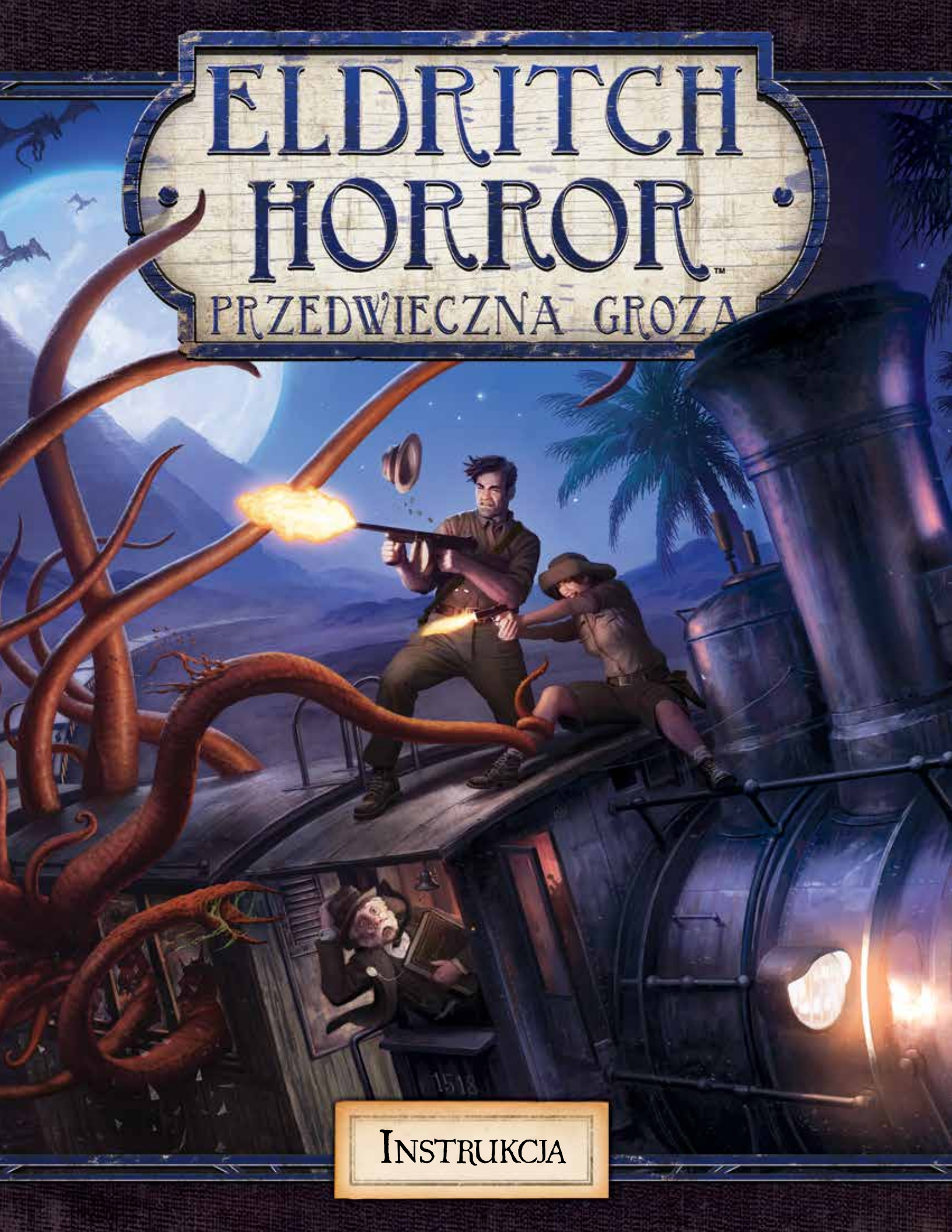


# ELDRITCH HORROR™

PRZEDWIECZNA GROZA



INSTRUKCJA

## UJAWNIENIE SPISKU

*Zabandażowana dłoń Harrigana wędrowała po mapie wiszącej na ścianie hotelowego pokoju. Znajdowały się na niej dziesiątki dokumentów i wycinków z gazet całego świata, przypięte pinezkami do różnych miejsc i połączone skomplikowaną pajęczyną kolorowych sznurków. Podążył wzdłuż czerwonej nici, biegnącej od kopii zeznania szaleńca z Arkham do szkicu piktogramów, które odkrył w Amazonii. Stamtąd, po niebieskiej nici przeszedł do strony z dziennika pewnego astronoma, którego zamordowano w Sydney.*

*Nadal jednak nie potrafił poskładać tego w całość. Coś nie dawało mu spokoju. Tylko co? Sprzedawca na dworcu kolejowym miał tatuaż na grzbiecie dłoni. Czyżby o to chodziło? Harrigan był pewien, że już kiedyś widział ten symbol. A może to jednak nic takiego? Może po prostu wpadał w paranoję? Mimo wszystko powinien narysować ten tatuaż i pokazać go Dianie. Ona na pewno będzie wiedzieć.*

*Nagle jego uwagę przykuł jakiś odgłos z ulicy. Nie, to nawet nie był odgłos – raczej widmo dźwięku, może krzyku, który został ucięty zanim w ogóle rozbrzmiał. Harrigan odszedł od mapy i sprawdził, czy drzwi do pokoju są dobrze zamknięte.*

*Był w mieście ledwie od dziewięciu godzin, prosto z dworca ruszył do muzeum, a stamtąd od razu do hotelu. Kto mógł go namierzyć tak szybko?*

*Czyżby kustosz? Starzec był niezwykle podekscytowany i z zachwytem wskazywał każdy rysunek na glinianych skorupach. Wygłosił koszmarnie długi wykład na temat prymitywnych wierzeń w przedwieczne zło, które pewnego dnia spróbuje wkroczyć do naszego świata przez magiczne drzwi. Czy ten mały, zdziwaczały mól książkowy śledził Harrigana?*

*Coś uderzyło ciężko w podłogę na korytarzu i drzwi zadrżały pod naporem tajemnych sił. Harrigan westchnął. Nie będzie czasu na pakowanie. Może co najwyżej zgarnąć najistotniejsze rzeczy, nic więcej. Sięgnął po pistolet, sprawdził, czy jest naładowany i odbezpieczył go.*

*Lakierowane drewno drzwi zaczęło pękać, a jeden z zawiasów rozpadł się na kawałki. Harrigan wiedział, że nie może pozostawić żadnych wskazówek. Zapalniczka otworzyła się ze znajomym trzaskiem. Przyłożył ogień do dolnej części mapy i już po chwili płomienie rozrosły się, paląc sznurki i pochłaniając dokumenty. Jeśli to pokojówka, będę musiał gęsto się tłumaczyć – pomyślał Harrigan.*

*Drzwi eksplodowały z ogłuszającym trzaskiem i coś przekroczyło próg.*

*To nie była pokojówka.*

*Na widok istoty zimny dreszcz przebiegł Harriganowi po plecach, jednak jeśli chciał dotrzeć do Londynu przed końcem tygodnia, nie mógł się zatrzymywać. Zamknął oczy i ruszył biegiem w stronę otwartego okna. Pokój wypełnił huk strzałów i szaleństwo.*

## UŻYWANIE INSTRUKCJI

Celem Instrukcji jest przedstawić nowym graczom podstawowe reguły rozgrywki w *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza*. Z tego względu pominięto w niej wiele wyjątków od zasad i interakcji pomiędzy kartami. W pudełku oprócz Instrukcji znajduje się również Almanach.

W Almanachu znajdują się pytania odnośnie reguł i specjalnych wyjątków, których nie objaśniła Instrukcja. Zawiera on również opcjonalne reguły dotyczące skalowania poziomu trudności, punktowania oraz rozgrywki dla jednego gracza.

## PRZEBIEG GRY

*Eldritch Horror: Przedwieczna Groza* to gra kooperacyjna w klimacie śledztwa i grozy, inspirowana twórczością H. P. Lovecrafta. W każdej rozgrywce światu zagraża jeden z Wielkich Przedwiecznych, istota o niewyobrażalnej mocy, starsza niż sam czas. Gracze wcielają się w badaczy, którzy rozwiązują tajemnice i bronią ludzkość przed niewyobrażalnymi koszmarami, usiłując ostatecznie wygnać Przedwiecznego. Jeśli zawiodą, Przedwieczny przebudzi się i cała ludzkość będzie zgubiona.

## GRACZE I BADACZE

Podczas rozgrywki każdy z graczy kontroluje jednego badacza. W tej Instrukcji określenia „badacz” używa się zarówno w odniesieniu do graczy kontrolujących badaczy, jak i do samych postaci występujących w grze.



# ELEMENTY

1 Plansza



1 Almanach



12 Arkuszy Badaczy  
wraz ze Znacznikami Badaczy  
i plastikowymi podstawkami



4 Arkusze  
Przedwiecznych



122 Karty Spotkań



8 w Ameryce



8 w Europie

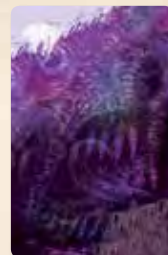


8 w Azji/Australii



12 Ogólnych

51 Kart Mitów



(21 żółtych, 18 zielonych,  
12 niebieskich)

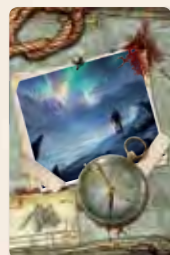
16 Kart Tajemnic



(4 rodzaje  
po 4 karty)



24 w Innych  
Światach



18 Ekspedycyjnych  
(6 rodzajów  
po 3 karty)



12 Specjalnych  
(2 rodzaje  
po 6 kart)



32 Badawcze  
(4 rodzaje  
po 8 kart)

14 Kart Artefaktów



40 Kart Zasobów

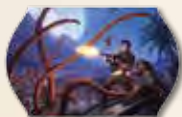


43 Żetony  
Potworów



34 zwykłe,  
9 potężnych

1 Żeton Głównego  
Badacza



1 Żeton Tajemnicy



20 Żetonów  
Biletów



(8 kolejowych,  
12 morskich)

36 Żetonów  
Wskazówek



1 Żeton Omenu

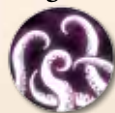


30 Żetonów  
Ulepszeń



(6 dla każdej  
umiejętności)

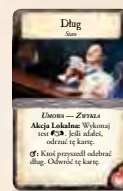
20 Żetonów  
Plugawstwa



1 Żeton Zagłady



36 Kart Stanów



9 Żetonów Bram



4 Kości



20 Kart Zaklęć



4 Karty  
Schematów



1 Żeton Aktywnej  
Ekspedycji



78 Żetonów Zdrowia  
i Poczitalności



30 „1 punkt Zdrowia”  
12 „3 punkty Zdrowia”  
24 „1 punkt Poczitalności”  
12 „3 punkty Poczitalności”

4 Żetony Pogłosek



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry należy wykonać w podanej kolejności poniższe kroki. Na stronie 5 zamieszczono schemat przedstawiający przykładowe przygotowanie do gry.

### 1. ROZŁOŻENIE PLANSZY

Planszę należy rozłożyć i umieścić na środku obszaru gry, aby każdy gracz miał do niej łatwy dostęp.

### 2. PRZYGOTOWANIE ŻETONÓW

Żetony należy przygotować w następujący sposób:

- Pomieszczać zakryte żetony Bram i utworzyć z nich stos Bram.
- Pomieszczać zakryte żetony Wskazówek i utworzyć z nich pulę Wskazówek.
- Stworzyć pulę ogólną, rozdzielając na osobne stopy żetony Zdrowia, Poczytalności, Ulepszeń, Biletów, Plugastwa, Pogłosek i Tajemnicy. Wszystkie żetony należy umieścić w takim miejscu, aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp.

### 3. WYBÓR I ROZSTAWIENIE BADACZY

Gracze decydują, który z nich otrzyma żeton Głównego Badacza. Jeśli nie mogą dojść do porozumienia, wyznaczają Głównego Badacza drogą losowania (np. przez rzut kością).

Począwszy od Głównego Badacza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jednego badacza, bierze wybrany arkusz i, zgodnie z opisem na rewersie arkusza, ustawia znacznik Badacza na odpowiednim polu planszy.



### 4. USTALENIE POZOSTAŁEGO WYPOSAŻENIA, ZDROWIA I POCZYTALNOŚCI

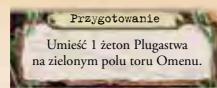
Każdy badacz otrzymuje początkowe wyposażenie zgodnie z opisem na rewersie arkusza Badacza (patrz ilustracja powyżej). Gracz bierze z pudełka wymienione karty Zasobów oraz Zakłęb i kładzie je obok arkusza swojego Badacza.

Następnie bierze żetony Zdrowia i Poczytalności równe maksymalnej wartości Zdrowia i Poczytalności, zgodnie z opisem na awersie arkusza Badacza (patrz „Zdrowie i Poczytalność” na stronie 14) i kładzie je obok arkusza Badacza.

### 5. WYBÓR PRZEDWIECZNEGO

Gracze wspólnie wybierają jeden z arkuszy Przedwiecznego. Każdy Przedwieczny modyfikuje rozgrywkę w inny sposób, zapewniając

inne wrażenia z gry. Podczas pierwszej rozgrywki zaleca się, aby gracze wybrali „Azathotha”, ponieważ modyfikuje on grę w najprostszy sposób. Wybrany arkusz należy umieścić obok planszy, awerssem do góry (stroną, która w lewym górnym rogu ma wartość Zagłady) i **rozpatrzyć podane na nim efekty, związane z przygotowaniem do gry.**



*Efekt arkusza  
Przedwiecznego  
rozpatrywany podczas  
przygotowania do gry*

### 6. STWORZENIE PULI POTWORÓW

Wszystkie żetony zwykłych Potworów (nie Potężnych Potworów) należy umieścić w nieprzezroczystym pojemniku, na przykład woreczku, kubku albo wieku pudełka, a następnie je wymieszać. (Na schemacie przygotowania do gry nie widać pojemnika z pulą Potworów).

**W puli Potworów nie należy umieszczać Potężnych Potworów!** Żetony Potężnych Potworów mają czerwoną barwę i ścięty lewy, dolny róg (patrz „Potężne Potwory” na stronie 15).

### 7. ROZDZIELENIE I ROZMIESZCZENIE TALII

Wszystkie karty Tajemnic, Spotkań Badawczych i Spotkań Specjalnych, które nie są powiązane z wybranym Przedwiecznym, należy odłożyć do pudełka (patrz ramka poniżej). Te karty nie będą potrzebne podczas rozgrywki.

#### KARTY PRZEDWIECZNEGO



*Karty Tajemnic  
Cthulhu*



*Karty Spotkań  
Badawczych  
Cthulhu*



*Karty Spotkań  
Specjalnych  
Cthulhu*

Każdy Przedwieczny posiada dwie specjalne talie kart: talię Spotkań Badawczych oraz talię Tajemnic. Niektórzy Przedwieczni posiadają również talię Spotkań Specjalnych, wprowadzaną podczas przygotowania do gry przez efekt arkusza Przedwiecznego. Karty można rozróżnić po wizerunku Przedwiecznego na rewersach.

Wszystkie pozostałe karty należy podzielić zgodnie z opisem poniżej i umieścić obok planszy.

- Należy stworzyć jedną talię ze wszystkich kart Spotkań Ekspedycyjnych (nie zważając na rewersy) i potasować ją.
- Należy stworzyć i potasować talię kart Zakłęb oraz talię kart Stanów. Obie talie układa się odkryte, tak aby widoczna była nazwa i ilustracja wierzchniej karty każdej z nich.
- Karty Mitów odkłada się na bok, będą potrzebne w kroku 8. Wszystkie pozostałe karty należy podzielić na talie zgodnie z rewersami i potasować.

## SCHEMAT PRZYGOTOWANIA DO GRY DLA DWÓCH GRACZY



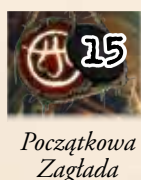
### 8. TWORZENIE TALII MITÓW

Talię Mitów należy przygotować zgodnie z poleceniami z dolnej części arkusza Przedwiecznego. Na stronie 6 zamieszczono schemat „Tworzenia talii Mitów”.

### 9. ROZPATRZENIE EFEKTÓW POZĄTKOWYCH

Aby zakończyć przygotowanie do gry należy jeszcze rozpatrzyć poniższe efekty:

- A. Obok talii Mitów umieścić kartę Schematu, odpowiadającą liczbie graczy. Gracze korzystają z karty Schematu podczas rozpatrywania efektów kart Mitów. Pozostałe karty Schematów należy odłożyć do pudełka.
- B. W lewym górnym rogu arkusza Przedwiecznego znajduje się numer pola toru Zagłady, na którym należy umieścić żeton Zagłady. Na przykład arkusz Azathotha wskazuje, że żeton Zagłady należy umieścić na „15” polu toru.
- C. Umieścić żeton Omenu na zielonym polu (kometa) toru Omenu.



- D. Odkryć cztery wierzchnie karty Zasobów i umieścić je na czterech polach rezerw (w lewym dolnym rogu planszy).
- E. Rozmnożyć tyle Bram, ile wskazuje karta Schematu.  
Aby rozmnożyć Bramę, należy odkryć wierzchni żeton ze stosu Bram i umieścić go na polu wskazanym na awersie. Następnie należy wylosować Potwora z puli Potworów i umieścić go na tym samym polu.
- F. Żeton Aktywnej Ekspedycji umieścić na polu planszy, na którym znajduje się taka sama ilustracja, jak na rewersie wierzchniej karty z talii Spotkań Ekspedycyjnych.
- G. Rozmnożyć tyle Wskazówek, ile wskazuje karta Schematu. Aby rozmnożyć Wskazówkę, należy wylosować jeden żeton Wskazówki z puli i umieścić zakryty na polu wskazanym przez awers tego żetonu.
- H. Na koniec należy odkryć jedną kartę Tajemnicy, umieścić ją obok arkusza Przedwiecznego i rozpatrzyć znajdujący się na niej efekt „Kiedy ta karta wchodzi do gry”.

## Tworzenie Talii Mitów



Talia Mitów			
Etap I:	1	2	1
Etap II:	2	3	1
Etap III:	2	4	0

Schemat tworzenia talii Mitów podany na arkuszu Przedwiecznego



Podczas przygotowania do gry, w kroku 8, gracze budują talię Mitów. W każdej grze talię tę tworzy się inaczej, zgodnie z poleceniami znajdującymi się na arkuszu Przedwiecznego. Aby stworzyć talię Mitów należy wykonać poniższe kroki:

1. Rozdzielić wszystkie karty Mitów na trzy stosy, zgodnie z kolorem awersu (zielony, żółty lub niebieski). Każdy ze stosów zakrywa się i osobno tasuje.
2. Stworzyć talię Mitów I etapu losując wskazaną liczbę kart w odpowiednich kolorach (zgodnie z opisem

w dolnej części arkusza Przedwiecznego) i tasując je. Nie wolno przy tym podglądać treści kart.

3. Stworzyć talię Mitów II etapu (analogicznie do talii Mitów I etapu) i umieścić ją **pod** talią I etapu.
4. Stworzyć talię Mitów III etapu i umieścić ją **pod** talią II etapu, tworząc w ten sposób jedną talię Mitów. Utworzonej w ten sposób talii Mitów nie tasuje się. Talię należy umieścić obok arkusza Przedwiecznego, a wszystkie pozostałe karty Mitów - odłożyć do pudełka, nie podglądając ich treści.

## CEL GRY

*Eldritch Horror: Przedwieczna Groza* jest grą kooperacyjną. Wszyscy gracze są w tej samej drużynie i wygrywają lub przegrywają razem. Ostatecznym celem badaczy jest rozwiązywanie Tajemnic (patrz strona 16) związanych z Przedwiecznym, dzięki czemu będą mogli wygnać go z tego świata.

Ponadto Badacze muszą zmagać się z wieloma zagrożeniami i kryzysami nękającymi świat. Przybierają one postać Bram (które sprowadzają Potwory i mogą przebudzić Przedwiecznego) oraz kart Mitów **POGŁOSEK** (te natomiast nękają badaczy i mogą przedwcześnie zakończyć grę).

Szczegóły opisano w akapicie „Zwycięstwo w grze” na stronie 11.

## ROZGRYWKA

Rozgrywka w *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza* składa się z serii rund, te natomiast złożone są z trzech faz, rozpatrywanych w następującej kolejności:

1. **Faza Akcji:** Badacze wykonują akcje, aby przemieszczać się po planszy i przygotować do czekających ich zadań.
2. **Faza Spotkań:** Badacze walczą z Potworami albo rozpatrują karty Spotkań na swoich polach.
3. **Faza Mitów:** Główny Badacz rozpatruje jedną kartę Mitów. Często przesuwają one żeton Zagłady, rozmnażają Bramy albo w inny sposób zwiększają wyzwania, którym badacze będą musieli stawić czoła.

Na koniec każdej Fazy Mitów Główny Badacz może przekazać żeton Głównego Badacza dowolnemu innemu graczowi. Następnie badacze zaczynają nową rundę, rozpoczynając od Fazy Akcji. Rozgrywają w ten sposób kolejne rundy aż do momentu zwycięstwa lub przegranej.

Na końcu Almanachu znajduje się zestawienie wszystkich faz, z których składa się runda.

## FAZA I: FAZA AKCJI

Podczas tej fazy każdy badacz może wykonać do dwóch akcji. Wykonywanie akcji to główny sposób przemieszczania się po planszy i zdobywania przydatnych kart oraz żetonów (takich jak karty Zasobów lub żetony biletów).

Fazę rozpoczyna Główny Badacz, który wykonuje dwie wybrane akcje. Następnie badacz po jego lewej stronie wykonuje 2 akcje itd., aż każdy badacz otrzyma możliwość wykonania swoich akcji.

W Fazie Akcji badacze mogą wybierać następujące akcje.

- Podróż
- Odpoczynek
- Wymiana
- Przygotowanie do Podróży
- Pozyskanie Zasobów
- Akcja Specjalna

W dalszej części instrukcji omówiono szczegółowo każdą z akcji.

**Ważne:** Każdy badacz może wykonać daną akcję **tylko raz** na rundę. Przykładowo, badacz nie może wykonać dwóch akcji Odpoczynku.

### AKCJA PODRÓŻY

Gracz przesuwa znacznik swojego Badacza na dowolne sąsiednie pole (patrz „Czym są Pola i Szlaki” po prawej).

Po wykonaniu ruchu badacz może poświęcić dowolną liczbę żetonów biletów, aby przemieścić się o dodatkowe pole za każdy poświęcony bilet. Wydanie Biletu Kolejowego pozwala poruszyć się jedynie po szlaku Kolejowym, a wydanie Biletu Morskiego – wyłącznie po szlaku Morskim (patrz „Czym są Pola i Szlaki?”). Na stronie 8 zamieszczono schemat „Przykładowej Fazy Akcji”, na którym przedstawiono między innymi akcję Podróży.

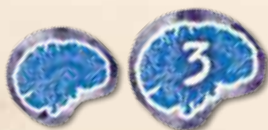
### AKCJA ODPOCZYNKU

Badacz odzyskuje 1 punkt Zdrowia oraz 1 punkt Poczytalności (patrz „Zdrowie i Poczytalność” na stronie 14).

Badacz **nie może** wykonać tej akcji, jeśli na jego polu znajduje się Potwór.



Zetony Zdrowia

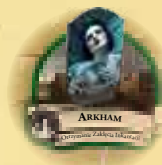


Zetony Poczytalności

## CZYM SĄ POLA I SZLAKI?

Na planszy do gry znajduje się „Legenda”, na której opisano różne typy pól i szlaków.

Na **POLACH** planszy często umieszczane są żetony. Pola to zarówno obszary z nazwą (takie jak „Arkham”) jak i obszary oznaczone numerem.



Przykład badaczy na polach

Każde pole jest połączone z przynajmniej jednym sąsiednim polem przy pomocy linii określanej jako **SZLAK**.

Szlak ma określony typ (kolor), który odpowiada odpowiedniemu typowi biletu (patrz „Akcja Podróży”).

### AKCJA WYMIANY

Badacz może wymieniać się posiadaniem wyposażeniem (Zasobami, Artefaktami, Wskazówkami, Zakłęciami i Biletami) z innym badaczem na tym samym polu.

### AKCJA PRZYGOTOWANIA DO PODRÓŻY

Jeśli badacz znajduje się **na polu Miasta**, może otrzymać jeden bilet wybranego rodzaju. Nie może przy tym wybrać Biletu Kolejowego, jeśli z miasta nie wychodzi przynajmniej jeden szlak Kolejowy ani Biletu Morskiego, jeżeli z miasta nie wychodzi przynajmniej jeden szlak Morski.

Jeśli w dowolnym momencie gracz posiada więcej niż dwa bilety, wybiera dwa, które zatrzyma i odrzuca pozostałe.



Bilet Morski



Bilet Kolejowy



## AKCJA POZYSKANIA ZASOBÓW

Jeśli badacz znajduje się **na polu Miasta**, może podjąć próbę pozyskania kart Zasobów z rezerw. W tym celu rzuca kośćmi testując swój Wpływ (🎲) i otrzymuje z rezerw wybrane Zasoby, których łączna **WARTOŚĆ** jest równa lub niższa od liczby uzyskanych sukcesów (patrz „Testy” na stronie 12).



Karta Zasobów

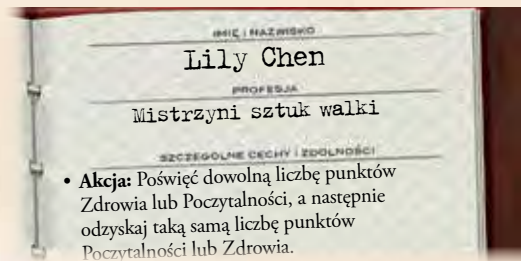
Jeśli badacz nie otrzyma żadnych kart, może odrzucić jedną wybraną kartę z rezerw.

Po wykonaniu akcji Pozyskania Zasobów należy uzupełnić puste pola w rezerwach i umieścić na nich nowe karty z talii Zasobów.

Badacz **nie może** wykonać tej akcji, jeśli na jego polu znajduje się Potwór.

## AKCJA SPECJALNA

Badacz może wykonać akcję opisaną na jednym z posiadanych przez niego elementów (np. akcję z karty albo z arkusza Badacza). Poprzedza je zawsze pogrubione słowo „Akcja”.



Akcja na arkuszu badacza

Badacz może wykonać daną akcję specjalną tylko raz na rundę. Dozwolone jest jednak wykonanie kilku różnych akcji specjalnych.

*Przykład: Lily Chen wykonuje akcję ze swojego arkusza badacza. Następnie, jako drugą akcję, wykonuje akcję z karty Zasobów.*

Badacz może również wykonać niektóre akcje opisane na elementach innego badacza, który znajduje się na tym samym polu. Takie akcje poprzedzone są pogrubionym zwrotem „Akcja Lokalna”.

## PRZYKŁADOWA FAZA AKCJI



1. Na początku Fazy Akcji Silas Marsh znajduje się w San Francisco. Ponieważ jest Głównym Badaczem wykonuje swoje dwie akcje jako pierwszy.
2. Jako pierwszą Akcją Silas wybiera akcję Podróży. Przemieszcza się z San Francisco na pole 5.
3. Podczas akcji Podróży postanawia poświęcić swój Bilet Kolejowy, aby przemieścić się o dodatkowe pole i szlakiem Kolejowym dotrzeć do Arkham.

4. Jako drugą akcję Silas wybiera Akcję Odpoczynku, aby odzyskać 1 punkt Zdrowia i 1 punkt Poczytalności. Ponieważ jego Poczytalność ma już wartość maksymalną, odzyskuje jedynie 1 punkt Zdrowia. Bierze 1 żeton Zdrowia z puli i umieszcza obok arkusza swojego Badacza.

Silas wykonał dwie akcje. Teraz gracz po jego lewej stronie może wykonać swoje dwie akcje.



## FAZA 2: FAZA SPOTKAŃ

Podczas tej fazy każdy z badaczy rozpatruje **po jednym spotkaniu**. Na kartach spotkań często znajduje się krótki tekst fabularny, opisujący pozytywne i/lub negatywne efekty spotkania.

Fazę rozpoczyna Główny Badacz, który rozpatruje swoje spotkanie. Następnie swoje spotkanie rozpatruje badacz po jego lewej stronie itd., aż każdy z badaczy rozpatrzy jedno spotkanie.

Jeśli w Fazie Spotkań na polu badacza znajduje się jeden lub więcej Potworów, badacz **musi** rozpatrzeć po jednym Spotkaniu Walki z każdym potworem na swoim polu, w wybranej przez siebie kolejności. Jeśli na polu badacza nie ma Potworów, rozpatruje on wybrane Spotkanie z Obszaru albo Spotkanie z Żetonu, jak opisano poniżej.

### SPOTKANIA WALKI

Jeśli na polu badacza znajduje się jeden lub więcej Potworów, badacz **musi** rozpatrzeć po jednym Spotkaniu Walki z każdym z nich, w wybranej przez siebie kolejności. Spotkania Walki opisano szczegółowo na stronie 14.

Jeśli badacz rozpatrzył Spotkania Walki i usunął wszystkie potwory ze swojego pola, może **rozpatrzeć dodatkowe spotkanie**.

### SPOTKANIE Z OBSZARU

Badacz dobiera kartę spotkania związaną z polem na którym stoi (na rewersie karty jest ta sama ilustracja, co na polu), albo kartę z talii Spotkań Ogólnych. Następnie rozpatruje fragment karty dotyczący pola, na którym się znajduje i na koniec odrzuca ją.



*Karta Spotkania w Ameryce    Karta Spotkania w Europie    Karta Spotkania w Azji/Australii    Karta Spotkania Ogólnego*

Jeśli badacz ma do wyboru więcej niż jeden rodzaj karty spotkania, wybiera z której talii dobierze kartę spotkania.

*Przykład: Badacz znajduje się w Arkham. Może wybrać kartę z talii Spotkań Ogólnych albo kartę z talii Spotkań w Ameryce. Decyduje się dobrać kartę z talii Spotkań Ogólnych i rozpatruje fragment oznaczony jako „Miasto”.*



*Spotkania w Rzymie często pozwalają ulepszyć Wolę (☞) badacza.*

Na planszy, pod każdym nazwanym polem podano efekt, który najczęściej występuje na kartach związanych z nim spotkań.

## SPOTKANIA Z ŻETONÓW

Niektóre żetony umieszczone na planszy dają badaczom możliwość rozpatrywania spotkań.

➤ Żeton Wskazówki umożliwia badaczowi dobranie i rozpatrzenie karty Spotkań Badawczych.



*Żeton Wskazówki*



*Karta Spotkania Badawczego*

➤ Żeton Bramy umożliwia badaczowi dobranie i rozpatrzenie karty Spotkań w Innych Światach.



*Żeton Bramy*



*Karta Spotkania w Innym Świecie*

➤ Żeton Aktywnej Ekspedycji umożliwia badaczowi dobranie i rozpatrzenie karty Spotkania Ekspedycyjnego.



*Żeton Ekspedycji*



*Karta Spotkania Ekspedycyjnego*

➤ Żeton Pogłoski umożliwia badaczowi rozpatrzenie spotkania z karty Mitów **POGŁOSKI**, powiązanej z danym polem.



*Żeton Pogłoski*



*Karta Mitów Pogłoska*

➤ Żeton Pokonanego Badacza umożliwia badaczowi rozpatrzenie spotkania opisanego na rewersie arkusza pokonanego badacza (patrz „Pokonani Badacze” na stronie 14).



*Żeton Pokonanego Badacza*



*Rewers Arkusza Badacza*

## FAZA 3: FAZA MITÓW

Podczas tej fazy Główny Badacz dobiera wierzchnią kartę z talii Mitów. Na kartach Mitów można wyróżnić siedem możliwych efektów, które Główny Badacz rozpatruje **w podanej kolejności** (od lewej do prawej, zaczynając od góry). Kolejność i działanie każdego efektu opisano poniżej:

<p><b>Postęp Omenu</b></p> 	<p>Żeton Omenu należy przesunąć na torze o jedno pole, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie za każdą znajdującą się na planszy Bramę, której symbol pokrywa się z aktualnym symbolem Omenu, następuje <b>postęp Zagłady</b> (patrz „Czym jest Zagłada i Tor Omenu?”)</p>
<p><b>Efekty Rozrachunku</b></p> 	<p>Należy rozpatrzyć wszystkie efekty poprzedzone symbolem ☞. Elementy posiadające taki efekt oznaczono w prawym dolnym rogu czerwonym symbolem rozrachunku.</p> <p>Efekty rozpatruje się w podanej kolejności: Potwory, arkusz Przedwiecznego, karty Mitów z cechą <b>TRWAŁY</b> i na koniec wyposażenie oraz Stany badaczy.</p>
<p><b>Rozmnożenie Bram</b></p> 	<p>Należy rozmnożyć tyle Bram, ile wskazuje karta Schematu (patrz „Rozmnażanie Bram” po prawej).</p>
<p><b>Napływ Potworów</b></p> 	<p>Na <b>każdej bramie</b>, której symbol pokrywa się z aktualnym symbolem Omenu, należy rozmnożyć tyle potworów, ile wskazuje karta Schematu (patrz „Rozmnażanie Potworów” na stronie 11). Jeśli na planszy nie ma Bram spełniających powyższy warunek, zamiast tego należy rozmnożyć jedną bramę.</p>
<p><b>Rozmnożenie Wskazówek</b></p> 	<p>Należy rozmnożyć tyle Wskazówek, ile wskazuje karta Schematu (patrz „Rozmnażanie Wskazówek” na stronie 11).</p>
<p><b>Umieszczenie żetonu Pogłoski</b></p> 	<p>Na wskazanym polu należy umieścić żeton Pogłoski (patrz „Pogłoski” na stronie 16).</p>
<p><b>Umieszczenie żetonów Plugastwa</b></p> 	<p>Na karcie Mitów należy umieścić podaną liczbę żetonów Plugastwa.</p>
<p><b>Rozpatrzenie opisu</b></p> 	<p>Jeśli to karta Mitów z cechą <b>WYDARZENIE</b>, należy natychmiast rozpatrzyć jej efekt, po czym ją odrzucić. Jeśli to karta Mitów z cechą <b>TRWAŁY</b> należy umieścić ją obok arkusza Przedwiecznego. Taka karta pozostaje w grze, dopóki nie zostanie odrzucona przez jakiś efekt.</p>

**Badacze rozpatrują wyłącznie efekty, które znajdują się na aktualnej karcie Mitów.** Przykładowo, jeśli na karcie Mitów nie ma symbolu rozmnożenia wskazówek, badacze nie rozmnażają wskazówek.

## CZYM JEST ZAGŁADA I TOR OMENU?

**TOR ZAGŁADY** odmierza czas, jaki pozostał do przebudzenia Przedwiecznego (patrz strona 16). Kiedy następuje **POSTĘP** Zagłady, należy przesunąć żeton Zagłady **zbliżając** go do pola o numerze „0”. Kiedy następuje **COFNIECIE** Zagłady, należy przesunąć żeton Zagłady **oddalając** go od pola o numerze „0”.

**TOR OMENU** przyczynia się do postępu Zagłady. Kiedy żeton Omenu przesuwa się, za każdą Bramę na planszy, której symbol pokrywa się z aktualnym symbolem Omenu, następuje postęp Zagłady.



## ROZMNAŻANIE BRAM

Kiedy jakiś efekt powoduje rozmnożenie Bram, należy odkryć wierzchni żeton ze stosu Bram i umieścić go na polu wskazanym na awersie.

W momencie rozmnożenia Bramy, **należy natychmiast rozmnożyć Potwora na tym samym polu** (patrz „Rozmnażanie Potworów”).



*Brama i Potwór rozmnożone w Arkham*

## CZYM SĄ BRAMY?

Żetony Bram reprezentują rozdarcia w strukturze rzeczywistości. To przejścia do innych światów, wymiarów, albo nawet do innych czasów. Te niebezpieczne anomalie otwierają drogę do naszego świata śmiertelności siłom, takim jak potwory albo Przedwieczni.

Bramy są główną przyczyną postępu Zagłady (patrz „Postęp Omenu” w opisie Fazy Mitów). Aby zapobiec postępowi Zagłady (i przebudzeniu Przedwiecznego), badacze muszą rozpatrywać karty Spotkań w Innych Światach, pozwalające zamykać (odrzucać) Bramy.

## ROZMNAŻANIE POTWORÓW

Kiedy jakiś efekt powoduje rozmnożenie Potwora, należy wylosować żeton Potwora z puli i umieścić go na polu wskazanym przez efekt.

Jeśli na żetonie Potwora znajduje się symbol rozmnożenia, należy spojrzeć na rewers żetonu i natychmiast po rozmnożeniu rozpatrzeć opisany tam efekt (na przykład „Kiedy ten Potwór jest rozmnażany, przesunąć go do Serca Afryki”).



*Symbol Rozmnożenia na żetonie Potwora*

### CZYM JEST PULA POTWORÓW?

Podczas przygotowania do gry, gracze wybierają jakiś nieprzezroczysty pojemnik (np. wieko pudełka), który będzie służył jako pula Potworów. Kiedy Potwór jest rozmnażany, jeden z graczy losuje (nie podglądając) żeton Potwora z puli. Kiedy Potwór zostaje pokonany albo odrzucony, wraca do puli Potworów. Następnie należy potrząsnąć pojemnikiem, aby wymieszać żetony.

## ROZMNAŻANIE WSKAZÓWEK

Kiedy jakiś efekt powoduje rozmnożenie Wskazówki, należy wylosować żeton Wskazówki z puli Wskazówek i umieścić zakryty na polu wskazanym przez awers żetonu.



*Tę Wskazówkę należy umieścić w Arkham*

### CZYM SĄ WSKAZÓWKI?

Żetony Wskazówek reprezentują wiedzę i sekrety związane z Przedwiecznym. Badacze zdobywają je, rozpatrując Spotkania Badawcze (patrz strona 9).

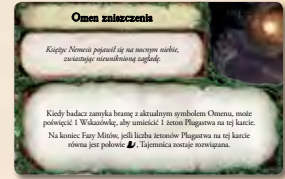
Badacze wykorzystują Wskazówki, aby rozwiązywać Tajemnice (patrz strona 16) i Pogłoski (patrz strona 16), oraz przerzucać kości podczas testów (patrz strona 12).

## ZWYCIĘSTWO W GRZE

Kiedy badacze rozwiążą trzy Tajemnice Przedwiecznego, natychmiast zwyciężają. Jeśli Przedwieczny się przebudził, badacze muszą dodatkowo rozwiązać Ostateczną Tajemnicę, aby zwyciężyć (patrz strona 16).



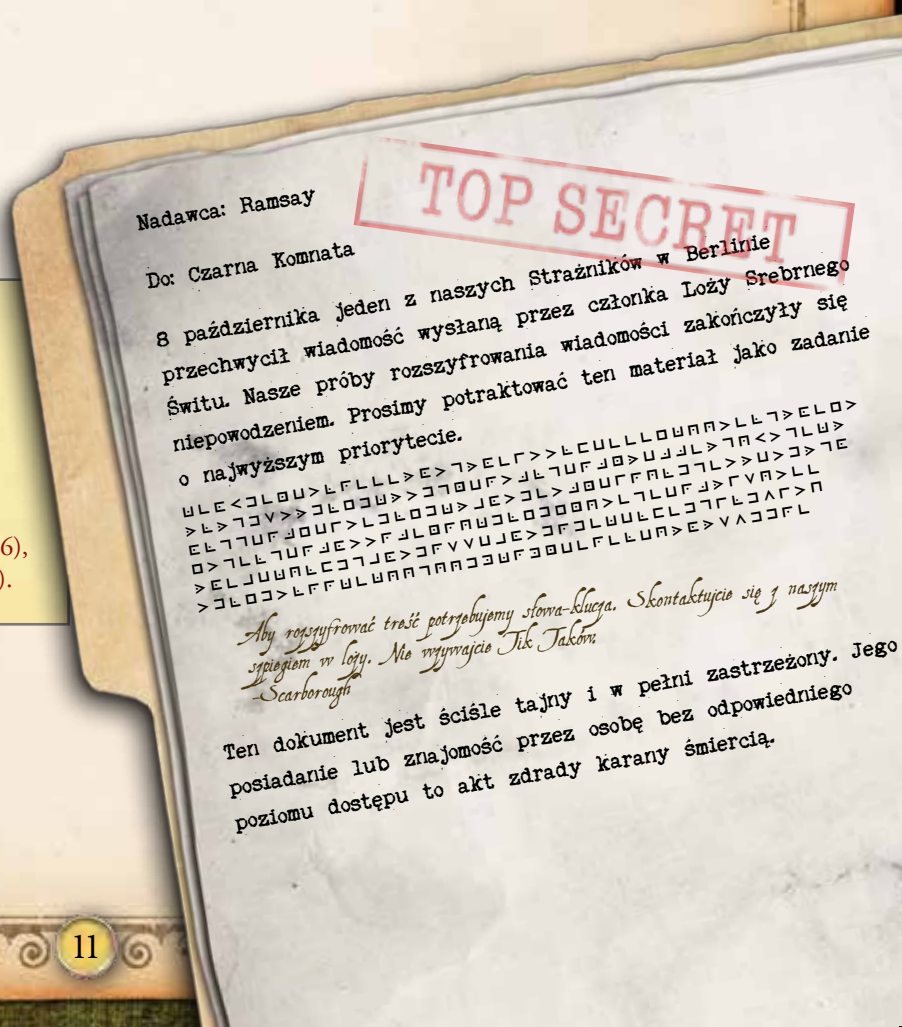
*Rewers karty Tajemnicy Azathotha*



*Awers karty Tajemnicy Azathotha*

Badacze **przegrywają**, jeśli zajdzie choć jeden z poniższych warunków:

- Jeśli żeton **Zagłady** przesunie się na pole „0”, Przedwieczny budzi się. Na rewersie arkusza Przedwiecznego znajduje się opis, informujący jak badacze mogą przegrać (patrz „Przebudzenie Przedwiecznego” na stronie 16).
- Wszyscy gracze zostali **wyeliminowani**.
- Efekt karty powoduje przegraną badaczy. Takie efekty najczęściej związane są z kartami Mitów z cechą **POGŁOSKA**.
- Badacze muszą dobrać kartę Mitów, lecz nie mogą tego zrobić, ponieważ **talca Mitów jest pusta**.



## ZASADY DODATKOWE

W tej części instrukcji opisano pozostałe zasady rozgrywki.

### TESTY

Wiele efektów wymaga od badacza wykonania TESTU. Wykonując test badacz rzuca kośćmi, aby ustalić, czy zdał, czy oblał. Zdany test często zapewnia badaczowi korzyści, a oblany niesie ze sobą negatywne skutki uboczne.

Aby wykonać test, badacz **rzuca tyłoma kośćmi, ile wynosi wartość testowanej umiejętności**, po uwzględnieniu wszelkich efektów, które ją zwiększają lub zmniejszają. Wykonując test badacz zawsze rzuca **minimum 1 kością**.

Jeśli **przynajmniej na jednej kości** wypadł SUKCES („5” lub „6”), badacz ZDAŁ. Jeżeli na żadnej z kości nie wypadł sukces, badacz OBLAŁ. Liczba uzyskanych sukcesów to WYNIK TESTU.

Po wykonaniu testu, badacz stosuje się do odpowiednich poleceń opisanych w treści efektu, który zainicjował test.

*Przykład: Lily Chen posiada kartę Zasobu „Księga Wiedzy Tajemnej”, której treść brzmi: „Kiedy wykonujesz akcję Odpoczynku, możesz wykonać test 🍀. Jeśli zdałeś, otrzymujesz 1 Zakłęcie.” Podczas Odpoczynku Lily wykonuje ten test, w oparciu o wartość swojej Wiedzy (🍀), która wynosi 2. Rzuca 2 kośćmi i uzyskuje wyniki „1” i „3”. Ponieważ nie wyrzuciła żadnej „5” ani „6”, oblewa test i nie otrzymuje Zakłęcia.*

Badacz może skorzystać tylko z jednej karty zapewniającej premię do umiejętności (na przykład Zasobu o treści „Otrzymujesz +1 🍀”). Jeśli posiada kilka kart zapewniających premię, używa tej, która zapewnia mu **największą premię**.

### TESTY NA KARTACH

Na wielu kartach polecenie wykonania testu przyjmuje formę symbolu umiejętności, poprzedzonego krótkim, fabularnym opisem. Kiedy badacz rozpatruje efekt, w którego treści pojawia się symbol umiejętności, musi natychmiast wykonać odpowiedni test umiejętności. Polecenie wykonania testu może zawierać również modyfikator (np. „-1”), który powoduje, że badacz będzie rzucał większą lub mniejszą liczbą kości.

Warto zauważyć, że większość pojęć związanych z mechaniką pisana jest dużą literą, aby łatwiej było je odróżnić od opisów fabularnych.

### PRZERZUT KOŚCI

Podczas testu, natychmiast po wykonaniu rzutu, badacz może poświęcić żeton Wskazówki, aby przerzucić jedną kość. Może to robić wielokrotnie, za każdym razem poświęcając żeton Wskazówki. Wynik testu określany jest dopiero po wykonaniu wszystkich przerzutów.

## CZYM SĄ UMIEJĘTNOŚCI?

Każda postać posiada pięć umiejętności, wypisanych na arkuszu Badacza. Liczba pod każdą z nich określa, iloma kośćmi badacz rzuca podczas rozpatrywania testu (patrz „Testy” po lewej).



Umiejętności na arkuszu Badacza

### ŻETONY ULEPSZEŃ

Te żetony reprezentują trening, który badacz odbył w danej umiejętności. Kiedy jakiś efekt pozwala ulepszyć umiejętność, badacz otrzymuje żeton Ulepszenia z odpowiednim symbolem i umieszcza go obok swojego arkusza stroną „+1” do góry. Jeśli badacz po raz drugi ulepszy tę samą umiejętność, odwraca żeton stroną „+2” do góry. Umiejętność badacza to wartość podana na arkuszu plus cyfra z odpowiedniego żetonu Ulepszenia.



Żeton Ulepszenia Wiedzy

### SPOTKANIA ZŁOŻONE

Spotkania Ekspedycyjne, Spotkania w Innych Światach i Spotkania Specjalne określane są jako złożone. To niebezpieczne przygody, które pozwalają sporo zyskać. Każda z tych kart zawiera trzy efekty. Aby rozpatrzeć takie spotkanie, badacz najpierw rozpatruje efekt początkowy (górną fragment karty). W zależności od jego wyniku, badacz rozpatruje **jeden** z dwóch pozostałych efektów.

Jeśli badacz zdał test efektu początkowego, rozpatruje efekt powodzenia. Jeżeli oblał test efektu początkowego, rozpatruje efekt porażki. Po rozpatrzeniu całego efektu z odpowiedniej części karty (co może wiązać się z dodatkowymi testami), karta spotkania jest odrzucana.



Efekt początkowy

Efekt powodzenia

Efekt porażki

Efekty na karcie spotkania złożonego

Jeśli efekt karty Spotkania w Innym Świecie mówi, że badacz „zamyka tę Bramę”, odrzuca on żeton Bramy ze swojego pola.

Po rozpatrzeniu Spotkania Ekspedycyjnego badacz przesuwa żeton Aktywnej Ekspedycji na pole planszy, na którym znajduje się taka sama ilustracja, jak na rewersie nowej wierzchniej karty z talii Spotkań Ekspedycyjnych.

## PRZYKŁAD SPOTKANIA W INNYM ŚWIECIE



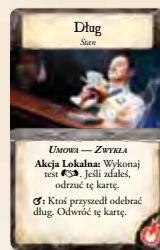
1. W Fazie Spotkań Silas Marsh znajduje się na polu zawierającym żeton Bramy.
2. Decyduje się odbyć spotkanie z Bramy i dobiera kartę z talii Spotkań w Innych Światach. Rozpatruje efekt początkowy, w którym pojawia się „(👁️-1).” Oznacza to, że musi wykonać test Spostrzegawczości.
3. Sprawdza na arkuszu badacza wartość swojej Spostrzegawczości (3) i modyfikator testu (-1).
4. Nie posiada żadnych zdolności ani wyposażenia, które zapewniłoby mu jakąś premię, więc rzuca 2 kośćmi.
5. Nie wyrzucił żadnej „5” ani „6”, więc oblał test. Rozpatruje efekt porażki, który zmusza go do utraty 3 punktów Poczytalności albo poświęcenia żetonu Wskazówki. Następnie karta Spotkania w Innym Świecie zostaje odrzucona.

## OTRZYMYWANIE WYPOSAŻENIA I STANÓW

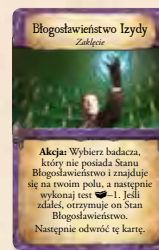
Badacze często otrzymują karty Zasobów, Artefaktów, Zakłéc i Stanów. Kiedy badacz otrzymuje karty lub żetony, kładzie je odkryte obok swojego arkusza.

### ZAKŁĘCIA I STANY

Karty Zakłéc i Stanów różnią się od innych tym, że na ich rewersach umieszczono ukryte informacje. Kiedy gracz otrzymuje kartę Zakłęcia lub Stanu, **ogląda wyłącznie awers karty.**



Awers  
Karty Stanu



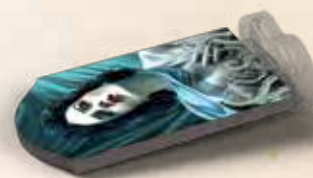
Awers  
Karty Zakłęcia

Na karcie opisano, kiedy badacz ma odwrócić kartę i natychmiast rozpatrzeć treść na rewersie.

## WSTRZYMANI BADACZE

Różne efekty mogą spowodować Wstrzymanie badacza. Wstrzymany badacz nie może wykonywać akcji.

Kiedy badacz zostaje Wstrzymany, jego znacznik należy położyć na boku, aby ten fakt oznaczyć. W swojej Fazie Akcji, badacz nie wykonuje żadnych akcji, stawia jedynie swój znacznik z powrotem w pozycji pionowej i nie jest już Wstrzymany.



Znacznik wstrzymanego badacza

## MAKABRYCZNE ŻNIWO PO WŁAMANIU DO MUZEUM

autor: Rex Murphy  
Reportaż Słodczy

Anonimowe źródła z policji donoszą, że wczoraj, zaraz po włamaniu do muzeum, pozostawili po sobie dwie kryjące pytania bez odpowiedzi. Słodczy zważał, że śledztwo wkraśli się do środka przez okno na drugim piętrze, a następnie wyszli szelki lub wycierki śluzki, a następnie wyszli. Wspaniałym piwowalobaczem strażnik, wstrzymany zginął od rękawicy obrotu spowodowanej ukłuciami. Całe zdarzenie, zohoczenia nie powstawiły najmniejszych śladów.



## ZDROWIE I POCZYTALNOŚĆ

Każdy badacz otrzymuje na początku gry żetony Zdrowia i Poczytalności o wartości równej Maksymalnemu Zdrowiu i Maksymalnej Poczytalności Badacza.



Kiedy jakiś efekt mówi, że badacz **TRACI** Zdrowie lub Poczytalność, odrzuca on ze swojego arkusza Badacza żeton Zdrowia lub Poczytalności. Kiedy jakiś efekt mówi, że badacz **ODZYSKUJE** Zdrowie lub Poczytalność, otrzymuje on z puli żetony Zdrowia lub Poczytalności. Aktualne Zdrowie lub Poczytalność badacza nie może przekroczyć maksymalnych wartości.

### POKONANI BADACZE

Kiedy Zdrowie lub Poczytalność badacza spadnie do zera, zostaje on **POKONANY** i wykonuje poniższe kroki:

- Postęp Zagłady:** Postęp Zagłady o 1 pole.
- Przeniesienie:** Znacznik Badacza należy przemieścić na najbliższe pole Miasta. Następnie należy położyć znacznik na boku i umieścić na nim żeton Zdrowia, jeśli Badacz stracił całe Zdrowie, albo żeton Poczytalności, jeśli Badacz stracił całą Poczytalność.



Znacznik Pokonanego Badacza

- Zebranie Wyposażenia:** Badacz odrzuca wszystkie karty Stanów, żetony Zdrowia, Poczytalności i Ulepszeń, a całe wyposażenie (Zasoby, Artefakty, Zaklęcia, Wskazówki i Bilety) umieszcza na swoim arkuszu Badacza. Arkusz Badacza i leżące na nim karty należy odłożyć na bok, będą potrzebne, jeśli jakiś badacz zdecyduje się spotkać pokonanego badacza.
- Przekazanie Żetonu Głównego Badacza:** Jeśli pokonany badacz posiada żeton Głównego Badacza, musi go przekazać wybranemu badaczowi.

Po rozpatrzeniu tych kroków, pozostali badacze kontynuują rozpatrywanie aktualnej fazy gry.

### WYBÓR NOWEGO BADACZA

Jeśli badacz został pokonany, kontrolujący go gracz otrzymuje nową postać na koniec Fazy Mitów. W tym celu **wybiera dowolnego z niewykorzystanych Badaczy i wykonuje kroki 3-4 przygotowania do gry (patrz strona 4).**

## SPOTKANIE POKONANYCH BADACZY

Badacze mogą spotkać pokonanego badacza, aby odzyskać jego wyposażenie i otrzymać szansę cofnięcia Zagłady.

Jeśli w Fazie Spotkań badacz znajduje się na tym samym polu co znacznik pokonanego badacza, może rozpatrzyć spotkanie z rewersu arkusza pokonanego badacza. Jeśli na znaczniku pokonanego badacza znajduje się żeton Zdrowia, rozpatrywane jest spotkanie z „Okaleczonym”, jeśli znajduje się na nim żeton Poczytalności, rozpatrywane jest spotkanie z „Obląkanym”.



Spotkanie z Okaleczonym

Spotkanie z Obląkanym

Po rozpatrzeniu spotkania arkusz pokonanego Badacza jest usuwany z gry. Ten badacz nie może być już wykorzystany podczas tej rozgrywki.

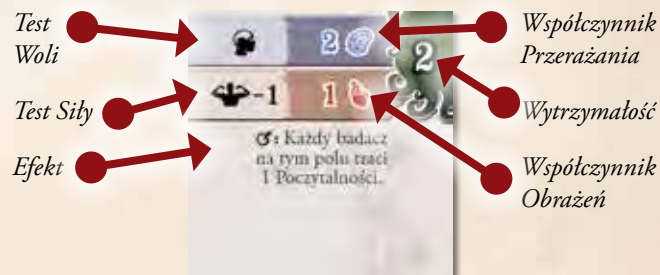
### POCHŁONIĘCI BADACZE

Niektóre efekty mówią, że badacz zostaje **POCHŁONIĘTY**. Kiedy badacz zostaje pochłonięty, uznaje się go za pokonanego, jednak w takim przypadku gracz wykonuje **tylko krok 1 i 4** z akapitu „Pokonani Badacze” po lewej. Następnie odrzuca wszystkie karty Stanów, całe wyposażenie, żetony Zdrowia, Poczytalności i Ulepszeń, po czym usuwa z gry znacznik oraz arkusz Badacza. Na koniec Fazy Mitów wybiera nowego badacza, tak jak opisano po lewej.

## SPOTKANIA WALKI

Rozpatrywanie Spotkań Walki to główny sposób, w jaki badacze mogą pokonywać Potwory i tym samym usuwać je z planszy.

Gdy badacz spotyka Potwora, odwraca jego żeton i odczytuje informacje znajdujące się na rewersie. Aby ustalić rezultat Spotkania Walki, badacz najpierw wykonuje **TEST WOLI**, a następnie **TEST SIŁY**.



Rewers Żetonu Potwora

## TEST WOLI

Badacz wykonuje test Woli (☹) zgodnie z opisem na żetonie Potwora.

Jeśli współczynnik PRZERAŻANIA jest **większy** od liczby uzyskanych sukcesów („5” i „6”), badacz traci tyle punktów Poczytalności, ile wynosi różnica (patrz „Przykładowa Walka” poniżej).

## TEST SIŁY

Badacz wykonuje test Siły (☹) zgodnie z opisem na żetonie Potwora.

Jeśli współczynnik OBRAŻEŃ jest **większy** od liczby uzyskanych sukcesów, badacz traci tyle punktów Zdrowia, ile wynosi różnica (patrz „Przykładowa Walka” poniżej).

Potwór traci tyle punktów Zdrowia, ile sukcesów uzyskał badacz w teście Siły. Aby to zaznaczyć, na żetonie Potwora należy umieścić odpowiednią liczbę żetonów Zdrowia. Kiedy liczba utraconego Zdrowia jest równa lub wyższa od WYTRZYMAŁOŚCI Potwora, zostaje on pokonany i wraca do puli.

Jeżeli Potwór nie został pokonany, pozostaje na swoim polu wraz ze znajdującymi się na nim żetonami Zdrowia.

## POTEŻNE POTWORY

Niektóre Potwory są tak silne albo tak trudne do pokonania, że nie działają na nie niektóre efekty. Potężne Potwory są traktowane jak zwykle pod każdym względem, za wyjątkiem przypadków opisanych poniżej. Potężnych Potworów nie można przemieszczać, odrzucać ani zwracać do puli Potworów.



Potężny Potwór

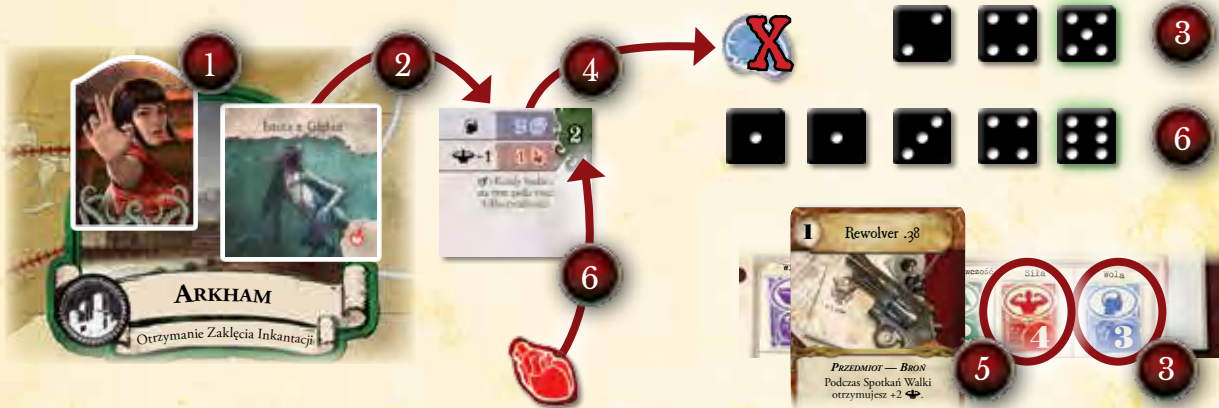
Potężny Potwór nie może zostać pokonany, chyba że utraci przynajmniej tyle Zdrowia, ile wynosi jego Wyttrzymałość. W takim przypadku należy odłożyć jego żeton do pudełka.

Potężny Potwór rozmnażany jest tylko przez efekty, w których podano jego nazwę. Potężnych Potworów nigdy nie umieszcza się w puli Potworów.

## ZASADZKA

Niektóre efekty powodują, że badacz spotyka Potwora, który nie znajduje się na planszy. Kiedy jakiś efekt mówi „Z zasadzki atakuje cię Potwór”, badacz losuje Potwora z puli Potworów i natychmiast go spotyka, wdając się z nim w walkę. Po rozpatrzeniu walki Potwór wraca do puli Potworów (nawet jeśli nie został pokonany) i kontynuuje się rozpatrywanie efektu, który wywołał zasadzkę.

## PRZYKŁADOWA WALKA



1. W Fazie Spotkań Lily Chen znajduje się na tym samym polu co Potwór, więc musi go spotkać i wdać się z nim w walkę.
2. Lily odwraca żeton Potwora. Nie ma na nim żadnych efektów, które należy rozpatrzyć podczas walki.
3. Lily wykonuje test ☹. Jej ☹ wynosi 3. Potwór nie ma modyfikatora, więc Lily rzuca 3 kośćmi.
4. Uzyskała 1 sukces i odejmuje go od współczynnika przerażenia (☹) wynoszącego 2. Traci więc 1 punkt Poczytalności (tyle wynosi różnica).
5. Lily wykonuje test ☹. Jej ☹ wynosi 4. Uwzględniła modyfikator Potwora (-1) i dodaje premię ze swojego „Rewolweru 38.” (+2). Rzuca więc 5 kośćmi.
6. Uzyskała 1 sukces i odejmuje go od współczynnika obrażeń (☹) wynoszącego 1. Ponieważ liczba uzyskanych sukcesów jest równa współczynnikowi obrażeń, Lily nie traci żadnych punktów Zdrowia. Ponieważ uzyskała 1 sukces, Potwór traci 1 punkt Zdrowia. Lily umieszcza 1 żeton Zdrowia na Potworze. Jego Wyttrzymałość wynosi 2, więc nie zostaje on pokonany, a Lily kończy swoje spotkanie.

## POGŁOSKI

Karty Mitów **POGŁOSKI** często umieszczają żeton Pogłoski na wskazanym polu planszy. Jeśli badacz w Fazie Spotkań znajduje się na polu z takim żetonem, może odbyć związane z nim spotkanie. W takim przypadku zamiast dobierać kartę spotkania, rozpatruje efekt z karty Mitów, powiązanej z żetonem.



*Zeton Pogłoski*

Kiedy karta Mitów zostanie „rozwiązana”, należy ją odrzucić wraz ze znajdującymi się na niej żetonami, a następnie odrzucić z planszy żeton Pogłoski powiązany z tą kartą.

### JAK USTALIĆ LOSOWE POLE?

Niektóre efekty kart Mitów **POGŁOSEK** oraz kart Tajemnic umieszczają żetony na „losowym polu”. Za każdym razem, kiedy jakiś efekt odnosi się do losowego pola, ustala się je poprzez wylosowanie jednego żetonu Wskazówki z puli. Efekt należy odnieść do pola, podanego na awersie wylosowanego żetonu. Następnie wylosowany żeton Wskazówki należy odrzucić.

## TAJEMNICE

Aby zwyciężyć, badacze muszą rozwiązać trzy Tajemnice. Każdy Przedwieczny ma własną talię kart Tajemnic, zawierającą unikalne zadania, które badacze muszą wykonać.

Podczas przygotowania do gry należy dobrać jedną kartę Tajemnicy i umieścić ją odkrytą obok arkusza Przedwiecznego. Na każdej karcie opisano w jaki sposób badacze mogą ją rozwiązać. Kiedy Tajemnica zostaje rozwiązana, należy natychmiast dobrać nową kartę Tajemnicy z talii i umieścić odkrytą **na** karcie rozwiązanej Tajemnicy.



*Karta Rozwiązanej Tajemnicy*

*Karta Aktywnej Tajemnicy*

Kiedy rozwiązane zostaną trzy Tajemnice, badacze natychmiast zwyciężają. Jeśli Przedwieczny się przebudził, oprócz trzech Tajemnic badacze muszą dodatkowo rozwiązać Ostateczną Tajemnicę (patrz „Ostateczna Tajemnica” po prawej).

## PRZEBUDZENIE PRZEDWIECZNEGO

Kiedy żeton Zagłady przesunie się na torze Zagłady na pole „0”, następuje **PRZEBUDZENIE** Przedwiecznego. Należy odwrócić jego arkusz i natychmiast rozpatrzyć efekt „Przebudzenia” (jeśli jest jakiś), opisany w lewym górnym rogu arkusza. Arkusz pozostaje odwrócony już do końca gry, a efekty z jego awersu zostają zastąpione nowymi (w tym opis Kultystów). Na rewersie arkusza Przedwiecznego opisano również, w jaki sposób badacze mogą przegrać.

*Efekt Przebudzenia*

*Ostateczna Tajemnica*

*Opis Kultystów*

*Efekty*



*Rwers Arkusza Przedwiecznego*

## WYELIMINOWANI GRACZE

Od chwili przebudzenia Przedwiecznego, jeśli badacz zostanie pokonany albo pochłonięty, gracz który go kontroluje, zostaje **WYELIMINOWANY**. Nie wybiera nowego badacza i nie uczestniczy już w rozgrywce.

Jeśli wszyscy gracze zostaną wyeliminowani, badacze przegrywają.

## OSTATECZNA TAJEMNICA

Kiedy Przedwieczny się przebudzi, osiągnięcie zwycięstwa staje się dla badaczy znacznie trudniejsze. Na każdym arkuszu Przedwiecznego opisano jedną **OSTATECZNĄ TAJEMNICĘ**, którą badacze muszą rozwiązać, aby zwyciężyć. Często wiąże się to z bezpośrednią konfrontacją z Przedwiecznym.

### CO TERAZ?

Po przeczytaniu tej instrukcji jesteście gotowi do pierwszej rozgrywki! Jeśli w trakcie gry pojawią się pytania, odpowiedzi należy szukać w Almanachu. Poniżej podano najczęściej sprawdzane zasady:

- Obliczając połowę jakiejś wartości zawsze należy zaokrąglić w górę.
- Główny Badacz rozstrzyga wszystkie kwestie sporne.
- Wyposażenia wpływającego na „badacza” może użyć również jego właściciel, o ile nie zaznaczono, że musi to być „inny badacz”.