobisty wymiar. Pragnie tego, czego jego własny twórca nie ośmielił się mu dać – towarzysza tak odrzucającego, jak on sam, towarzysza, który na zawsze wypełni pustkę samotności.

Uczestnikami konkursu są najlepsi naukowcy z całego świata, chociaż nie wszyscy biorą w nim udział dobrowolnie. Niektórzy padli ofiarą szantażu, inni stanęliby w obliczu śmiertelnego niebezpieczeństwa w razie odmowy. Pojawiły się też dusze nieczyste – szaleńcy wprost zachwyceni perspektywą uczestnictwa w tym makabrycznym przedsięwzięciu. Nie wzdrygają się na myśl o ożywieniu bytu skonstruowanego z rozkładających się ludzkich szczątków.

Ale do Paryża przybywa także kapitan Robert Walton, w którym po latach wezbrała żarliwa determinacja, aby naprawić swój błąd i wyeliminować straszliwego potwora. A także każdego, kto stanie na przeszkodzie realizacji tego celu...

Cel gry

„NADESZŁA PORA, KIEDY PRZESTAŁEM SIĘ WAHAĆ, A Z NIĄ RÓWNIŻ KRES TWJEJ POTĘGI. TWOJE GROZBY NIE ZMUSZĄ MNIE DO TEGO, BYM POPEŁNIŁ TAKI GRZESZNY CZYN; UTWIERDZAJĄ MNIE TYLKO W MOIM POSTANOWIENIU, ABY NIE STWORZYĆ CI TOWARZYSZA HANIEBNEJ SWAWOLI. CZY WOLNO MI Z ZIMNĄ KRWIĄ WYPUŚCIĆ NA ŚWIAT DEMONA, KTÓRY WYŻYWA SIĘ W KRWI MORDOWANYCH OFIAR I W STEKU NAJNIECIEJSZYCH CZYNÓW? IDŹ PRECZ! JESTEM STANOWCZY, A TWOJE SŁOWA MOGĄ MNIE JESZCZE TYLKO ROZJĄTRZYĆ”.

MARY SHELLEY, *FRANKENSTEIN* (TŁUM. HENRYK GOLDMANN)

Gra *Abominacja: Dziedzictwo Frankenstein* odkrywa i rozbudowuje przed Wami świat stworzony przez Mary Shelley w jej słynnej książce *Frankenstein*. Akcja gry toczy się w Paryżu dwadzieścia lat po wydarzeniach opisanych w powieści. Jesteście grupą cenionych naukowców, których poproszono o kontynuowanie badań szalonego doktora Wiktora Frankenstein i wzięcie udziału w niemoralnym przedsięwzięciu stworzenia humanoidalnego monstrem.

W trakcie gry będziecie się starać umiejętnie zarządzać zasobami i wysyłać swoich pomocników w strategiczne miejsca. Poszukując materiałów do budowy monstrem, odwiedźcie paryskie cmentarze, szpitala i kostnice. W Akademii Nauk będziecie prowadzić zakrojone na szeroką skalę badania, a następnie spędzicie długie godziny w Waszych laboratoriach. Z konieczności najmiecie do pracy cieszących się wątpliwą reputacją współpracowników. Wszystko po to, by w makabrycznej parodii prometejskiego czynu stworzyć nową formę bytu i tchnąć w nią iskry życia.

Róbcie postępy, a potwór nagrodzi Was podczas jednej ze swoich niespodziewanych wizyt w laboratorium. Pracujcie nieefektywnie, a pożałujecie bardziej, niż jesteście w stanie sobie wyobrazić!

Gra się kończy, gdy któreś z Was powoła do życia swoje monstrem albo gdy dwunasta runda dobiegnie końca. Wygrywa ta osoba, która zdobędzie największą liczbę punktów zwycięstwa – to dzięki niej mroczne dziedzictwo doktora Frankenstein przetrwa. Na dobre lub na złe...

Zawartość

- ♦ plansza Paryża,
- ♦ plansza wydarzeń,
- ♦ 4 plansze laboratoriów,
- ♦ 8 kości wstrząsów elektrycznych,
- ♦ 4 karty anatomii,
- ♦ 6 kart postaci,
- ♦ 15 kart spotkań,
- ♦ 19 kart wydarzeń,
- ♦ 16 kart człowieczeństwa,
- ♦ 16 kart badań,
- ♦ 16 kart łotrów,
- ♦ 52 karty zwłok,
- ♦ pionek kapitana,
- ♦ znacznik pierwszego gracza (pionek),
- ♦ 16 pionków naukowców,
- ♦ 12 pionków asystentów,
- ♦ 42 żetony franków,
- ♦ 4 żetony bloków lodu,
- ♦ 16 żetonów butelek lejdejskich,
- ♦ 170 znaczników materiałów,
- ♦ 30 żetonów części ciała monstrem,
- ♦ 28 znaczników uszkodzeń,
- ♦ 4 znaczniki punktacji,
- ♦ 6 żetonów celów,
- ♦ tor przekupstwa,
- ♦ 4 znaczniki wydarzeń,
- ♦ 12 znaczników policji,
- ♦ 4 karty pomocy,
- ♦ 24 znaczniki ożywienia,
- ♦ 12 zestawów plastikowych łączników.

PLANSZA LABORATORIUM



1. Tor rozkładu
2. Miejsce na kości
3. Miejsce na blok lodu
4. Miejsce na butelki lejdejskie
5. Magazyn
6. Pola
7. Stół operacyjny
8. Wskaźniki

KARTA ANATOMII

Ukupić budowę części ciała

Zwiększ swój poziom od stopnia rozkładu. Odwróć żeton części ciała, więcej części możesz zrealizować. Nie koniec gry za ożywienie.

Wybierz punkty zwycięstwa (zależnie od stopnia rozkładu) dla każdej ukoniecznionej części. Nie możesz zrealizować więcej części elektrycznych niż posiadać części ciała odpowiednio wyższej.

1	2	3	4	5	6	7
Część ciała	Minimalny poziom	Wymagane materiały	Punkty zwycięstwa (zależnie od stopnia rozkładu)	Koniec gry: ożywienie		
Głowa	15	5 6 4	11 7	-2	14	
Korpus	15	5 6 4	10	-2	12	
Ręka (każda)	7	3 2 3	6	-1	8	
Noga (każda)	10	3 3 5	8	-1	10	

* Jeśli budujesz część ciała z poziomu 1 albo więcej znaczników materiałów odzwierzcanych, odzwierzcane w tabeli punkty.

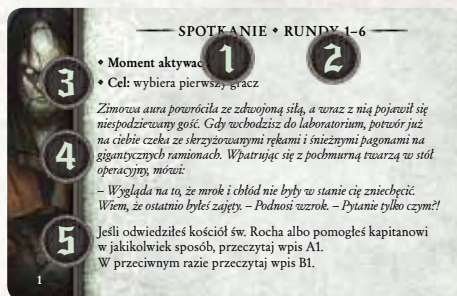
1. Część ciała
2. Wymagana wiedza
3. Wymagane materiały
4. Punkty zwycięstwa
5. Bonus wiedzy
6. Punkty ujemne za użyte materiały odzwierzcące
7. Punkty ożywienia

KARTA WYDARZENIA



1. Nazwa karty
2. Rodzaj
3. Numery rund
4. Opis fabularny
5. Efekt działania

KARTA SPOTKANIA

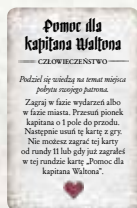


1. Rodzaj
2. Numery rund
3. Moment albo miejsce aktywacji i cel
4. Opis fabularny
5. Efekt działania

POZOSTAŁE ELEMENTY



karta zwłok



karta człowieczeństwa



karta badań



karta łotra



karta postaci



kości wstrząsów elektrycznych (2 niebieskie, 6 szarych)

1 frank



znacznik ożywienia



znacznik uszkodzenia



znaczniki materiałów



znacznik pierwszego gracza (pionek)



pionek kapitana



pionki naukowców

pionki asystentów



żeton butelek lejdejskich



znacznik policji



żeton bloku lodu



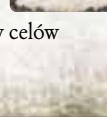
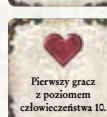
tor przekupstwa



znaczniki punktacji



żetony części ciała monstrem




żetony celów



znacznik wydarzenia

Przygotowanie gry



1. Połóżcie planszę Paryża pośrodku obszaru gry.
2. Połóżcie planszę wydarzeń nad planszą Paryża.
3. Odłóżcie na bok kartę zwłok Dużego Leopolda (ze stosu kart placu miejskiego).
4. Rozdzielcie pozostałe karty zwłok na 4 stosy ze względu na ich rodzaj (cmentarz, kostnica, szpital, plac miejski), a następnie potasujcie każdy stos osobno.
 - ◆ 4a. Połóżcie na kostnicy odkryty stos kart zwłok z kostnicy.
 - ◆ 4b. Połóżcie na cmentarzu zakryty stos kart zwłok z cmentarza.
 - ◆ 4c. Pozostałe stosy połóżcie zakryte obok planszy.
 - ◆ 4d. Dobierzcie ze stosu kart zwłok ze szpitala tyle kart, ilu jest graczy, i połóżcie je w odkrytym stosie na szpitalu.
5. Potasujcie karty łotrów i utworzony z nich zakryty stos połóżcie przy prawej krawędzi planszy w pobliżu doków (5a). Wyłóżcie 3 odkryte karty łotrów na przeznaczonych dla nich miejscach powyżej doków (5b).
6. Potasujcie karty badań i utworzony z nich zakryty stos połóżcie przy prawej krawędzi planszy w pobliżu akademii (6a). Wyłóżcie 2 odkryte karty badań na przeznaczonych dla nich miejscach powyżej akademii (6b).
7. Potasujcie karty człowieczeństwa i utworzony z nich zakryty stos połóżcie przy lewej krawędzi planszy w pobliżu kościoła św. Rocha (7a). Wyłóżcie 2 odkryte karty człowieczeństwa na przeznaczonych dla nich miejscach powyżej kościoła św. Rocha (7b).
8. Dobierzcie losowo 6 kart wydarzeń i 4 karty spotkań, potasujcie je razem i utwórzcie stos wydarzeń. Następnie dobierzcie losowo kolejne 2 karty wydarzeń i połóżcie je na wierzchu stosu wydarzeń. Przykryjcie stos wydarzeń specjalną wierzchnią kartą (zob. po prawej) i połóżcie go na planszy wydarzeń. Obok połóżcie znaczniki wydarzeń.
 
9. Ustawcie pionek kapitana na polu „1” na torze opowieści.
10. W zależności od liczby graczy połóżcie tor przekupstwa odpowiednią stroną do góry na planszy Paryża. (Tor nadrukowany na planszy jest używany w grze 4-osobowej).
11. Wybierzcie losowo 4 z 6 żetonów celów i umieśćcie je odkryte na planszy Paryża. Pozostałe 2 żetony odłóżcie do pudełka.
12. Posortujcie pozostałe elementy według ich rodzaju i połóżcie w zasięgu graczy:
 - ◆ żetony butelek lejdejskich,
 - ◆ żetony bloków lodu,
 - ◆ franki,
 - ◆ znaczniki materiałów (posortowane według kolorów),
 - ◆ kości wstrząsów elektrycznych,
 - ◆ znaczniki uszkodzeń,
 - ◆ znaczniki ożywienia,
 - ◆ żetony części ciała monstrem (podzielone na głowę, korpusy, ręce i nogi),
 - ◆ znaczniki policji.
13. Rozdajcie każdemu z graczy:
 - ◆ 13a. Losową kartę postaci.
UWAGA! Podczas kilku pierwszych rozgrywek 2-osobowych zalecamy nie używać postaci Prishy Chatwal i Baptiste’a Rousseau.
 - ◆ 13b. Planszę laboratorium (ze wskaźnikami przymocowanymi tak, jak pokazano na rysunku z tyłu instrukcji).
 - ◆ 13c. Kartę anatomii.
 - ◆ 13d. Franki w liczbie równej liczbie graczy (np. w rozgrywce 4-osobowej rozdajcie każdemu z graczy po 4 franki).
 - ◆ 13e. 4 pionki naukowców, 3 pionki asystentów i znacznik punktacji w kolorze planszy laboratorium.
 - ◆ 13f. Kartę pomocy.
14. Ustawcie wskaźniki na swoich planszach laboratoriów na wartościach: człowieczeństwo – 0, reputacja – 1, wiedza – 1.
15. Umieśćcie po 1 naukowcu i 2 asystentach na przeznaczonych dla nich miejscach na kartach postaci. Pozostałe pionki odłóżcie na bok.
16. Połóżcie znaczniki punktacji na polu „0” na torze punktacji.
17. Wybierzcie losowo pierwszego gracza. Otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Przebieg rundy

Rozgrywka w *Abominacji: Dziedzictwo Frankensteina* trwa szereg rund. Każda runda składa się z 4 faz rozgrywanych w podanej kolejności.

1. FAZA WYDARZEŃ

Dobierzcie i zagrajcie 1 kartę ze stosu wydarzeń.

2. FAZA MIASTA

Na przemian kładźcie swoje pionki na planszę Paryża i na plansze laboratoriów.

3. FAZA LABORATORIUM

Pracujcie równocześnie w laboratoriach nad stworzeniem swojego monstrum.

4. FAZA PRZYGOTOWANIA

Przygotujcie planszę Paryża i swoje plansze laboratoriów do następnej rundy.

I. FAZA WYDARZEŃ

(FAZĘ ROZGRYWA GRACZ ZE ZNACZNIKIEM PIERWSZEGO GRACZA).

Dobierz wierzchnią kartę ze stosu wydarzeń i określ jej aktywną stronę w zależności od numeru rozgrywanej rundy. Jeśli jest to karta wydarzenia, odczytaj na głos jej treść i rozpatrz efekt. Większość wydarzeń zmienia zasady gry na czas trwania bieżącej rundy, ale niektóre wydarzenia mają efekt natychmiastowy. Możecie położyć znaczniki wydarzeń na miejscach objętych działaniem wydarzenia, aby nie zapomnieć o obowiązującej zmianie zasad.

Jeśli jest to karta spotkania z momentem aktywacji „teraz”, odczytaj jej treść na głos wskazanemu przez kartę graczowi. Jeśli jest to karta spotkania z aktywacją w określonym miejscu, zatrzymaj kartę, nie zdradzając tego miejsca. Gdy jakkolwiek inny gracz (ale nie właściciel karty) położy pionek na wskazanym polu, właściciel karty ogłasza, że nastąpiło spotkanie, i odczytuje odpowiedni wpis, zanim ten gracz opłaci jakikolwiek koszt lub rozpatrzy jakiegokolwiek efekt. Karty spotkań z aktywacją w określonym miejscu trzymajcie przez całą grę. Odłóżcie je na spód stosu wydarzeń dopiero po aktywacji. **UWAGA!** Jeśli właściciel karty zapomni ogłosić spotkanie w momencie, gdy powinna nastąpić aktywacja, kartę należy odłożyć bez rozpatrzenia jej efektów.

Gdy jako pierwszy gracz wybierasz cel spotkania, możesz wybrać dowolnego gracza – łącznie ze sobą. Jeśli warunek aktywacji celu spełnia więcej niż 1 gracz, to jako pierwszy gracz wybierasz z nich tego, który będzie celem spotkania. Jeśli celem jest pierwszy gracz, treść karty powinien odczytać inny gracz.

Gdy wydarzenie albo spotkanie odnosi się do określonego wpisu, odszukajcie go w instrukcji we „Wpisach odnoszących się do kart spotkań” na str. 10–14.

W grze występują 2 dodatkowe efekty wydarzeń oznaczone symbolami:



EGZEKUCJA. Dobierzcie 1 albo 2 karty ze stosu kart placu miejskiego i połóżcie je odkryte na wyznaczonych miejscach na placu miejskim (1 karta w grze 2-osobowej, 2 karty w grze 3- i 4-osobowej).



BURZA Z PIORUNAMI. Wszyscy naładujcie swoje butelki lejdejskie (odwróćcie żetony na naładowaną stronę). Jeśli w tej rundzie kupicie butelki lejdejskie, natychmiast je ładujecie.

2. FAZA MIASTA

Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara rozgrywacie swoje tury, kładąc pojedynczo pionki, dopóki wszyscy nie użyjecie wszystkich swoich pionków albo nie spasujecie.

W swojej turze musisz wziąć 1 pionek ze swojej karty postaci i położyć go na polu na planszy Paryża albo na polu na swojej planszy laboratorium. Następnie rozpatrujesz efekt wybranego pola. Jeśli w swojej turze nie masz już pionków na swojej karcie postaci albo gdy nie ma już pól, na których mógłbyś położyć pionek, musisz spasować.

OGRANICZENIA PODCZAS ZAGRYWANIA PIONKÓW



Na tym polu można położyć tylko pionek naukowca.



Na tym polu można położyć dowolny pionek, ale trzeba opłacić (zwrócić do zasobów ogólnych) koszt we frankach.

TOR PRZEKUPSTWA

Jeśli na polu na planszy Paryża znajduję się pionek innego gracza, możesz go wypchnąć, aby umieścić na nim swój pionek. W tym celu przenieś pionek przeciwnika na pierwsze wolne pole toru przekupstwa i opłać koszt tego pola właścicielowi pionka. Jeśli tor przekupstwa jest pełny, nie można wypchnąć pionka z zajętego pola na planszy.



TOR PRZEKUPSTWA
W GRZE 4-OSOBOWEJ

UWAGA! Własne pionki można wypychać za darmo, ale tylko wtedy, gdy na torze przekupstwa są wolne pola.

EFEKTY PÓL

Obok pól na planszy Paryża znajdują się symbole określające ich efekty. Szczegóły dotyczące pól i efektów znajdziecie w „Opisie pól” na str. 8–9.

3. FAZA LABORATORIUM

W fazie laboratorium wszyscy równocześnie wykonujecie następujące akcje w podanej kolejności:

- ♦ **ZBUDUJ CZĘŚĆ CIAŁA MONSTRUM** (tyle razy, ile chcesz albo możesz).
- ♦ **POCIĄGNIJ DŹWIGNIĘ** (maksymalnie raz).
- ♦ **PRZECHOWAJ MATERIAŁY** (tyle razy, ile chcesz albo możesz).

ZBUDUJ CZĘŚĆ CIAŁA MONSTRUM



Gdy chcesz zbudować część ciała monstrum, spójrz na swoją kartę anatomii (możesz zbudować maksymalnie 1 głowę, 1 korpus, 2 ręce i 2 nogi). Gdy chcesz zbudować mięśnie danej części ciała, spójrz na stronę karty anatomii z napisem „Rozpocznij budowę części ciała”. Jeśli stworzyłeś już 1 albo więcej mięśni i chcesz je oblec skórą, spójrz na stronę z napisem „Ukończ budowę części ciała”.

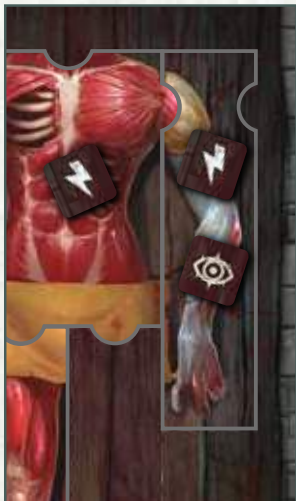
Po wybraniu części ciała przeprowadź następujące działania w podanej kolejności:

1. Sprawdź, czy masz odpowiedni (równy albo wyższy) poziom wiedzy (a).
2. Zwróć do zasobów ogólnych wymagane znaczniki materiałów. Określ stopień rozkładu najbardziej zaawansowanego w rozkładzie materiału, który zwracasz. Materiały odzwierzcące (znaczniki pomarańczowe) mogą zastępować niemal każdy inny rodzaj materiału, ale dają punkty ujemne. Materiały odzwierzcące w III i IV stopniu rozkładu nie mogą zastępować krwi.
3. Połóż na stole operacyjnym żeton stworzonej części ciała. Jeśli oblekasz skórą wcześniej wybudowany mięsień, odwróć żeton części ciała na stronę obleczonej skórą, zachowując ewentualne uszkodzenia.
4. Zwiększ swój poziom wiedzy o 1.
5. Przesuń znacznik punktacji o tyle pól, ile wynosi liczba zdobytych punktów. Punkty zwycięstwa zależą od stopnia rozkładu najbardziej zaawansowanego w rozkładzie materiału. Jeśli użyłeś materiału odzwierzcącego, odejmij 1 albo 2 punkty zgodnie z tabelą na karcie anatomii (b).

UWAGA! Jeśli zbudujesz część ciała monstrum i później ją zdegradujesz (odwrócisz albo usuniesz żeton), nie tracisz punktów wiedzy ani zwycięstwa, które wcześniej zdobyłeś. Co więcej, możesz jeszcze raz zdobyć wiedzę i punkty za ponowne zbudowanie tej części.

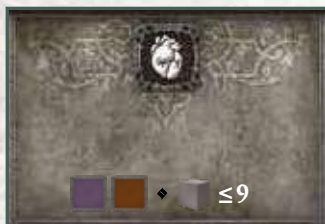
POCIĄGNIJ DŹWIGNIĘ

Jeśli na Twoim stole operacyjnym znajduje się co najmniej 1 ukończona część ciała monstrum (żeton stroną obleczonej skórą ku górze), w tej fazie możesz raz pociągnąć dźwignię, wykonując poniższe działania w podanej kolejności:



1. Odwróć 1, 2 albo 3 naładowane żetony butelek lejdejskich na nienaładowaną stronę.
 2. Rzuć 2 szarymi kośćmi wstrząsów elektrycznych za każdy obrócony żeton butelek lejdejskich. Jeśli masz karty badań z efektem łagodzenia skutków wstrząsu, możesz ich teraz użyć.
 3. Za każdy symbol ⚡ z kości umieść 1 znacznik uszkodzenia (⚡) na wybranej części ciała na stole operacyjnym. Jeśli w dowolnym momencie na żetonie części ciała znajdują się 2 znaczniki uszkodzeń (⚡), natychmiast usuń te znaczniki i zdegraduj tę część ciała. Jeśli to mięsień, usuń ten żeton; jeśli to część obleczonej skórą, odwróć ją na stronę z mięśniami; jeśli to ożywiona część, usuń z niej znacznik ożywienia (⚡).
- UWAGA!** Gdy rozmieszczasz znaczniki uszkodzeń, nie możesz umieścić drugiego znacznika na tej samej części ciała, dopóki na wszystkich częściach nie leży po 1 znaczniku uszkodzenia.
4. Zmniejsz swój poziom człowieczeństwa maksymalnie o 1, gdy wyrzucisz na kościach 1 albo więcej ♠.
 5. Jeśli to możliwe, za każdy symbol ⚡ uzyskany na kościach umieść 1 znacznik ożywienia (⚡) na żetonie części ciała obleczonej skórą na stole operacyjnym.
- UWAGA!** Na 1 części ciała może się znajdować tylko 1 znacznik ożywienia (⚡).

PRZECHOWAJ MATERIAŁY



MAGAZYN

Przenieś dowolną liczbę znaczników organów (fioletowe) i mięśni (brązowe) z toru rozkładu do magazynu. Nie możesz przechowywać więcej niż 9 znaczników materiałów w magazynie.

UWAGA! W kolejnych rundach będziesz mógł sprzedać organy i mięśnie przechowywane w magazynie. Aby to zrobić, połóż swój pionek na polu rynku.

4. FAZA PRZYGOTOWANIA

Przeprowadźcie następujące działania w podanej kolejności:

1. **ROZKŁAD MATERIAŁÓW.** Jeśli nie masz w swoim laboratorium bloku lodu, zwróć do zasobów ogólnych wszystkie znaczniki materiałów w IV stopniu rozkładu i wszystkie znaczniki krwi w II stopniu rozkładu, a następnie przesuń pozostałe znaczniki materiałów w I, II i III stopniu rozkładu o 1 stopień w prawo. Jeśli masz blok lodu, zgromadzone materiały nie ulegają rozkładowi. Odwróć żeton całego bloku lodu na stronę z częściowo stopionym blokiem albo żeton częściowo stopionego bloku zwróć do zasobów ogólnych.
2. **PRZYGOTOWANIE PLANSZY.** Odłóżcie na spód odpowiednich stosów karty z następujących miejsc: szpital, doki, akademika i kościół św. Rocha. Uzupełnijcie je nowymi kartami. Pamiętajcie, aby na szpitalu zawsze kłaść stos nowych odkrytych kart w liczbie równej liczbie graczy. Odłóżcie na spód stosu wszystkie karty z placu miejskiego. Nie uzupełniajcie ich. Odłóżcie na spód stosu ewentualną obowiązującą kartę wydarzenia i odpowiadające jej znaczniki wydarzeń.
3. **PRZYGOTOWANIE PIONKÓW.** Odłóżcie użyte pionki na swoje karty postaci.
4. **PRZESUNIĘCIE KAPITANA.** Przesuńcie pionek kapitana o 1 pole do przodu na torze opowieści. Jeśli pionek dotrze na ostatnie pole z symbolem czaszki, gra natychmiast się kończy.

PRZYKŁAD. AKCJA „ZBUDUJ CZĘŚĆ CIAŁA MONSTRUM”

Część ciała	Minimalny poziom	Wymagane materiały
Głowa	10	2 3 3

1



2

1. Gracz 1 chce zbudować głowę swojego monstrum. Spogląda na kartę anatomii (na stronę z napisem „Rozpocznij budowę części ciała”), z której wynika, że potrzebuje co najmniej 10 punktów wiedzy, 2 brązowych znaczników (mięśnie), 3 fioletowych znaczników (organy) i 3 białych znaczników (kości).
2. Wskaźnik wiedzy na jego planszy laboratorium pokazuje wartość 12, więc gracz spełnia podany na karcie warunek.
3. Następnie sprawdza materiały na torze rozkładu i stwierdza, że ich liczba jest wystarczająca. Zwraca do zasobów ogólnych po 1 brązowym znaczniku (mięśnie) ze stopni I i II,



2 fioletowe znaczniki (organy) ze stopnia II i 1 ze stopnia III, 1 pomarańczowy znacznik (materiał odzwierzęcy) ze stopnia I i 2 ze stopnia II, aby zastąpić nimi brakujące znaczniki (kości).



4

4. Zwróciwszy wszystkie wymagane znaczniki, gracz 1 umieszcza na stole operacyjnym żeton głowy monstrum stroną z mięśniami ku górze.

5. Dzięki tej akcji gracz zdobył 1 punkt wiedzy, dlatego przesuwa wskazówkę wskaźnika z 12 na 13.

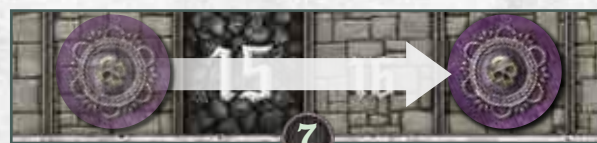


5

6. Z tabeli z punktami zwycięstwa na karcie anatomii wynika, że gracz zdobywa 5 punktów zwycięstwa, bo najbardziej rozłożonym materiałem, jaki wykorzystał do budowy, był fioletowy znacznik (organ) w III stopniu rozkładu. Jako że gracz wykorzystał materiały odzwierzęce, traci 2 punkty zwycięstwa. W sumie zdobywa tylko 3 punkty zwycięstwa za rozpoczętą budowę głowy monstrum.

Punkty zwycięstwa (zależne od stopnia rozkładu)				
I	II	III	IV	?
8	5	-2		

6



7

Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy pionek kapitana dotrze na ostatnie pole toru opowieści ALBO gdy chociaż 1 z Was powołało do życia swoje monstrum, ożywiając wszystkie 6 części ciała na koniec fazy laboratorium.

Na koniec gry otrzymujecie dodatkowe punkty zwycięstwa:

- ♦ punkty ożywienia za każdy żeton części ciała ze znacznikiem ożywienia (👁️) zgodnie z tabelą na karcie anatomii,
- ♦ 10 punktów zwycięstwa za każdy osiągnięty cel,
- ♦ punkty równe najwyższej osiągniętej wartości na wskaźnikach reputacji i wiedzy,
- ♦ punkty (dodatnie albo ujemne) równe najwyższej albo najniższej osiągniętej wartości na wskaźniku człowieczeństwa.
- ♦ Jeśli gra zakończyła się dotarciem pionka kapitana na ostatnie pole toru opowieści, osoba z najwyższym poziomem człowieczeństwa otrzymuje dodatkowo 5 punktów zwycięstwa. W przypadku remisu każdy z remisujących otrzymuje po 5 punktów zwycięstwa.

Zwycięzcą zostaje ten z Was, kto zdobył w sumie największą liczbę punktów zwycięstwa. Jeśli nastąpił remis, rozstrzygnijcie go według poniższych kryteriów:

1. Wygrywa gracz z największą liczbą ożywionych części ciała monstrum.
2. Wygrywa gracz z najwyższą sumą posiadanych franków.
3. Wygrywa gracz siedzący najbliżej pierwszego gracza: 1) pierwszy gracz, 2) gracz siedzący po lewej stronie pierwszego gracza i tak dalej.

OPCJONALNIE. Jeśli gra zakończyła się powołaniem do życia monstrum, przeczytajcie opowiadanie „To żyje!” na str. 15. Jeśli gra zakończyła się dotarciem pionka kapitana na ostatnie pole toru opowieści, przeczytajcie opowiadanie „Triumf kapitana Waltona” na str. 15.

Cele



Cele zapewniają Wam dodatkowe punkty zwycięstwa. Aby zdobyć żeton celu wylosowany na daną rozgrywkę, trzeba spełnić opisany warunek. 5 z 6 celów musicie zrealizować w trakcie gry (np. być pierwszym graczem, którego wskaźnik wiedzy pokazuje wartość 27), a 1 cel rozpatrujecie na koniec gry (zebranie najwięcej franków). Gdy spełniasz warunek celu, weź odpowiedni żeton i połóż w swoim obszarze gry. Punkty zwycięstwa za realizację celu otrzymasz na koniec gry. Nie można ponownie zdobyć celu, który już raz został zdobyty.

UWAGA! Jeśli w fazie laboratorium (gdy wykonujecie czynności równocześnie) 2 albo więcej graczy spełnia warunek tego samego celu, remis zostaje rozstrzygnięty według kryterium kolejności graczy: 1) pierwszy gracz, 2) gracz siedzący po lewej stronie pierwszego gracza i tak dalej.

Zagrywanie i odkładanie kart

W grze nie ma stosów kart odrzuconych. Karty odkładacie na spód stosu, z którego pochodzą.

Karty zwłok

Gdy dobierasz kartę zwłok, możesz ją zagrać, płacąc jej ewentualny koszt (a). Następnie wybierz 1 z efektów:

1. Zwiększ swój poziom wiedzy o wartość wskazaną na karcie (b).
- ALBO
2. Połóż znaczniki materiałów wyszczególnione u dołu karty (c) na wskazany stopień rozkładu na torze rozkładu lub na miejsce na kości w swoim laboratorium.

UWAGA! Nie musisz płacić kosztu (a) dobranej karty, jeśli nie chcesz jej zagrywać. Wszystkie dobrane karty (zagrane i niezagrane) odkładajcie na spód stosu.



Zdobywanie materiałów

Materiały do budowy części ciała monstrum możesz zdobyć dzięki kładzeniu pionków na niektórych polach i dzięki różnym efektom w grze. Zdobyte materiały (z wyjątkiem kości) zmieniają stopień rozkładu w trakcie gry (stopień I to materiały najświeższe, stopień IV – najbardziej zaawansowane w rozkładzie). Na każdym polu toru rozkładu można mieć maksymalnie po 15 znaczników materiałów. Jeśli na polu znajdzie się więcej niż 15 znaczników, trzeba natychmiast zwrócić do zasobów ogólnych ich nadmiar. Pozyskawszy materiały, weź odpowiednią liczbę znaczników w danym kolorze z zasobów ogólnych i połóż je na odpowiednim stopniu toru rozkładu albo na miejscu na kości (na planszy laboratorium).

UWAGA! Kości (białe znaczniki) nigdy nie ulegają rozkładowi. Kładźcie je na specjalne miejsce na kości na planszy laboratorium zamiast na tor rozkładu. Można mieć maksymalnie 12 znaczników kości. Możecie sprzedawać niewykorzystane kości na rynku.

UWAGA! W mało prawdopodobnym wypadku braku materiałów lub franków użyjcie dowolnych zamienników.

Karty człowieczeństwa i karty badań





Efekty kart człowieczeństwa i kart badań dają graczom różne korzyści. Możesz mieć do 3 kart z każdego z tych rodzajów. Jeśli chcesz dobrą czwartą kartę człowieczeństwa lub kartę badań (dobieranie jest zawsze opcjonalne), musisz najpierw pozbyć się innej karty. Na większości kart znajduje się informacja, kiedy można je zagrać. Pamiętajcie, że zagrywanie jest zawsze opcjonalne. Karty zapewniają jednorazowe efekty (a). Na wielu znajdują się symbole (b), dzięki którym będziesz modyfikować swoje wskaźniki albo zdobywać franki. Po zagraniu efektu karty należy ją odłożyć na spód odpowiedniego stosu.




ŁAGODZENIE SKUTKÓW WSTRZĄSÓW ELEKTRYCZNYCH

Karty badań mają alternatywny efekt, który znajduje się zawsze obok symbolu kości (c). Dzięki niemu możesz zagrywać karty badań po rzucie kośćmi wstrząsów elektrycznych, aby zmodyfikować wynik rzutu. Jeśli chcesz przerzucić kości dalej, możesz zagrywać kolejne karty badań.








Wskaźniki

Dzięki niektórym polom i efektom w grze będziesz zwiększać albo zmniejszać poziom cech Twojej postaci. Gdy poziom danej cechy rośnie, przesun wskazówkę odpowiedniego wskaźnika o podaną wartość zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gdy poziom danej cechy maleje, przesun wskazówkę odpowiedniego wskaźnika o podaną wartość przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara. Poziom człowieczeństwa zmienia się przeważnie wtedy, gdy pojawia się symbol  albo . Symbol  oznacza wzrost poziomu człowieczeństwa, a symbol  oznacza jego spadek.

UWAGA! Niektóre efekty wymagają, abyś w ramach kosztu zmniejszył swój poziom danej cechy. Jeśli nie możesz tego zrobić (np. gdy wskaźnik człowieczeństwa pokazuje najniższą wartość -10 albo gdy jakaś zasada uniemożliwia zmniejszenie poziomu danej cechy), nadal otrzymujesz bonus.

UWAGA! Jeśli wskaźnik człowieczeństwa pokazuje najniższą możliwą wartość -10 () do końca gry nie zyskujesz ani nie tracisz punktów człowieczeństwa, gdy wykonujesz akcje, które normalnie powodowałyby takie efekty. Zaprzedałeś duszę diabłu i stałeś się chodzącym wcieleniem zła. Nie ma dla Ciebie ratunku ani perspektyw na jakąkolwiek poprawę w przyszłości.

Gdy wskazówka wskaźnika zatrzyma się albo minie 1 albo więcej z poniższych symboli, rozpatrz ich efekty:

-  Weź 1 asystenta. (Dołóż pionka na kartę postaci. Jeśli bierzesz asystenta w fazie miasta, możesz go użyć jeszcze w tej fazie).
-  Wymień 1 asystenta na 1 naukowca. (Jeśli wymieniasz asystenta, który został umieszczony na polu, nie rozpatrujesz ponownie efektów tego pola).
-  Zwiększ swój poziom reputacji o 1.
-  Zmniejsz swój poziom reputacji o 1.
-  Tracisz 1 asystenta z karty postaci albo, jeśli wszyscy zostali zagrani, z innego pola. (Jeśli wszyscy Twoi asystenci zostali naukowcami, tracisz 1 naukowca).
-  Gdy rzucasz kośćmi, możesz zamienić 1 szarą kość na 1 niebieską. Gdy Twój wskaźnik wiedzy osiągnie wartość 20, możesz zamienić 2 szare kości na 2 niebieskie.
-  Ten symbol nie wywołuje żadnego efektu. Na koniec gry zdobywasz tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi najwyższa osiągnięta wartość na wszystkich wskaźnikach.

ANULOWANIE EFEKTU SYMBOLU

Jeśli, zmieniając poziom któregoś ze wskaźników, miniesz pole, którego efekt rozpatrzyłeś wcześniej, anuluj ten efekt.

PRZYKŁAD. ANULOWANIE EFEKTU SYMBOLU

Gracz 2 zagrywa pionka na pole ciemnej alejki i wykonuje akcję „Popelnij morderstwo”. Umieszcza znacznik policji na swojej karcie postaci i zmniejsza swój poziom człowieczeństwa o 3, przez co musi zmniejszyć swój poziom reputacji o 1. Poziom reputacji gracza 2 wynosi 7 i w 1 z poprzednich tur zdobył nowego asystenta. Teraz jego reputacja musi spaść do 6, więc natychmiast traci asystenta (najpierw z karty postaci, a jeśli jest to niemożliwe, to z planszy głównej lub laboratorium). Gracz odzyska asystenta, gdy zwiększy swój poziom reputacji z powrotem do wartości 7, na przykład podnosząc swój poziom człowieczeństwa powyżej -3. To spowoduje anulowanie utraty reputacji.



CMENTARZ

WYKOP ZWŁOKI

Gdy kładziesz pionek na tym polu, dobierz 3 karty ze stosu kart zwłok z cmentarza i natychmiast zagraj dowolną ich liczbę (albo nie zagrywaj żadnej karty). Zapłać ewentualny koszt widniejący w lewym górnym rogu karty i zyskaj ewentualne punkty wiedzy ALBO materiały. Po zagranie kart odłóż zakryte wszystkie dobrane karty na spód ich stosu. Karty zwłok z cmentarza zapewniają materiały w III i IV stopniu rozkładu i kości. Może się zdarzyć, że w ramach kosztu będziesz musiał zmniejszyć swój poziom człowieczeństwa o 1. Karty, których nie zagrasz, nie mają na Ciebie wpływu.



PLAC MIEJSKI

KUP ZWŁOKI

Możesz znaleźć tu zwłoki jedynie po wydarzeniu z symbolem egzekucji (☠). Aby położyć pionek na placu miejskim, musisz zapłacić 1 franka.

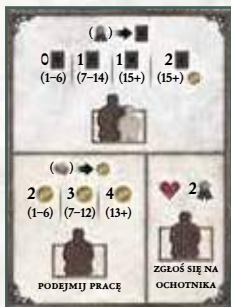


Gdy kładziesz pionek na tym polu, natychmiast zagraj 1 z wyłożonych kart zwłok. Dzięki efektom kart zwiększysz swój poziom wiedzy ALBO zdobędziesz materiały. Odłóż zagrana kartę na spód odpowiedniego stosu. **UWAGA!** Nie wykładaj nowej karty. Karty są uzupełniane tylko podczas wydarzenia z symbolem egzekucji (☠). Karty zwłok z placu miejskiego zapewniają materiały w I stopniu rozkładu.

SZPITAL

ODBIERZ ZWŁOKI

Gdy kładziesz pionek na tym polu, a Twój poziom reputacji wynosi co najmniej 7, natychmiast zagraj wierzchnią kartę ze stosu kart zwłok ze szpitala. Jeśli Twój poziom reputacji wynosi co najmniej 15, możesz zapłacić 1 franka, aby wziąć i zagrać drugą kartę. Dzięki efektom kart zwiększysz swój poziom wiedzy ALBO zdobędziesz materiały. Odłóż zagrane karty na spód odpowiedniego stosu (poza planszą). **UWAGA!** Nie wykładaj nowych kart. Karty są uzupełniane tylko w fazie przygotowania. Karty zwłok ze szpitala zapewniają materiały w I i II stopniu rozkładu.



PODEJMIJ PRACĘ

Na tym polu możesz kłaść tylko naukowców. Gdy kładziesz pionek na tym polu, weź franki w liczbie zależnej od poziomu Twojej wiedzy: 1-6 → 2 franki, 7-12 → 3 franki, 13 i więcej → 4 franki.

ZGŁOŚ SIĘ NA OCHOTNIKA

Na tym polu możesz kłaść tylko naukowców. Gdy kładziesz pionek na tym polu, zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 1 i poziom reputacji o 2.

KOSTNICA

KUP ZWŁOKI

Aby położyć pionek na kostnicy, musisz zapłacić 1 franka. Gdy kładziesz pionek na tym polu, dobierz 2 karty ze stosu kart zwłok z kostnicy i natychmiast zagraj dowolną ich liczbę (albo nie zagrywaj żadnej karty). Zapłać ewentualny koszt widniejący w lewym górnym rogu karty i zyskaj punkty wiedzy ALBO materiały. Po zagranie kart odłóż zakryte wszystkie dobrane karty na spód ich stosu. Karty zwłok z kostnicy zapewniają materiały w II i III stopniu rozkładu. Może się zdarzyć, że w ramach kosztu będziesz musiał zmniejszyć swój poziom człowieczeństwa o 1. Karty, których nie zagrasz, nie mają na Ciebie wpływu.



AKADEMIA

PRZEPROWADŹ BADANIA

Na tym polu możesz kłaść tylko naukowców. Gdy kładziesz pionek na tym polu, zwiększ swój poziom wiedzy o 1. Weź 1 z odkrytych kart badań. W jej miejsce wyłóż nową odkrytą kartę ze stosu kart badań.

WNIOSKUJ O BADANIA

Gdy kładziesz pionek na tym polu, weź 1 z odkrytych kart badań. W jej miejsce wyłóż nową odkrytą kartę ze stosu kart badań. Nie zwiększaj swojego poziomu wiedzy.

WYGŁOŚ WYKŁAD

Gdy kładziesz pionek na tym polu, weź 1 franka i zwiększ swój poziom reputacji o 1. Jeśli położyłeś naukowca, zwiększ swój poziom reputacji dodatkowo o 1.

PRZEKAŹ DATEK

Na tym polu możesz kłaść tylko naukowców. Gdy kładziesz pionek na tym polu, zapłać do 3 franków. Zwiększ swój poziom reputacji o 1 za każdego zapłaconego franka.



RZEŹNIA

ZDOBĄDŹ CZĘŚCI ZWIERZĄT

Gdy kładziesz pionek na tym polu, wybierz 1 z poniższych:

- ♦ Weź 4 znaczniki materiałów odzwierzęcych (pomarańczowe) w II stopniu rozkładu.
- ♦ Weź 3 znaczniki materiałów odzwierzęcych (pomarańczowe) w I stopniu rozkładu.



KOŚCIÓŁ ŚW. ROCHA

POKUTUJ ZA GRZECHY

Gdy kładziesz pionek na tym polu, weź 1 z odkrytych kart człowieczeństwa. W jej miejsce wyłóż nową odkrytą kartę ze stosu kart człowieczeństwa. Jeśli położyłeś naukowca, zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 1.



RYNEK

KUP ALBO SPRZEDAJ MATERIAŁY

Gdy kładziesz pionek na tym polu, wykonaj dowolne z poniższych czynności (powtórz, ile razy chcesz):

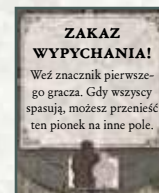
- ♦ Zwróć do zasobów ogólnych 2 znaczniki kości (białe) ze swojego miejsca na kości, aby zyskać 1 franka.
- ♦ Zwróć do zasobów ogólnych 3 dowolne znaczniki ze swojego magazynu (nie z toru rozkładu), aby zyskać 2 franki.
- ♦ Zapłać 2 franki, aby położyć 1 żeton nienafadowanych butelek lejdejskich na pustym polu w swoim laboratorium.
- ♦ Zapłać 1 franka, aby położyć żeton bloku lodu albo obrócić go na stronę z całym blokiem ku górze. Jeśli w Twoim laboratorium znajduje się blok lodu, możesz ominąć etap rozkładu materiałów w fazie przygotowania w bieżącej i kolejnej rundzie.



PIERWSZY GRACZ

Gdy kładziesz pionek na tym polu, weź znacznik pierwszego gracza od obecnego pierwszego gracza – od teraz jesteś pierwszym graczem. Pionek z tego pola nie może zostać wypchnięty.

Gdy w bieżącej rundzie wszyscy gracze spասują, możesz wziąć ten pionek i położyć go na dowolnym dozwolonym polu (możesz wypchnąć inny pionek zgodnie z zasadami) i rozpatrzyć jego efekt.



DOKI

NAJMIJ ŁOTRA

Gdy kładziesz pionek na tym polu, wybierz 1 z odkrytych kart łotrów i natychmiast zapłać jej koszt widoczny w lewym górnym rogu (a). Następnie rozpatrz jej efekt, wybierając 1 z poniższych opcji (jeśli są dostępne):

1. Zwiększ swój poziom wiedzy o wartość wskazaną na karcie (b), płacąc ewentualny koszt dodatkowy.

ALBO

2. Zwiększ swój poziom człowieczeństwa o wskazaną wartość (c).

ALBO

3. Połóż materiały wyszczególnione u dołu karty (d) na odpowiednim stopniu rozkładu na torze rozkładu lub na miejscu na kości w swoim laboratorium.

Odłóż wybraną kartę na spód jej stosu i wyłóż w jej miejsce nową odkrytą kartę.

UWAGA! Koszt kart łotrów różni się od siebie podobnie jak ich efekty. Niektóre karty łotrów zapewniają materiały w I i III stopniu rozkładu.

UWAGA! Karty łotrów NIE zaliczają się do kart zwłok.



KARTA ŁOTRA

CIEMNA ALEJKA

POPEŁNIJ MORDERSTWO

Na tym polu możesz kłaść tylko naukowców. Gdy kładziesz pionek na tym polu, weź wyszczególnione materiały w I stopniu rozkładu i zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 3. Następnie połóż 1 znacznik policji na swojej karcie postaci. Jeśli na karcie postaci masz 2 znaczniki policji, nie możesz kłaść pionków na tym polu. W dowolnej chwili możesz zapłacić 3 franki, aby usunąć wszystkie znaczniki policji ze swojej karty postaci.



PLANSZA LABORATORIUM

UCZ SIĘ

Na tym polu możesz kłaść tylko naukowców. Zwiększ swój poziom wiedzy o 1.

ODDAJ KREW

Weź 3 znaczniki krwi w I stopniu rozkładu.

NAPRAW

Na tym polu możesz kłaść tylko naukowców. Usuń do 3 znaczników uszkodzeń z dowolnych żetonów części ciała monstrem.

NAŁADUJ BUTELKI

Gdy kładziesz naukowca na tym polu, odwróć do 3 swoich żetonów nienaładowanych butelek lejdejskich na naładowaną stronę. Gdy kładziesz asystenta na tym polu, odwróć do 2 swoich żetonów nienaładowanych butelek lejdejskich na naładowaną stronę.



STRONA NIENAŁADOWANA



STRONA NAŁADOWANA



Wskazówki

JAK ZWIĘKSZYĆ SWÓJ POZIOM WIEDZY?

- ♦ Dobieraj i rozgrywaj karty zwłok i karty łotrów.
- ♦ Kładź pionki na polu akademii „Przeprowadź badania”.
- ♦ Kładź naukowców na polu laboratorium „Ucz się”.
- ♦ Rozpocznij albo ukończ budowę części ciała monstrem.
- ♦ Dobieraj i zagrywaj określone karty badań.

JAK ZWIĘKSZYĆ SWÓJ POZIOM REPUTACJI?

- ♦ Kładź pionki na polu akademii „Wygłoś wykład”.
- ♦ Kładź naukowców na polu akademii „Przeznacz datki”.
- ♦ Kładź naukowców na polu szpitala „Zgłoś się na ochotnika”.
- ♦ Dobieraj i zagrywaj określone karty badań i karty człowieczeństwa.
- ♦ Zwiększaj swój poziom człowieczeństwa.

JAK ZWIĘKSZYĆ SWÓJ POZIOM CZŁOWIECZEŃSTWA?

- ♦ Kładź naukowców na polu kościoła św. Rocha.
- ♦ Kładź naukowców na polu szpitala „Zgłoś się na ochotnika”.
- ♦ Dobieraj i zagrywaj karty człowieczeństwa.
- ♦ Dobieraj karty hyceli (ze stosu kart łotrów) i rozgrywaj ich efekty.

JAK ZDOBYĆ FRANKI?

- ♦ Kładź naukowców na polu szpitala „Podejmij pracę”.
- ♦ Kładź pionki na polu rynku „Kup albo sprzedaj materiały”.
- ♦ Kładź pionki na polu akademii „Wygłoś wykład”.
- ♦ Dobieraj i zagrywaj określone karty badań.
- ♦ Przyjmij łapówki za wypchnięcie Twojego pionka.

Wpisy odnoszące się do kart spotkań

A1. Nagle ze zgrozą uświadamiasz sobie, że potwór cię śledził. Zrywasz się do biegu, ale już jest przed tobą i blokuje ci drogę ucieczki.

– Czy byłbyś tak uprzejmy i przekazał kapitanowi wiadomość?

Po tych słowach nieoczekiwanie zadaje ci szybki cios, po którym przelatujesz przez cały pokój i lądujesz nieprzytomny na podłodze.

- ♦ Tracisz 1 naukowca na czas trwania bieżącej rundy. Zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 1.

A2. Trzęsąc się dłonią wskazujesz kryjówkę kapitana. Potwór obnaża zębiska i rusza w tamtych kierunku. Rozlega się huk wystrzału i kapitan wybiega z pokoju, a za nim człapie rozjuszone monstrum.

- ♦ Zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 2 i zwróć 1 zeton butelek lejdejskich (jeśli jakiś masz).

A3. Dumnie występujesz naprzód i zdajesz relację z osiągniętych postępów. Słyszac dobre wieści, potwór się uśmiecha. W tej chwili mimo groteskowych dysproporcji swego ciała wygląda niemalże jak człowiek.

– Być może przyda ci się to potem – mówi i upuszcza na podłogę ciało owinięte w prześcieradło. – Rzadko mamy tę szansę, by móc po śmierci zrealizować to, czego nie udało nam się osiągnąć za życia. Oto prezent od zarazy.

- ♦ Weź po 2 znaczniki materiału ludzkiego z każdego rodzaju (w tym kości) w I stopniu rozkładu i zmniejsz poziom człowieczeństwa o 1. Jeśli nie możesz zmniejszyć swojego poziomu człowieczeństwa, zmniejsz swój poziom reputacji o 1.

A4. – Twoja praca jest godna podziwu, ale to wciąż za mało. Musisz dokończyć swe dzieło! To będzie ci przypominać o naszych wspólnych ambicjach. Potwór sięga do torby i wyciąga z niej ramię, które dopiero co oderwał od jakiejś zblakanej duszy, i bez słowa kładzie je na stole.

- ♦ Weź 1 fioletowy znacznik (organ) i 2 brązowe znaczniki (mięśnie) w I stopniu rozkładu. Zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 1.

A5. Obraz „Tratwa Meduzy” wywołuje ogromny skandal. Krążą plotki, że autor obrazu opłacił pozabawionych skrupułów lekarzy, aby pozwolili mu oglądać z bliska martwe ciała. Potwór nie jest zadowolony z całego zamieszania. Przybrywa, by ci oświadczyć, jak bardzo jest zawiedziony twoją postawą.

– Takie poczynania mogą zniweczyć nasze wysiłki! – warczy. – Miej się na baczności, doktorze. W przeciwnym razie kolejne arcydzieło Géricaulta zostanie namalowane jego krwią. I twoją...

- ♦ Zmniejsz swój poziom reputacji o 2.

A6. – Robisz widoczne postępy, doktorze. Ale pamiętaj, że musisz jeszcze tchnąć w to coś życie i musisz zrobić to szybko. W przeciwnym razie życie ujdzie wkrótce z ciebie. Może to ci pomoże.

- ♦ Weź 1 zeton nienaładowanych butelek lejdejskich (jeśli masz ich mniej niż 4).

A7. – Wołać będzie: „Morderca!”. I spuści psy wojny – krzyczy monstrum, uśmiechając się szyderczo. – Śmiem twierdzić, że te zapchłone kundle są w naszej obecnej sytuacji lepszymi narzędziami życia niż śmierci. Potwór ostrożnie stawia psy na ziemi.

- ♦ Weź 5 pomarańczowych znaczników (materiał odzwierzęcy) w I stopniu rozkładu i zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 1 ALBO wypuść psy i zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 1.

A8. – O tak... – odpowiadasz ostrożnie. – Powiedziałbym, iż są bardzo niezadowolone.

Potwór uśmiecha się i rzece:

– Spraw zatem, by wzburzyły się jeszcze bardziej. Pokażę ci, jak to zrobić.

- ♦ Weź znacznik pierwszego gracza od obecnego pierwszego gracza.

A9.

- ♦ Przesuń pionek kapitana o 1 pole do przodu.

A10.

- ♦ Weź znacznik pierwszego gracza od obecnego pierwszego gracza. W swojej pierwszej turze umieść naukowca na polu doków. Nie możesz wykonać tam akcji „Najmij lotra”. Dobierz 1 kartę człowieczeństwa ze stosu, zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 1 i weź 2 franki.

A11.

- ♦ W tej rundzie nie możesz położyć pionka na polu akademii „Wygłoś wykład” ani na polu szpitala „Zgłoś się na ochotnika”. Zmniejsz swój poziom reputacji o 1.

A12. Wracasz do laboratorium kilka godzin później błady jak kreda, z szeroko otwartymi z przerażenia oczami. W rękach dzierzysz ciężką ociekającą krwią torbę.

- ♦ Weź 4 dowolne znaczniki materiału ludzkiego w I stopniu rozkładu (w tym kości). Zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 2.

A13. Wkładasz inspektorowi do ręki dwa franki, mówiąc, że jesteś strasznie zajęty i byłbyś zobowiązany, gdyby ci nie przeszkadzano. Inspektor wazy monety w dłoni, po czym szeroko się uśmiecha i mówi:

– Wydaje się, że wszystko jest w jak najlepszym porządku. Przepraszamy za najście. Po wyjściu policji widzisz zarys sylwetki swojego patrona, która znika w mroku alejki.

- ♦ Zwiększ swój poziom reputacji o 1.

A14. – Widzę, że pokładłem nadzieję we właściczych rękach. Przyjmij więc ten drobny dowód wdzięczności – mówi potwór, upuszczając na stół woreczek z brzęczącymi monetami.

- ♦ Zwróć 2 fioletowe (organy) lub brązowe znaczniki (mięśnie) ze swojego toru rozkładu (jeśli takie masz). Weź 3 franki.

A15. – Być może się myliłem – powiedział potwór. – A być może nie. Będę cię bacznie obserwował, aby rozwiać me wątpliwości.

- ♦ Odłóż na spód stosu wszystkie swoje karty człowieczeństwa.

A16. W torbie znajdujesz połamane i zmiażdżone ciało ukochanego mentora, którego nie widziałeś od lat. Jak potworowi udało się go wytropić? Nie masz czasu ni sił, by zgłębiać tę tajemnicę.

- ♦ Weź po 1 znaczniku materiału ludzkiego z każdego rodzaju (w tym kości) w II stopniu rozkładu i zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 2.

A17. – Wybornie! Dobrze sobie radzisz. Zgodnie z moimi oczekiwaniami. Potwór rozgląda się z nadzieją w oczach po twym laboratorium. Nie umie ukryć entuzjazmu, a jego ruchy są niespokojne. Gdybyś go nie znał, mógłbyś pomyśleć, że jest pijany. Albo szalony.

– Oby tak dalek, doktorze. Pewnego dnia twoje wielkie osiągnięcia przyniosą ci sławę na całym świecie. Obiecuję!

- ♦ Dobierz 1 kartę badań ze stosu.

A18. Roztrzęsiony milczysz, nie wiedząc, jak się zachować. Potwór patrzy na ciebie i wzdycha:

– Jeśli jestem dla ciebie zbyt surowy, to tylko dlatego, że zaczynam się niecierpliwić. Kieruje się do wyjścia, ale przystaje w progu.

– Pokładam w tobie wielkie nadzieje, gdyż to jedyne, co mi pozostało. Obym tego nie żałował.

- ♦ Dobierz 1 kartę badań ze stosu.

A19. – Ten dług trzeba będzie spłacić krwią, drogi doktorze – mówi potwór. – A tymczasem ciesz się chwiałą, jaką owiane jest twe imię.

- ♦ Zwiększ swój poziom reputacji o 2 i zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 1.

A20.

- ♦ Weź znacznik pierwszego gracza od obecnego pierwszego gracza. W swojej pierwszej turze umieść pionek na polu kościoła św. Rocha. W tej rundzie nie możesz podejmować akcji ani rozpatrywać efektów kart, które powodują zmniejszenie poziomu człowieczeństwa.

A21. *W końcu potwór się odzywa:*

– Jesteśmy dopiero na początku tego przełomowego przedsięwzięcia, a już widzę zbierające się nad nami czarne chmury. Szepty w zaułkach, tajemne spotkania, plany sabotażu. Być może też to zauważyliście. Wiedziecie, że nie dopuszczam myśli o porażce! Mieście oczy i uszy otwarte, a dłonie i zamiary stanowcze. Będę was bacznie obserwował.

♦ Kościół św. Rocha jest w bieżącej rundzie niedostępny. Odłóżcie na spód stosu wszystkie swoje karty człowieczeństwa.

A22. – Jakież to dziwne – mamrocze. – Ujrzeć iskierkę życia w czymś tak... nieludzkim. Jest do mnie tak podobny i na moich oczach nabiera właśnie kształtu. Doktorze, musi ci się udać!

Potwór wybiega z pokoju z niewiarygodną wprost szybkością, upuszczając po drodze kilka monet.

♦ Weź 3 franki.

A23. *Otwierasz list, ale litery tańczą ci przed oczami, szydząc z braku przytomności. Bez namysłu zginiatasz papier w dłoni i ciskasz nim tak daleko, na ile pozwala ci zmęczone ramię. Z pomocą przychodzi wiatr, który unosi list w siną dal. Nagle klniesz siarczyście i ruszasz pędem za nim. Zdałeś sobie sprawę, że to jedyny dowód tego, co się stało. Może jeśli ujawnisz list, twój szef jednak ci zapłaci. Ale najpierw musisz go znaleźć...*

♦ Nie otrzymujesz standardowego bonusu z tego pola. Możesz przenieść ten pionek na pole laboratorium ALBO zapłacić 1 franka, aby zagrać go na inne pole na planszy Paryża.

A24. – Faktycznie, możesz mi pomóc – odpowiadasz, oddychając z ulgą.

– O ile mogę liczyć na twoją dyskrecję.

Kobieta uśmiecha się szeroko i mówi:

– Dyskrecja to moje drugie imię, jeśli dzięki niej stanę się bogatsza o franka lub kolejną plotkę.

♦ Nie otrzymujesz standardowego bonusu z tego pola. Zapłać 1 franka albo zmniejsz swój poziom reputacji o 1, aby przeszukać WSZYSTKIE karty łotrów (w stosie i odkryte). Weź maksymalnie 1 kartę i opłać jej koszt. Bez względu na to, czy wzięłeś kartę, potasuj wszystkie karty łotrów w 1 nowy stos i odkryj 3 nowe karty.

A25. *Czujesz, jak wzbiera w tobie gniew.*

– Niech pan posłucha, czy pan w ogóle wie, kim jestem?! Dla kogo pracuję?! Albo natychmiast porwie mi pan, gdzie są zwłoki, albo pożegna się pan z życiem! Dozorca blednie, ale nie ustępuje, choć widać, że nie jest pewien, co zrobić. Nagle do budynku wchodzi mężczyzna, na którego twarzy maluje się z trudem hamowana furia. Rozpoznajesz kapitana Waltona.

– Ja wiem, dla kogo pracujesz – oznajmia spokojnie. – Możesz powiedzieć temu czartowi, że mam to, czego szukasz. Zwróć zwłoki rodzinom, aby godnie je pochowali. Radzę ci natychmiast wyjść, chyba że chcesz do nich dołączyć! Uchyła poły kurtki, pokazując pistolet. Zdenerwowany, ale czujny wycofujesz się powoli, a potem szybko zbiegasz po schodach.

♦ Odłóż na spód stosu wszystkie karty zwłok ze szpitala. Zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 1. Możesz przenieść ten pionek na inne pole.

A26. *Nigdzie nie możesz znaleźć dozorca. Nie widzisz jednak żadnego powodu, aby nie wziąć materiałów tak bardzo potrzebnych ci do pracy. Jest tu ich tak dużo...*

Chwytasz pierwszy z brzegu wózek i oddalasz się z jego zawartością.

♦ Dołóż 3 dodatkowe karty zwłok na spód stosu w tym miejscu. Jeśli dobierasz karty zwłok, weź 2 dodatkowe karty. Zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 1.

A27. *Potwór przechodzi na przód sali wykładowej, po czym zatrzymuje się, by przyjrzeć się szkieletowi stojącemu gdzieś z boku. Przez chwilę gładzi palcami czaszkę, jak gdyby podziwiając piękno jej kształtu.*

– Więc tak spędzasz popołudnia? Zaniedbując swoje prawdziwe obowiązki?

Zwraca ku tobie swój wzrok, a jego masywna dłoń sunie po czaszce, aby za chwilę chwycić ją od tyłu.

– Któż decyduje o tym, co należy, a czego nie należy poświęcać w poszukiwaniu odpowiedzi na największą z tajemnic?

Jego palce powoli się zaciskają i czaszka zaczyna pękać.

– Czyż istnieje większe prawo od tego, by głosić prawdę ostateczną?

Czaszka się rozpada, a odłamki kości rozpryskują się na wszystkie strony. Potwór otwiera dłoń i resztki kości spadają na podłogę.

– Proszę o tym pomyśleć, profesorze. Ta lekcja może pana wiele nauczyć.

♦ W swojej następnej turze w tej rundzie umieść swój pionek na polu laboratorium. Otrzymujesz standardowy bonus z pola i 1 punkt zwycięstwa. Jeśli nie możesz tego zrobić, tracisz 2 punkty zwycięstwa.

A28. – Zamieniam się w słuch – odpowiadasz.

Ciężko wdychając, kapitan drepce wokół ciebie, jak gdyby nie wiedział, od czego zacząć.

– Wiktor Frankenstein był moim przyjacielem – mówi w końcu. – Powołał tego potwora na świat, gdyż pragnął przejąć kontrolę nad życiem i śmiercią. Zrobił to dla ludzkości, ale wkrótce zdał sobie sprawę z własnej głupoty. Przecież nie ma bogów bez diabłów. I chociaż ów diabeł opowie ci tragiczną opowieść o swym porzuceniu, to ostatecznie stał się tym, czym chciał się stać. Tak jak zresztą my wszyscy.

Kapitan rozpoczyna opowieść o dziele życia Wiktora, o jego zamordowanej żonie i przyjaciółach, i o tym wszystkim, co doprowadziło do jego śmierci na pokładzie statku.

♦ Nie otrzymujesz standardowego bonusu z tego pola. Zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 2.

A29. *Robi ci się gorąco, gdy nagle zdajesz sobie sprawę, że ktoś lub coś obserwuje cię z ciemności. Zbierając w sobie całą odwagę, podchodzisz do krawędzi grobu i unosisz latarnię, by zajrzeć do środka. Gdy światło pada na wnętrze grobu, dostrzeżasz ciała kobiety, które miałeś nadzieję tu znaleźć. Szokowany odkrywasz, że znajdują się tam jeszcze dwa inne ciała – oba wydają się niepokojąco świeże.*

♦ Gdy w tej turze dobierasz karty, możesz wymienić karty, na których znajdują się tylko kości. Traktuj materiały, jakby były w I stopniu rozkładu. Jeśli zagrasz 1 albo więcej kart zwłok, zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 1. Zignoruj dodatkowe zmniejszanie poziomu człowieczeństwa.

A30. – Spokojnie – mówi głęboki znajomy głos – Gdybym chciał, abys spadł, już dawno byłbyś mokrą plamą tam na dole.

Próbujesz zachować resztki godności, siedząc na półce z pokręconymi dyndającymi nogami, opierając się bokiem o kamienną kolumnę. Z tego punktu obserwacyjnego widzisz zniszczenia dokonane przez ogień muszkietowy z okresu klęski rojalistów Napoleona jakieś dwadzieścia pięć lat temu.

♦ Jeśli chcesz udawać niewinnego, przeczytaj tekst poniżej. W przeciwnym razie przeczytaj wpis B30.

– Jeśli chcesz ze mną porozmawiać – wyduszasz z siebie drżącym głosem

– spotkajmy się w La Petite Chaise. Mają tam wyborną żupę cebulową.

– Oczekuję od ciebie większej roztropności – odpowiada twój patron bez cienia uśmiechu – i mniej przebiegłości. Wiem, kto kręci się po okolicy. Pytanie tylko, dlaczego się z nim zadajesz.

– Jeśli masz na myśli naszego ulubionego kapitana, to po prostu chciałem wywieźć go w pole. Nie lubię, gdy mi się przeszkadza w pracy.

– I bardzo dobrze.

Potwór zastanawia się nad twoimi słowami, ale trudno stwierdzić, czy ci wierzysz. Nagle zmieka na szczytce budowli, zostawiając ci trudniejszą zagadkę do rozwikłania – jak stąd zejść?

♦ Dodatkowo zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 1, ale nie bierz żadnych kart człowieczeństwa.

A31.

♦ Plac miejski jest dla Ciebie niedostępny w tej rundzie. Weź 2 franki.

A32. – Co mógłbym zrobić? – pytasz.

– Miej baczenie na słowa demona. Mówi elokwentnie, lecz jego słowa są niczym powoli sącząca się trucizna. Zrób wszystko, co w twojej mocy, aby przeszkodzić swoim kolegom, których udało mu się w to zaangażować. Ja zrobię resztę – odpowiada mężczyzna.

♦ Dobierz 1 kartę człowieczeństwa ze stosu i zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 1.

BI. – Nieważne – mówi potwór. – Przybył duch z mojej przeszłości, co wprowało mnie w okropny nastrój. Trzymaj się z daleka od Kościoła Świętego Rocha. Nie znajdziesz tam odkupienia za nasze czyny, tylko przykurzone relikwie i puste obietnice. Potwór wychodzi, a na odchodne kopie w twój generator statyczny.

♦ Naładuj wszystkie swoje butelki lejdejskie.

B2. – Jestem tylko ja i mój... – zaczynasz, ale przerywa ci zaciśnięta wokół szyi dłoń. Potwór porwali cię unosi. Zaczynasz tracić przytomność, ale wciąż słyszysz jego słowa. – Doprawdy? Tylko wy? Jeśli się okaże, że kłamiesz, wrócę tu.

♦ Zmniejsz swój poziom wiedzy o 1 i zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 2.

B3. Robisz krok wstecz, obawiając się, że masz zbyt mało dobrych wieści do przekazania.

– Tak jak podejrzewałem – odpowiada potwór. – Czekałem dwadzieścia lat, by ujrzeć monstrum stworzone na moje podobieństwo. Nie mogę czekać ani chwili dłużej. Może więc ten podarunek zmotywuje cię do wzmożenia swych wysiłków. Potwór opuszcza ciało na podłogę, po czym wychodzi. Odkrywasz, że jest to jeden z twoich asystentów. Martwy.

♦ Tracisz 1 pionek na czas trwania bieżącej rundy. Otrzymujesz po 2 znaczniki materiału ludzkiego z każdego rodzaju (w tym kości) w I stopniu rozkładu.

B4. Przegląda się twojej pracy, potrząsając z niezadowolaniem głową.

– Widzę, że potrzebujesz dodatkowej motywacji, doktorze. Pozwól, że przedstawię ci pewną wizję...

Potwór chwytą cię za nadgarstek i przyciąga do siebie. Następnie odwraca twą dłoń i kładzie na niej gałkę oczną.

– Nie trać z oczu naszego celu, doktorze. Bardzo proszę. Bo moja druga metoda przypomnienia o priorytetach raczej ci się nie spodoba.

♦ Weź 1 fioletowy znacznik (organ) w I stopniu rozkładu i zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 1.

B5. Obraz „Tratwa Meduzy” wywołuje ogromny skandal. Krążą odrażające plotki, że autor obrazu opłacił pozbawionych skrupułów lekarzy, aby pozwolili mu oglądać z bliska martwe ciała. Potwór nie jest zadowolony z tego zamieszania i żąda wyjaśnień co do twojej roli w tej historii.

– Nigdy bym się nie zniżył do takiej praktyki – zaprzeczasz stanowczo, zaskoczony oskarżeniem.

– I bardzo dobrze – mruczy potwór. – Kontynuuj zatem swą pracę. Takie przerwy są niepożądane.

♦ Zwiększ swój poziom reputacji o 1.

B6. Potwór pochyla się nad tobą. Jest tak blisko, że czujesz na twarzy jego trupi oddech. Z trudem powstrzymujesz odruch wymiotny.

– Może gdy upuszczę ci trochę krwi, skupisz się bardziej na pracy?

Chwytą cię zniemacka i zaczyna sunąć skalpelem po twym ciele. Czujesz, że za chwilę zemdlejesz.

♦ W tej rundzie musisz umieścić 1 naukowca na polu laboratorium „Oddaj krew”. Weź 5 znaczników krwi w I stopniu rozkładu zamiast 3.

B7. – Te lojalne stworzenia – szeptem potwór – można tak wytresować, by oddawały życie za zwykłe „dziękuję”. Ale ludzie to co innego. Potrzebują większej motywacji. Potwór zaciska ramiona, dusząc psy. Po chwili ich cielska opadają bezwładnie. Rzuci je na podłogę i odchodzi.

♦ Weź 5 pomarańczowych znaczników (materiał odzwierzęcy) w I stopniu rozkładu i zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 1 ALBO zakop psy (bez efektu).

B8. – W rzeczy samej, mogą się niepokoić – przyznajesz.

Potwór kiwa głową z powagą i mówi:

– Ale mnie niepokoi właśnie to. Lepiej wzbudź gniew tam, gdzie jest pożądany, doktorze. To może ci w tym pomóc.

Przed wyjściem kładzie na stole kartonik pergaminu.

♦ Dobierz 2 karty badań ze stosu.

B9. Kapitan jest wierny danemu słowu i miejscowa policja trzykrotnie składa ci niezapowiedzianą wizytę. Co prawda, niczego ci nie udowodnią, ale te najścia nie pozostaną niezauważone przez twoich sąsiadów.

♦ Zmniejsz swój poziom reputacji o 2.

B10.

♦ Przesuń pionek kapitana o 1 pole do tyłu. Zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 1.

B11.

♦ Gdy w tej rundzie umieścisz naukowca na polu akademii „Wygłoś wykład”, weź 4 dodatkowe franki. Tracisz 2 punkty zwycięstwa.

B12.

♦ Brak efektu.

B13. Nieproszeni goście ledwo przekraczają próg laboratorium, gdy pojawia się potwór. Zmycie ich krwi ze ścian zajmuje ci trzy godziny.

♦ Zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 1 i weź 2 dowolne znaczniki materiału ludzkiego w I stopniu rozkładu (w tym kości). Każdy z pozostałych graczy otrzymuje 1 wybrany przez siebie znacznik materiału ludzkiego w I stopniu rozkładu.

B14. – Niewdzięczny kundel – warczy potwór i oddala się, kuśtykając.

Kilka godzin później znajdujesz wypatroszone zwłoki asystenta w swoim zakwaterowanym łóżku.

♦ Tracisz 1 pionek na czas trwania bieżącej rundy. Przesuń pionek kapitana o 1 pole do przodu, jeśli nie znajduje się na polu „11” albo dalej.

B15. – Tak wiele słów... Twój gatunek bardzo dużo mówi. Te wasze komunaty nie mają końca w przeciwieństwie do mojej cierpliwości – syczy potwór, onieśmielając cię swoją masywną posturą. – Przemysł sobie dobrze cenę zdrady, doktorze. To akurat więcej niż tylko słowa, zapewniam cię.

♦ Tracisz 2 franki ALBO 2 punkty zwycięstwa.

B16. – No cóż... – mówi twój upiorny patron.

W tym momencie jutowy worek zaczyna się poruszać, a z jego wnętrza wydobywa się cichy jęk. Potwór bez wahania uderza workiem o ścianę. Rozlega się przejmujący trzask. Jego zawartość w jednej chwili milenie i wiotczeje.

– Twój kolega zdecydowałby chyba inaczej...

♦ Gracz po Twojej lewej stronie otrzymuje po 1 znaczniku z każdego rodzaju materiału ludzkiego w I stopniu rozkładu. Zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 1.

B17. Potwór miota się gniewnie po laboratorium, a jego twarz stopniowo tężeje. Czujesz od niego silny zapach alkoholu, którego nawet odrażający smród nie jest w stanie zamaskować.

– Chyba nie muszę tłumaczyć swojego niezadowolenia? – cedzi przez zęby.

– Poświęć trochę cennego czasu na przemyślenie swoich nieporodzeń, profesorze.

I dopilnuj, abyśmy nie musieli wracać do tej rozmowy.

Po tych słowach potwór wybiega z laboratorium.

♦ Przekaż znacznik pierwszego gracza graczowi po swojej lewej stronie.

B18. Roztrzęsiony milczysz, nie wiedząc, jak się zachować.

– Zatem lekcja!

Potwór chwytą cię za kark, zmuszając do wyjścia na korytarz, a następnie przejścia do laboratorium.

– Wiedz, że twój dzień pracy jeszcze się nie skończył. Będziesz mógł odpocząć dopiero wtedy, gdy się trochę podszkolisz.

♦ W tej rundzie w swojej pierwszej turze musisz umieścić 1 naukowca na polu laboratorium „Ucz się”. Zwiększ dodatkowo swój poziom wiedzy o 1.

B19. – Pana małostkowość mnie bawi – stwierdza potwór, uśmiechając się ironicznie. – Zatem niechaj się stanie.

♦ Ten z Was, kto ma najwyższy poziom reputacji, zmniejsza go o 2, a Ty zmniejszasz swój poziom człowieczeństwa o 1.

B20. Nie zamierzasz ulegać groźbie i każesz kapitanowi opuścić swój dom.

W odpowiedzi unosi pistolet i celuje ci w głowę. Trwa tak w bezruchu, wydawałoby się całą wieczność, zanim ze złością rusza do drzwi.

– Dokonałeś nierozsądnego wyboru – cedzi przez zęby i wychodzi.

♦ Zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 2. Jeśli nie możesz, każdy z pozostałych graczy zwiększa swój poziom człowieczeństwa o 1.

B21. – Nasze wielkie przedsięwzięcie dopiero się zaczęło – mówi w końcu – i z pewnością zakwestionuje to, co wiemy o naturze istnienia. A jednak przeciwstaw naddciągające czarne chmury. Nadchodzi człowiek, który chce zniszczyć wszystko, co próbujemy razem osiągnąć. Raz mi już odmówiono i nie pozwolę, aby odmówiono mi ponownie! Mieście oczy i uszy otwarte, a dłonie i zamiary stanowcze. Ja was ochronię.

- ♦ Wszyscy, których poziom człowieczeństwa wynosi 0 albo mniej, mogą dobrać 1 kartę badań ze stosu.

B22. – Jaką głupotą jest zadanie, które twam wyznaczyłem. Nawet ja, usobienie tego mrocznego przedsięwzięcia, nie wyobrażam sobie, że ten kawałek mięsa ożyje.

Twiarz potwora ciemnieje. Podnosi pięść i uderza w leżące ciało z nieskrywaną furją.

- ♦ Zdegraduj dowolną pojedynczą część ciała na swoim stole o 1 poziom – usuń leżące na niej znaczniki uszkodzenia.

B23. Otwierasz list i czytasz:

„Szanowny Panie/Szanowna Pani!

Proszę przyjąć moje przeprosiny i najszerszą skruszę z powodu roli, jaką odegrałem w pozabawieniu Pana/Pani świadomości. Ale obawiam się, że stałoby się znacznie gorzej, gdybym stał beczynnym i pozwolił, by ten proceder trwał dalej. Utracone narzędzia są najmniejszym z zmartwień. Proszę zboczyć z drogi tego szaleństwa i dołączyć do mnie. Z nadzieją, że serce i rozum w końcu przywrócą Panu/Pani rozsądek, zapraszam na spotkanie w kościele św. Rocha. Do tego przybytku demon wejść się nie waży”.

- ♦ Nie otrzymujesz standardowego bonusu z tego pola. Możesz zapłacić 1 franka, aby przenieść ten pionek na inne pole. Jeśli wybierzesz pole kościoła św. Rocha, zwiększ swój poziom człowieczeństwa dodatkowo o 1 i weź 1 albo 2 karty.

B24. Na oko kobieta jest po trzydziestce – wydaje się trochę prosta w obyciu, ale wygląda nawet atrakcyjnie. Cofasz się podejrzliwie, aczkolwiek czujesz się trochę mniej zaniepokojony niż jeszcze przed chwilą.

– Pani wybacz, ale mam swoje sprawy. I nie tyczą się takich jak wy.

– O! Takich jak my! – wykrzykuje ze śmiechem. – Słyszeliście to?

Co najmniej dwa inne głosy rozlegają się nagle za tobą:

– Jasne, że słyszeliśmy.

Zaskoczony obracasz się akurat w chwili, gdy dostajesz kamieniem w głowę. Oszołomiony łądujesz na ziemi. Chwilę później widzisz nad sobą zarysy trzech postaci.

– No, to teraz tacy jak my będą po prostu zajmować się swoimi sprawami i zabiorą trochę monet takiemu jak ty. Poleż sobie trochę, ale koniecznie wróć tu kiedyś, dobrze? Stali klienci są zawsze mile widziani.

Zanim twój umysł ostatecznie pogrąży się w ciemności, słyszysz jeszcze ich gromki śmiech.

- ♦ Nie otrzymujesz standardowego bonusu z tego pola. Tracisz 2 franki.

B25. Coś tu jest bardzo nie w porządku. Tego jesteś pewien. Wycierając kłopoty, którym nie jesteś gotów stawić czoła, odbodujesz w pośpiechu. Dzień jest jeszcze młody, więc decydujesz się znaleźć to, czego potrzebujesz, gdzie indziej.

- ♦ Odłóż na spód stosu wszystkie karty zwłok ze szpitala. Możesz przenieść ten pionek na inne pole.

B26. – Chcę pomóc! – krzyczysz za nią. – Czy ktoś przeżył? – dopytujesz.

W odpowiedzi słyszysz tylko:

– Na górze! – i kobieta znika.

Pokonujesz jeden bieg schodów i już jesteś na drugim piętrze. Straszliwe krzyki tych, co przeżyli, są coraz wyraźniejsze. Ciężko wzdychając, podwijasz rękawy, po czym przyłączasz się do tej przerażającej walki o życie.

- ♦ Nie otrzymujesz standardowego bonusu z tego pola. Zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 3 i weź 1 franka.

B27. Z tylnej części sali dobiegają powolne donośne brawa.

– Inspirujące słowa, profesorze, doprawdy. Gdybym tylko mógł uczestniczyć w wykładach jak te młode spragnione wiedzy dusze, które w murach akademii rozmyślają nad największymi tajemnicami życia i omawiają wyniki najnowszych badań. Niestety los miał inne plany dla takich jak ja.

Grawitownie się zatrzymuje, aby z podziwem zerknąć na szkielet stojący w rogu sali.

– Doprawdy podobały mi się twoje anatomiczne wyrochy, jednakże wolalby, abyś swój czas i umiejętności wykorzystywał na pracę w laboratorium, a nie w sali wykładowej.

- ♦ Otrzymujesz standardowy bonus w postaci franków. Nie zwiększaj swojego poziomu reputacji. Natychmiast przenieś ten pionek na pole laboratorium. Otrzymujesz standardowy bonus z pola i 2 punkty zwycięstwa. Jeśli nie możesz tego zrobić, zostaw ten pionek na polu akademii.

B28. – Wiem wystarczająco dużo – odpowiadasz i wstajesz. – Gdybyś był mądry, opuściłbyś Paryż. Nie życzę ci niczego złego, ale mój patron jest mniej miłosierny. Nie śmiem mu się przeciwstawiać i ty też nie powinienesz.

Zbierasz swoje papiery i wychodzisz, pozostawiając za sobą grube zakurzone tomy.

Dogania cię głos kapitana:

– Nie szukam łioci ni zemsty. Ale nie mam zamiaru opuszczać tego miasta, dopóki tylko jeden z nas nie pozostanie przy życiu.

- ♦ Nie otrzymujesz standardowego bonusu z tego pola. Zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 1 i dobrać 1 kartę badań ze stosu.

B29. Przez moment masz poczucie, że nie jesteś sam, i ogarnia cię strach. Resztki ciepła w jednej chwili ulatują z twego ciała jakby wysane przez otaczający chłód. Potrząśasz głową, aby odgonić głupie myśli, ale mimowolnie zaczynasz się spieszyć. Już wiesz, że dzisiejsza wyprawa nie będzie tak owocna, jak się spodziewałeś.

- ♦ W tej turze dobierasz tylko 2 karty zamiast 3. Nie zmniejszaj swojego poziomu człowieczeństwa, jeśli dobrane karty tego wymagają.

B30. Nic nie mówisz, niczego nie okazujesz, o niczym nie myślisz. Tylko czekasz. Czekasz, aż twój demoniczny patron znów przemówi. Po czasie, który wydaje się wiecznością, w końcu to czyni:

– To zadziwiająco, doktorze, że zadajesz się z człowiekiem, który niewyży całą naszą pracę. Może i nazywają to Domem Bożym, ale nie daj się zwieść – tu nie ma żadnych bogów. Tylko ludzie, którzy ich udają. Ja daję ci faktyczną władzę nad życiem i śmiercią. Ale ty jednak wolisz śmierć.

Po chwili słyszysz swój drżący głos:

– Nie chcę umierać.

– W rzeczy samej. Zatem posiedź tutaj i pomódl się do każdego, kto twoim zdaniem może cię uratować. I gdy zdasz sobie sprawę, że tylko dzięki mej łasce możesz zacerpnąć powietrza, wróć do pracy.

Po tych słowach potwór znika, a ty zaczynasz rozmyślać nad swoim położeniem.

- ♦ Dodatkowo zwiększ swój poziom człowieczeństwa o 1, ale nie bierz żadnych kart człowieczeństwa.

B31.

- ♦ Jeśli ubiegasz się o ciało Dużego Leopolda, zmniejsz swój poziom reputacji o 1.

B32. – Kim jesteś?! – pytasz ze złością. – I jak się tu dostałeś? Wyjdz albo zaraz zarwołam swego patrona i on cię stąd wyprowadzi.

Kapitan krzywi się i wycofuje.

– Nie zapomnisz o mnie tak łatwo. A ja nie zapomnę o twoich zbrodniach!

- ♦ Dobierz 1 kartę badań ze stosu i zmniejsz swój poziom człowieczeństwa o 2.

C1. Potwór dogania cię, gdy przechodzisz korytarzem do laboratorium. Kładzie ciężką łapę na twym ramieniu i mówi bez cienia emocji:

– Dziś odbędzie się egzekucja. Człowiek, którego pozabawia życia, nie jest godzien dostąpić honoru, który być może chciałbyś mu oddać. Zostaw go wronom na pożarcie. Nie chcę, aby w monstrum znajdowała się choćby najdrobniejsza jego cząstka. Wyrażam się jasno?

- ♦ Jeśli nie chcesz się ubiegać o ciało Dużego Leopolda, przeczytaj wpis A31. W przeciwnym razie przeczytaj wpis B31.

C2. W laboratorium pojawia się elegancko ubrany mężczyzna, ale nieco rozczochrany i ubrudzony tu i ówdzie sadzą. Wokół niego unosi się wyraźny zapach spalenizny.

– Wiem, co planujesz – mówi – ale nie możesz tego kontynuować. Twój patron budzi tylko abominację i to samo będzie czynił zgnity owoc waszej pracy! Jestem zmuszony cię prosić, abys pomógł mi go zniszczyć.

- ♦ Jeśli oferujesz pomoc kapitanowi Waltonowi, przeczytaj wpis A32. W przeciwnym razie przeczytaj wpis B32.

C3. Wchodzisz do laboratorium. Zawważasz potwora siedzącego przy twoim biurku. – Wszędzie słowa bez znaczenia – дума, kręcąc od niechcenia piórem. – Potok słów, ale dokąd płynie, gdzie jest jego koniec?

– Nie mam pojęcia, o czym mówisz – odpowiadasz.

– Znaczenie moich słów, jego słów – wskazuje księgę – znaczenie tego wszystkiego. A ty wciąż niczego nie wiesz i nic nie rozumiesz. Za ślepym tylko głupiec podąża. Ale któż podąża za głupcem?

Nieco później opuszczasz laboratorium, ale nadal czujesz obecność potwora. Jesteś pewien, że albo on, albo jeden z jego slugusów cię śledzi. Dlatego w mieście jesteś niezwykle ostrożny.

- ♦ W tej rundzie wszystkie pola, których efekt to zwiększenie poziomu człowieczeństwa, są dla Ciebie niedostępne. Wypychanie pionków z zajętych pól kosztuje Cię o 1 franka więcej.

C4. Od kopania w zamrażanej ziemi bolą cię już ręce, chociaż jesteś pewien, że grób ma zaledwie kilka dni. To niezwykle wyczerpująca praca i zastanawiasz się, nie po raz pierwszy zresztą, jakie życiowe wybory doprowadziły cię aż tutaj. Zamiast odpowiedzi słyszysz szelest liści za sobą. Odwracasz się odrobinię za późno. Ktoś uderza cię topałą w czaszkę, posyłając wprost do świeżej dziury, którą kopales przez ostatnią godzinę. Budzisz się i zrazu wiesz z bólu. Orientujesz się, że twój sprzęt skradziono, a w kieszeni kosztuli wetknięto list.

- ♦ Jeśli na polu cmentarza umieściłeś asystenta, przeczytaj wpis A23.
Jeśli umieściłeś naukowca, przeczytaj wpis B23.

C5. Otulasz się szczelną kołnierzem płaszcz, gdy znad Sekwany zaczyna wiać zimny wiatr. Jest to okolica znana z lotrów i zbirów i mimowolnie zaczynasz się zastanawiać, jak radzą sobie w takich warunkach.

– Kto idzie? – pytasz, gdy widzisz wylaniającą się z cienia postać. Światło księżyca pada na jej twarz i zdajesz sobie sprawę, że to kobieta. Podchodzi bliżej, uśmiechając się nieśmiało.

– A czegoś taki dzentelmen szuka tu w taką zimną noc? – pyta. – Może mogę ci w czymś pomóc?

- ♦ Jeśli prosisz ją o pomoc, przeczytaj wpis A24.
W przeciwnym razie przeczytaj wpis B24.

C6. Przybywasz do szpitala o ustalonej porze, gotów odebrać kolejną ofiarę jakiejś paskudnej choroby, nieszczęśliwego wypadku, czyjegoś złego humoru lub po prostu nieodpowiedniej chwili. Gdy przekraczasz próg, dozorca patrzy na ciebie niepewnie i nerwowo rozgląda się na boki. Orientujesz się, że nie czekają na ciebie żadne ciała.

– Chodzi o to... – zaczyna mężczyzna, a potem jeszcze raz spogląda na drzwi po prawej stronie. – Te, hmm, egzemplarze skonfiskowano. Proszę przyjść innego dnia.

- ♦ Jeśli żądasz wyjaśnień, przeczytaj wpis A25.
W przeciwnym razie przeczytaj wpis B25.

C7. Przechodzisz przez most nad Sekwaną na wyspę Île de la Cité i kierujesz się w stronę szpitala. W pośpiechu rzucasz okiem na masywne oblicze katedry Notre Dame wylaniającej się z porannych mgieł. Nie masz czasu na dokładne przyglądanie się. Gdy wchodzisz do szpitala, ogarnia cię złe przeczucie. Pielęgniarki biegną między morzem łóżek, na których leżą nieruchome ciała przykryte zakrwawionymi prześcieradłami. Kapłan chodzi od jednego łóżka do drugiego, mrucząc modlitwy, ale jest już za późno, by udzielić ostatniego namaszczenia. Chwytasz za ramię jedną z wwijających się się pielęgniarek i pytasz:

– Co się stało?

Kobieta uwalnia rękę i szepce:

– W pobliżu Bastylli miała miejsce masakra. Niektórzy mówią, że sprawcą było ogromne zwierzę.

Wykonuje znak krzyża, po czym biegnie dalej.

- ♦ Jeśli zabierasz zwłoki, przeczytaj wpis A26. Jeśli zgłaszasz się na ochotnika do pomocy, przeczytaj wpis B26.

C8. Dzisiejszy wykład rozpoczynasz lekko zdenerwowany, gdyż krązą plotki, iż wśród słuchaczy może być obecny Georges Cuvier, ceniony sekretarz akademii o znaczących wpływach. Przeglądając notatki po raz ostatni, lustrujesz morze głów w nadziei, że ujrzysz wyczekiwanego gościa, ale zamiast niego dostrzeżasz stojącą z tyłu znajomą postać na wpół ukrytą w cieniu. Pomimo tego udaje ci się wygłosić wykład z typową dla siebie werwą. W momencie, gdy ostatni student opuszcza salę, potwór wkracza w smugę światła.

- ♦ Jeśli właśnie zagrałeś kartę człowieczeństwa „Prawa zwierząt” albo „Prawa człowieka”, przeczytaj wpis A27. W przeciwnym razie przeczytaj wpis B27.

C9. Powietrze wypełnia się kurzem, gdy wertujesz stronicę naukowych tomiszcz. Pogrążony w lekturze studiujesz zarówno teksty starożytne, jak i te współczesne.

W pewnej chwili zanosisz się kaszlem, gdy znad kart wyjątkowo starej księgi unoszą się kłęby kurzu, który ląduje prosto w twoich ustach i oczach. Zdejmujesz okulary, aby je przetrzeć. Gdy zakładasz je z powrotem, zauważasz przed sobą postać mężczyzny, w którym natychmiast rozpoznajesz kapitana Waltona. Kapitan rozgląda się irracjonalnie.

– Mogę spalić każdą książkę w tym pomieszczeniu – zaczyna – ale dopóki twój patron żyje, prace nad tym plugastwem i tak nie ustaną. Ten czart nie jest żadnym współczesnym Prometeuszem. Czy ty w ogóle znasz początki tego całego przedsięwzięcia?

- ♦ Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, przeczytaj wpis A28.
W przeciwnym razie przeczytaj wpis B28.

C10. Ostatnie promienie słońca znikają za horyzontem, a ich miejsce zajmuje przejmujący chłód, który wnika szybko w twoje obolałe kości. Skulony dopinasz poły płaszcz i brniesz przez wilgotną ziemię w stronę świeżego grobu kobiety, która zmarła niedawno na suboty – tak przynajmniej powiedział ci chłopak, który ochoczo wziął od ciebie pieniądze. Gdy jesteś już blisko, zatrzymujesz się zaskoczony. Grób otaczają zwały ziemi o wysokości około metra. Ciało kobiety zostało wyjęte z grobu albo jeszcze jej nie pochowano. Klnąc pod nosem, obiecujesz sobie, że znajdziesz tego zdradzieckiego małego urwisa. Odpowie za swoje kłamstwa!

- ♦ Jeśli decydujesz się podejść do grobu, przeczytaj wpis A29.
W przeciwnym razie przeczytaj wpis B29.

C11. W ten ponury dzień Kościół Świętego Rocha wygląda jak latarnia wskazująca drogę. Tak przynajmniej myślisz, wchodząc najpierw po schodach, a następnie wślizgując się do środka przez okute masywne drzwi. Gdy już masz przekroczyć próg świątyni, czyjaś ręka chwytą cię za ramię i błyskawicznie unosi. Chwilę później uświadamiasz sobie, że znajdujesz się dziesięć metrów nad ziemią, na wąskim kamiennym występie pod wielkim kościelnym zegarem.

- Cóż to za diabelskie sztuczki?! – krzyczysz, starając się utrzymać równowagę.
- ♦ Przeczytaj wpis A30.

Twórcy

PROJEKT GRY
Dan Blanchett

ILUSTRACJE
Palamarchuk Mikhail
Tony Sart

REDAKCJA
Jonathan Liu

PROJEKT GRAFICZNY
David Richards

TŁUMACZENIE
Monika Żabicka

PRODUKCJA
Colby Dauch

REDAKCJA POLSKICH ZASAD
zespół Rebel

OPISY FABULARNE
Dan Blanchett
Mr. Bistro

TESTER GŁÓWNY
Gordon Helle

TESTERZY

Hugo Akitaya, Kevin Ames, Goda Blanchett, Tim Bogle Jr., John Brieger, Tyler Brown, Jessica Chenier-Bertrand, Brent Critchfield, Aidan DeGroot, Eric Delisle, Brian Edger, Paul Gosse, Denise Hunter, Matias Korman, Adam Leader, Chantal Livingston, Jayson Lynch, Ryan Malone, Zintis May, David Meyer, Gabe Meyer, Michaela Meyer, Chris Plumlee, Nicholas Plumlee, Cody Plumlee, Phil Russo, Amanda Russo, Nathaniel Tseng



WWW.PLAIDHATGAMES.COM

© 2019 Plaid Hat Games. *Abomination: The Heir of Frankenstein* (*Abominacja: Dzieciństwo Frankensteina*), Plaid Hat Games, logo Plaid Hat Games są znakami towarowymi Plaid Hat Games. Plaid Hat Games jest oddziałem Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku. Wyprodukowano w Chinach.

Opowiadania końca gry

TO ŻYJE!

Opuszczasz dźwignię. Potężny ładunek elektryczny przenika ciało na przesiąkniętym krwią stole. Raz po raz martwa postać drży i wiję się, napinając przytrzymujące ją pasy. Dłonie na przemian zaciskają się i rozluźniają, a klatka piersiowa unosi się w konwulsjach, rozrywając szwy. A potem nagle otwierają się mlecznobiałe oczy... i pojawiają się poszukujące wrażeń źrenice. Spomiędzy jeszcze nieruchomych warg wydobywa się cichy jęk. Z wolna na twarzy zaczynają się malować upiorne grymasy przypominające ludzkie emocje. Przed tobą właśnie COŚ ożyło. Ale w tej chwili triumfu nie wiesz jeszcze co.

Ciężka dłoń delikatnie odsuwa cię na bok. Potwór zbliża się do stołu z powagą świadka, na którego oczach rozgrywa się cud.

– Moją twarz musi zobaczyć jako pierwszą – szeptem.
Robi krok wprzód i chwytając błędzące palce istoty w swoją masywną dłoń. Pieszczotliwie gładzi czoło i policzki.

– W końcu, najdroższy towarzyszu. Moje oczekiwanie dobiegło końca. Nie pozwolę, byś doznał porzucenia i pogardy, których sam doświadczyłem. Poznasz jedynie współczucie i miłość. Razem stawimy czoła temu światu.

Wydaje się, że najwznioślejsza chwila minęła. Potwór przypomina sobie o twojej obecności i odwraca się ku tobie. Oczy, które jeszcze przed chwilą błyszczały łzami radości, stają się zimne i wyrachowane.

– Zaiste doniosłe osiągnięcie, doktorze. Przyjmij moje największe uznanie. Ale nie myśl, że twoja praca tutaj się kończy. Dzisiaj wykonaliśmy jedynie pierwszy, najważniejszy krok. Tak naprawdę to dopiero początek...



TRIUMF KAPITANA WALTONA

Kapitan z trudem biegnie za potworem wzdłuż brzegu Sekwany, na ślepo wymachując pistoletem. W słabym świetle księżycy demon jest poza zasięgiem wzroku. Porusza się nieprawdopodobnie szybko, a jego szyderczy głos wydaje się dobiegać ze wszystkich stron jednocześnie.

– Czas nie był dla ciebie łaskawy, kapitanie. Stałeś się powolny i słaby. Powinieneś być mnie zabić na statku, gdy miałeś okazję.

– Tak, to prawda, zmarnowałem szansę, gdyż zgubiła mnie litość – odpowiada kapitan, błędząc nieustannie łusą za niewidocznym przeciwnikiem. – Ale dzisiaj jej nie zmarnuję!

W tym momencie potwór nieoczekiwanie wylania się z ciemności tuż za nim i szybkim ruchem wytrąca mu pistolet z dłoni. Broń wpada do rzeki. Kapitan sięga po miecz, ale potwór jest szybszy i chwytając go jedną ręką za nadgarstek, a drugą za gardło, unosząc nad ziemię.

– Dlaczego tak się mnie boisz? – chrypi, zaciskając uchwyt. – Czyż nie jestem z tego samego ciała i z tej samej krwi co ty? Czy nie powinienem mieć prawa do takich samych pragnień jak wy, zwykli śmiertelnicy?

Kapitan nie może złapać tchu, ale ostatkiem sił dobywa zza paska niewielki sztylet i wbija jego ostrze prosto w oko potwora. Skowycząc z bólu, stwór zrzuca mężczyznę na ziemię i cofa się w kierunku krańca bulwaru.








– Nie jesteś człowiekiem – warczy kapitan, stąpając naprzód i równocześnie chwytając za miecz. – Jesteś abominacją!

Rzuca się desperacko do przodu i wbija ostrze w klatkę piersiową potwora, przebijając serce. Pchnięcie jest tak głębokie, że pod naporem rękojeści z trzaskiem pękają żebra, a siła uderzenia sprawia, że ich ciała splatają się w makabrycznym uścisku. Balansują przez krótką chwilę na krawędzi nabrzeża, po czym spadają do rzeki, aby na wieczność zamieszkać w jej mrocznej toni.







Podsumowanie

SYMBOLE NA WSKAŹNIKACH

-  Weź 1 asystenta. (Dołóż pionek na kartę postaci. Jeśli bierzesz asystenta w fazie miasta, możesz go użyć jeszcze w tej fazie).
-  Wymień 1 asystenta na 1 naukowca. (Jeśli wymieniasz asystenta, który został umieszczony na polu, nie rozpatrujesz ponownie efektów tego pola).
-  Zwiększ swój poziom reputacji o 1.
-  Zmniejsz swój poziom reputacji o 1.
-  Tracisz 1 asystenta z karty postaci albo, jeśli zagrałeś już wszystkich, z innego pola. (Jeśli wszyscy Twoi asystenci zostali naukowcami, tracisz 1 naukowca).
-  Gdy rzucasz kośćmi, możesz zamienić 1 szarą kość na 1 niebieską. Gdy poziom wiedzy osiągnie wartość 20, możesz zamienić 2 szare kości na 2 niebieskie.
-  Ten symbol nie wywołuje żadnego efektu. Na koniec gry zdobywasz tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi najwyższa osiągnięta liczba na wszystkich wskaźnikach.

INNE SYMBOLE

-  Zwiększ swój poziom człowieczeństwa.
-  Zmniejsz swój poziom człowieczeństwa.
-  Zwiększ swój poziom wiedzy.
-  Połóż materiały wyszczególnione u dołu karty na odpowiednim stopniu rozkładu na torze rozkładu lub na miejscu na kości w swoim laboratorium.

PUNKTACJA KOŃCOWA

1. Punkty ożywienia za każdy żeton części ciała ze znacznikiem ożywienia (👁️).
2. 10 punktów zwycięstwa za każdy osiągnięty cel.
3. Punkty równe najwyższej osiągniętej wartości na wskaźnikach reputacji i wiedzy.
4. Punkty (dodatnie albo ujemne) równe najwyższej albo najniższej osiągniętej wartości na wskaźniku człowieczeństwa.
5. Jeśli gra zakończyła się dotarciem pionka kapitana na ostatnie pole toru opowieści, osoba z najwyższym poziomem człowieczeństwa otrzymuje dodatkowo 5 punktów zwycięstwa. W przypadku remisu każdy z remisujących otrzymuje po 5 punktów zwycięstwa.

ŻETONY CZĘŚCI CIAŁA



1. Strona z mięśniami. Część nieskończona. Nie możesz umieścić na niej znacznika ożywienia.

DEGRADACJA. Usuń żeton ze stołu operacyjnego.



2. Strona obłącana skórą. Część ukończona, nieożywiona.

DEGRADACJA. Odwróć żeton na stronę z mięśniami.



3. Strona obłącana skórą ze znacznikiem ożywienia. Część ukończona, ożywiona.

DEGRADACJA. Usuń znacznik ożywienia.

UWAGA! Gdy degradujesz część ciała, usuń z niej wszystkie znaczniki uszkodzeń.

SYMBOLE NA KOŚCIACH WSTRZĄSÓW ELEKTRYCZNYCH

Wyniki na kościach rozpatruje się w następującej kolejności.



USZKODZENIA. Za każdy symbol ⚡ połóż 1 znacznik uszkodzenia (⚡) na dowolnym żetonie części ciała na stole operacyjnym, na którym nie ma jeszcze takiego znacznika. Jeśli na wszystkich żetonach części ciała znajdują się znaczniki uszkodzeń, umieść znacznik na dowolnym żetonie części ciała. Następnie natychmiast zdegraduj tę część ciała i usuń wszystkie znaczniki uszkodzeń, zanim dołożysz kolejne.



ZMNIJSZENIE POZIOMU CZŁOWIECZEŃSTWA. Zmniejsz swój poziom człowieczeństwa maksymalnie o 1, gdy wyrzucisz 1 albo więcej 📛.



OŻYWIEŃIE. Za każdy symbol 👁️ połóż 1 znacznik ożywienia (👁️) na ukończonej (obleczonej skórą) części ciała, na której nie ma jeszcze takiego znacznika. Na koniec gry otrzymasz punkty ożywienia za tę część, jeśli pozostanie ożywiona.



PUSTA ŚCIANKA. Brak efektu. Zignoruj ten wynik.

