



*Mały*  
**EPICKI**  
Cthulhu

MANUSKRYPT  
PNAKOTYCZNY



# Wprowadzenie



W sennych objęciach Nowego Arkhamoore, starożytne zło, obudzone ze snu, z wolną podnosi łeb. Zrodzone w morskiej bryzie szeptu niosą zapowiedź powrotu szaleństwa, które przez eony trwało w spoczynku. Głęboko pod powierzchnią fal zbudził się tytaniczny koszmar, a jego obecność przenika umysły nieświadomych mieszkańców. Niczym zdradzieckie nasiono zasadzone w żyznej glebie, zło zapuszcza swe korzenie, zamieniając te pocziwe duszyczki w wynaturzonych kroczących.

W mroku zapadającym nad światem żywych grupa indywidualistów trafia na siebie, dzięki doświadczanym wspólnie koszmarom. Naukowiec, ksiądz, historyczka i inni badacze, z których każdy posiada unikatowe zdolności i wiedzę, muszą połączyć siły, by zdusić zło w zarodku. Muszą pokonać szaleństwo, które chce nimi zawładnąć, poznać upiorne teksty i przemierzyć złowrogą czeluść, oddzielając nasz świat od otchłani chaosu. Nie mogą zwlekać! Nim upłynie czas, muszą zebrać i połączyć w całość rozproszone karty *Necronomiconu*, a następnie zapieczętować Zwiastuna Chaosu, nim ludzkość wpadnie w szpony szaleństwa, któremu na imię... Cthulhu.

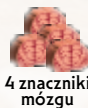
## Spis treści

Zawartość.....	3	• Zebranie macek szaleństwa .....	13
Cel gry .....	3	• Wygnanie kroczącego.....	14
Poziom trudności.....	3	• Użycie akcji miasta .....	15
Przygotowanie gry.....	4	• Przetłumaczenie karty strony .....	15
Przebieg gry .....	6	• Zapieczętowanie portalu.....	16
• Przetłumaczenie <i>Necronomiconu</i> .....	6	• Zapieczętowanie koloru .....	17
• Zapieczętowanie portali .....	6	Zdolności postaci.....	17
Arkusze gracza.....	6	Kolejna tura.....	17
Karta miasta .....	7	Koniec gry .....	18
Karta strony .....	7	Wariant solo.....	18
Wielki Przedwieczny .....	8	• Zmiany w przygotowaniu gry.....	18
Kości Cthulhu.....	8	• Zmiany w rozgrywce.....	18
Klątwa.....	9	• Koło szaleństwa .....	19
Przebieg tury.....	10	• Akcje asystenta.....	19
Krok 1: Zakręcenie kołem szaleństwa.....	10	• Dodatkowe akcje gracza.....	20
• Akcje wskaźnika.....	10	• Warunki końca gry.....	20
• Dobranie macek.....	11	Pozostałe warianty gry.....	21
• Rozstawienie kroczącego.....	12	Suplement: Schemat efektów.....	22
• Poruszenie Wielkiego Przedwiecznego .....	12	Suplement: Moce Wielkich Przedwiecznych.....	23
Krok 2: Wykonanie akcji gracza.....	12	Szybkie podsumowanie .....	24
• Ruch .....	13	Twórcy gry .....	24

# Zawartość



6 dwustronnych arkuszy i znaczników graczy



4 znaczniki mózgu



4 dwustronne arkusze i znaczniki Wielkich Przedwiecznych



25 znaczników stron



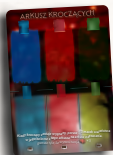
30 kart stron



1 znacznik siły Wielkiego Przedwiecznego



1 arkusz Necronomiconu



1 arkusz kroczących



1 arkusz odrzucania



3 kości Cthulhu



5 kart miasta

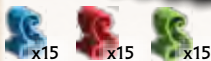
1 worek macek



1 koło szaleństwa



15 kroczących



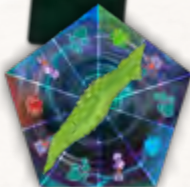
45 macek szaleństwa



17 macek chaosu



23 macki mocy



Karta pomocy solo

## Cel gry

Gracze, których los sprowadził do Nowego Arkhamoore, muszą współpracować, by pokonać i na dobre wygnać Wielkiego Przedwiecznego. Zwyciężą, jeżeli zdołają zapieczętować jego portale, zanim stanie się zbyt potężny. To zadanie będzie wymagało ścisłej współpracy wyspecjalizowanych śmiałków! Tłumaczcie strony, zbierajcie runy i wypędzajcie kroczących, zanim będzie za późno...

## Poziom trudności

Podstawowa rozgrywka została zaprojektowana w taki sposób, by stanowić wyzwanie dla większości graczy. Aby zwiększyć poziom trudności, należy podczas przygotowania gry umieścić w worku dodatkowe macki mocy w następującej liczbie:

- **Wysoki poziom trudności:** 1 dodatkowa macka mocy.
- **Szalony poziom trudności:** 2 dodatkowe macki mocy.

Poziom trudności można również modyfikować, wybierając odpowiedniego Wielkiego Przedwiecznego.

Ułożenie Przedwiecznych wg. poziomu trudności:  
Nyarlathotep < Yog-Sothoth < Yig < Cthulhu.



# Przygotowanie gry

- 1 Umieść **koło szaleństwa** na środku stołu.
- 2 Umieść 5 **kart miasta** wokół koła szaleństwa (krótszą krawędzią kart przy krawędziach koła). Losowo wybierz stronę każdej karty miasta.
- 3 Wybierz **arkusz Wielkiego Przedwiecznego**, z którym chcecie się zmierzyć, a pozostałych odłóż do pudełka. Umieść wybrany arkusz w zasięgu wszystkich graczy. **Podpowiedź:** do pierwszej rozgrywki zalecany jest **Nyarlatotep**.
- 3A Umieść **znacznik siły Wielkiego Przedwiecznego** ( ) na początkowym (nienumerowanym) polu toru siły.
- 4 Każdy gracz wybiera **arkusz gracza** i bierze pasujący **znacznik gracza** oraz **znacznik mózgu** ( ). Niewybrane elementy graczy odłóż do pudełka.
- 4A Umieść znacznik mózgu na najniższym polu **toru obłądu**.
- 5 Umieść **arkusz Necronomiconu** poniżej arkusza Wielkiego Przedwiecznego.
- 5A Umieść **znaczniki stron** obok arkusza *Necronomiconu*.
- 6 Potasuj **karty stron** i utwórz z nich **zakrytą** talię dobierania. Umieść ją obok arkusza *Necronomiconu*.
- 6A Dobierz 5 kart stron i bez odkrywania umieść po 1 poniżej każdej karty miasta, zgodnie ze wskazaniem na kolejnej stronie.
- 7 Umieść **arkusz kroczących** w zasięgu wszystkich graczy.
- 7A Umieść 15 **znaczników kroczących** na pasujących kolorem polach ich arkusza.
- 8 Umieść **arkusz odrzucania** poniżej arkusza kroczących.
- 9 Umieść **kości Cthulhu** w zasięgu wszystkich graczy.
- 10 **Zakręć kołem szaleństwa 1 raz dla każdego z poniższych znaczników** i umieść dany znacznik na karcie, którą wyznaczy przód wskaźnika (w pewnych momentach miejsce wskazywane przez mackę wskaźnika również będzie istotne).
- 10A Umieść **znacznik Wielkiego Przedwiecznego** na środku wskazanej karty miasta, a następnie odkryj umieszczoną poniżej niej kartę strony.
- 10B Umieść **1 kroczącego na gracza**, pobranego z arkusza kroczących w kolorze wskazanym przez mackę wskaźnika (jego tył) na wewnętrznej krawędzi karty miasta. Umieść go na najniższym polu toru kroczących.
- 10C **Znaczniki graczy:** zakręć kołem osobno dla każdego znacznika i umieść dany znacznik na środku wskazanej karty miasta.
- 11 **Przygotowanie macek:**
  - 11A Umieść 3 **macki mocy** ( ) w **worku macek**.
  - 11B Umieść **po 9 macek strachu** ( ), **szалу** ( ) i **chciwości** ( ) w worku macek. Wszystkie one są nazywane **mackami szaleństwa**.
  - 11C Umieść **po 3 macki strachu, szалу i chciwości** na pasujących kolorem polach na **arkuszu kroczących**.
  - 11D Umieść **po 3 macki strachu, szалу i chciwości** na **arkuszu odrzucania**.
  - 11E Umieść **po 3 macki mocy** na każdej **karcie miasta**, na czarnych kwadratowych polach obok toru kroczących. Pozostałe macki mocy umieść w puli ogólnej, powyżej arkusza Wielkiego Przedwiecznego.
  - 11F Zależnie od liczby graczy, umieść **macki chaosu** ( ) w następujący sposób:
    - Solo lub 2 graczy** – umieść 2 macki chaosu na torze chaosu każdego arkusza gracza.
    - 3 graczy** – umieść 1 mackę chaosu na torze chaosu każdego arkusza gracza oraz 1 mackę chaosu na arkuszu odrzucania.
    - 4 graczy** – umieść 4 macki chaosu na arkuszu odrzucania.



**11G** Umieść **10** macek chaosu na polach z mackami na arkuszu Necronomiconu (11).

**11H** Umieść pozostałe **3** macki chaosu w puli ogólnej, powyżej arkusza Wielkiego Przedwiecznego.

**12** Dobieraj z **worka macek** po 1 macce naraz, aż nie umieścisz **po 2 macki** szaleństwa **na każdej karcie miasta**. Każdą mackę umieszczaj na skrajnie lewym pustym polu pasującego kolorem toru szaleństwa. Jeżeli dobierzesz mackę mocy, oddłóż ją z powrotem do worka i dobierz kolejną.



\*Rozgrywka przygotowana dla 4 graczy.



# PRZEBIEG GRY

W *Małym Epickim Cthulhu* gracze, począwszy od najmłodszego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, będą po kolei rozgrywali swoje tury, aż do końca gry. Rozgrywka składa się z dwóch faz:

## Faza 1 – Przetłumaczenie *Necronomiconu*

W tej fazie gracze muszą zebrać i przetłumaczyć wszystkie 25 stron *Necronomiconu* oraz zgromadzić runy, niezbędne do zamykania portali. Muszą również wypędzać z tego świata sługusów Wielkiego Przedwiecznego, a także walczyć z szaleństwem ogarniającym zarówno miasto, jak i ich własne umysły. Gdy uda się przetłumaczyć *Necronomicon* (patrz str. 15), gra przechodzi do fazy 2.

## Faza 2 – Zapieczętowanie portali

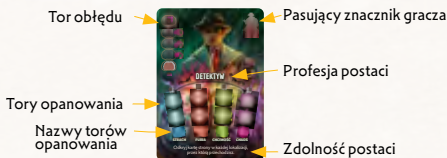
W tej fazie gracze, oprócz wykonywania dotychczasowych akcji, będą mogli **dodatkowo** podejmować próby zamknięcia 6 pól portali. To niełatwe zadanie! Przedwieczny będzie rósł w siłę, chcąc za wszelką cenę pozostać w naszym świecie, a gracze będą musieli również pilnować, by nie popaść w obłąd!

Tura gracza składa się z dwóch części:

1. Zakręcenie kołem szaleństwa i rozpatrzenie wskazanych efektów (patrz str. 10).
2. Wykonanie akcji gracza (patrz str. 12).

Aby **wygrać**, gracze muszą **zapieczętować** wszystkie **6 pól portali**. Gracze wspólnie przegrają, jeżeli Przedwieczny osiągnie pełnię swej siły **lub** gdy choć jeden z nich popadnie w obłąd!

## Arkusze gracza



Strona do trybu solo  
(patrz str. 18)

Tory i symbole na arkuszu gracza:

- **Tor obłądu:** pozwala śledzić, jak blisko jesteś popadnięcia w obłąd, a także określa zdolność przerzucania kości Cthulhu (im bliżej szaleństwa, tym lepiej możesz kontrolować otaczający mrok). Porusz znacznik mózgu o 1 pole w górę za każdym razem, gdy któryś z twoich torów opanowania zostanie przeklęty.
- **Tory opanowania:** gdy zbierasz macki szaleństwa lub chaosu, umieszczasz je na tych torach. Tory dzielą się na 4 rodzaje: strach (👹), furia (👹), chciwość (👹) i chaos (👹).
- **Zdolność postaci:** każda postać posiada swoją unikatową zdolność.

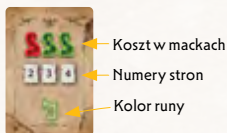
## Karta miasta



Tory i symbole na karcie miasta:

- **Oznaczenie rozstawiania kroczonego**: wskazuje, jakiego koloru kroczonego pojawi się na danej karcie miasta.
- **Tory macek szaleństwa**: w trakcie rozgrywki będziecie umieszczać macki szaleństwa na tych torach (od lewej do prawej).  
Rodzaje torów: strach ( ), furia ( ) i chciwość ( ).
- **Zdolność lokalizacji**: każda lokalizacja posiada swoją unikatową zdolność.
- **Macki mocy**: 3 umieszcza się w tym miejscu podczas przygotowania gry. Są usuwane w trakcie rozgrywki.
- **Tor kroczonego**: na tym torze będą pojawiali się kroczonego (należy ich umieszczać na pierwszym wolnym polu od dołu).

## Karta strony



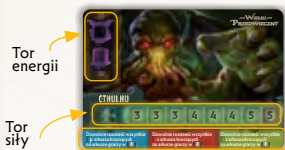
Symbole na karcie strony:

- **Koszt w mackach**: wskazuje, jakie macki musisz wydać, aby przetłumaczyć daną kartę strony.
- **Numery stron**: wskazuje, jakie numery stron zostaną dodane do *Necronomiconu*, gdy przetłumaczysz daną kartę strony.
- **Kolor runy**: wskazuje, jakiego koloru runę zapewni dana strona.



# Wielki Przedwieczny

Na arkuszu Wielkiego Przedwiecznego znajdują się 3 ważne obszary:

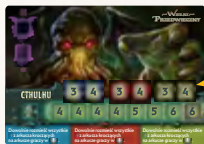


Tor energii

Tor siły

Strona fazy 1.

Moce Wielkiego Przedwiecznego



Strona fazy 2.

Portale

- **Tor energii:** na tym torze w trakcie rozgrywki będą umieszczane macki mocy. Za każdym razem, gdy ten tor zostanie **przekłęty** (patrz str. 9), Wielki Przedwieczny pochłania macki mocy, które się tam znajdują (trafiają na arkusz odrzucania) i jego siła rośnie o 1.
- **Tor siły:** siłę Wielkiego Przedwiecznego oznacza się przy pomocy znacznika siły. Wskazuje on nie tylko bieżący poziom siły, ale również liczbę macek szaleństwa, którą należy dobrać podczas kręcenia kołem szaleństwa.
- **Moce Wielkiego Przedwiecznego:** każdy Przedwieczny dysponuje 3 mocami, których może użyć, by zaszkodzić miastu. Moce te aktywują się, gdy: a) którykolwiek z torów szaleństwa na karcie miasta jest zapełniony i zostaje **przekłęty** (patrz str. 9) lub b) zostaną wylosowane na kole szaleństwa (patrz str. 10).



Moce Wielkiego Przedwiecznego

Te 3 symbole znajdują się na kole szaleństwa oraz na arkuszu Wielkiego Przedwiecznego, w części opisującej jego moce. Gdy któryś zostanie wylosowany na kole szaleństwa lub dotrze do niego znacznik na arkuszu Wielkiego Przedwiecznego, należy rozpatrzyć moc w tym kolorze.



Wszystki gracze

Ten symbol oznacza, że moc może wpływać na wszystkich graczy w obszarze jej działania (należy indywidualnie sprawdzić każdego gracza na danym obszarze). Opis mocy wskaże, czy obszarem działania będzie całe miasto, czy TYLKO wybrany jego fragment.



Zasięg działania

Ten symbol oznacza, że moc będzie miała większy zasięg działania niż zazwyczaj i zadziała nie tylko na kartę miasta wskazaną przez koło szaleństwa, ale również na karty miasta po jej lewej i prawej stronie. Dana moc może wpłynąć na wszystkich graczy na tym obszarze.

## Kości Cthulhu

Kośćmi Cthulhu rzuca się podczas wygnania kroczącego (patrz str. 14) lub zapieczątowania portalu (patrz str. 16). Symbole znajdujące się na ściankach kości odpowiadają numerom zgodnie z poniższym wskazaniem:



= 0



= 1



= 2

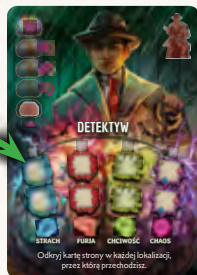
# Klątwa

Mroczna fala szaleństwa, która ogarnia Nowe Arkhamoore, wpływa zarówno na mieszkańców, jak i przyjezdnych. Tak niestabilne zjawisko może wkrótce wymknąć się spod kontroli... W trakcie rozgrywki następujące tory mogą stać się **przekłętę**: tory szaleństwa i tor kroczących na kartach miasta, tory opanowania i obłądu na arkuszach graczy oraz tor energii na arkuszu Wielkiego Przedwiecznego.

Karta miasta



Koniec toru opanowania



Arkusz gracza

Jeżeli tor **jest już wypełniony** mackami lub kroczącymi, a należałoby na nim umieścić kolejną mackę lub kroczącego, ten tor zostaje **przeklęty**. Należy zwrócić uwagę, że samo wypełnienie toru nie wywołuje klątwy; dzieje się to dopiero wtedy, gdy trzeba dołożyć element do już wypełnionego toru. Gdy do tego dojdzie, należy przemieścić macki i/lub kroczących oraz zmierzyć się ze skutkiem.

Przemieszczenie na arkusz odrzucania oznacza, że znacznik macki/kroczącego został „zużyty” przez badaczy (graczy) lub przez Wielkiego Przedwiecznego. Przemieszczenie do worka macek lub puli ogólnej oznacza, że dany znacznik jest gotów przeobrazić się w nową mackę lub mieszkańca, przemienionego w kroczącego.

Do skutków zaliczamy szeroki wachlarz efektów, takich jak zwiększenie siły Wielkiego Przedwiecznego (nie chcesz tego!), doprowadzenie jednego lub więcej graczy o krok bliżej obłądu (tego też raczej nie chcesz...) lub wykorzystanie będącego na skraj szaleństwa gracza do wypełnienia zadania, na myśl o którym człowiek zdrowy na umyśle dałby drapaka.



Tor strachu zostanie przeklęty

Pozostanie na torze po rozpatrzeniu przeklęcia toru strachu



Umieść mackę (lub macki) strachu, pozostałą po opróżnieniu przeklętego toru, na skrajnie lewym wolnym polu (polach) toru strachu.

Kiedy tor zostaje przeklęty, macki/kroczący, których dotyka klątwa należy przemieścić w następujący sposób:

- **Przemieszczenie:** zbierz z **przeklętego** toru wszystkie macki szaleństwa/mocy lub kroczących (**oraz** ten jeden element, który miałeś dołożyć) i przełóż w inne miejsce, zgodnie z poniższym wskazaniem:
  - macki mocy włóż do worka macek,
  - macki chaosu zwróć do puli ogólnej,
  - macki szaleństwa (furii, strachu lub chciwości) umieść na arkuszu kroczących.



Więcej informacji na ten temat znajdziesz na str. 11.

- Jeżeli po przemieszczeniu przeklętych macek lub kroczących zostały jakieś **dotatkowe** macki lub kroczący, których miałeś umieścić, umieszczaj je na pustych torach, „oczyszczonych” przez efekt klątwy.
- **Skutek:** musisz rozpatrzyć dany efekt (są opisane w dalszej części instrukcji).

## Przebieg tury

Twoja tura składa się z dwóch kroków: zakręcenia kołem szaleństwa (krok 1) i wykonania twoich akcji gracza (krok 2). Zostały one szczegółowo opisane poniżej.

### Krok 1: Zakręcenie kołem szaleństwa

Zakręć kołem szaleństwa i poczekaj, aż wskaźnik się zatrzyma. Wskaźnik **musi** zatoczyć co najmniej 2 pełne obroty (jeżeli tak się nie stanie, zakręć ponownie). Gdy się zatrzyma, sprawdź co wskazują **przód wskaźnika** (  ) i **macka wskaźnika** (  ). Jeżeli wskaźnik zatrzyma się dokładnie na linii oddzielającej dwa symbole, należy uznać, że wskazuje ten zgodny z ruchem wskazówek zegara.

Rozpatrz wyniki według następującej kolejności: (1-A) najpierw rozpatrz efekt wskazany przez przód wskaźnika, (1-B) następnie dobierz macki (i rozpatrz je), (1-C) po tym rozstaw kroczącego (i rozpatrz kroczących), a na końcu (1-D) porusz Wielkiego Przedwiecznego.

#### (1-A) Akcje wskaźnika

Sprawdź, jaki symbol wskazuje **przód wskaźnika** i postępuj następująco:



Porusz 1 wybraną mackę szaleństwa z arkusza kroczących na arkusz odrzucania.



Dołóż mackę chaosu (z puli ogólnej) na arkusz odrzucania.



Rozpatrz pasującą kolorem moc Wielkiego Przedwiecznego.



Kiedy dobierasz macki **w tej turze**, dobierz **o jedną** więcej.



## (1-B) Dobranie macek

Dobieraj macki z worka **pojedynczo**. Musisz dobrać tyle macek, ile wskazuje cyfra na prawo od znacznika siły na torze siły Wielkiego Przedwiecznego. *Przykładowo, jeżeli znacznik znajduje się na **ostatnim polu z 3**, musisz dobrać 4 macki z worka, ponieważ na prawo od znacznika widnieje cyfra 4.*



**Uwaga:** Jeżeli w worku nie ma wystarczającej liczby macek, dobrać tyle, ile jesteś w stanie i kontynuuj swoją turę.

Dobieraj i rozpatruj każdą mackę pojedynczo, zgodnie z poniższym opisem:

- **Macka mocy:** umieść ją na torze energii Wielkiego Przedwiecznego, na pierwszym wolnym polu od dołu. Jeżeli tor jest zapełniony w momencie, gdy masz dołożyć tę mackę, zostaje **przeklęty**. W takim przypadku postępuj następująco:
  1. **Przemieszczenie:** zbierz **wszystkie** macki mocy, które znajdują się na torze energii (wraz z tą, którą miałeś dołożyć), a także wszystkie macki szaleństwa i chaosu na arkuszu odrzucania i umieść je w worku macek.
  2. **Skutek:** porusz znacznik siły **o jedno pole** w prawo. Jeżeli w wyniku tego znacznik siły dotrze na ostatnie pole toru siły, **przegrywacie!**
- **Macka chaosu:** umieść ją na torze chaosu na twoim arkuszu gracza. Jeżeli w wyniku tego tor zostanie **przeklęty**, postępuj następująco:
  1. **Przemieszczenie:** zbierz wszystkie macki chaosu z twojego toru chaosu (wraz z tą, którą miałeś dołożyć) i zwróć je do puli ogólnej.
  2. **Skutek:** utracenie wszystkich macek chaosu to wystarczająca kara!
- **Macki szaleństwa:** umieszczaj je na pasujących kolorem polach torów szaleństwa na karcie miasta, którą wskazuje przód wskaźnika (od lewej do prawej). Jeżeli tor szaleństwa zostanie **przeklęty**, postępuj następująco:
  1. **Przemieszczenie:** zbierz **wszystkie** macki szaleństwa z **przeklętego** toru (wraz z tą, którą miałeś dołożyć) i umieść je na spodzie arkusza kroczących, na pasujących kolorem obszarach. Zwróć uwagę, że przeklęty zostaje tylko ten jeden tor, a nie wszystkie 3!
  2. **Skutek:** rozpatrz moc Wielkiego Przedwiecznego w pasującym kolorze.

## (1-C) Rozstawienie kroczącego

Aby rozstawić kroczącego, sprawdź, który kolor wewnętrznej krawędzi karty miasta wskazuje **macka wskaźnika**. Weź kroczącego w tym kolorze i umieść go na torze kroczących tej karty miasta, zaczynając od dolnego wolnego pola. Jeżeli tor kroczących zostanie **przekłęty**, postępuj następująco:



- **Przemieszczenie:** zbierz **wszystkich** kroczących z toru kroczących (wraz z tym, którego miałeś dołożyć) i umieść ich na pasujących kolorem obszarach na arkuszu kroczących.
- **Skutek:** weź mackę mocy z karty miasta i umieść ją na arkuszu odrzucania. Następnie weź z puli ogólnej nową mackę mocy i umieść ją na danej karcie miasta. Jeżeli w puli nie ma już macek mocy, pozostaw pole puste.

**Ważne:** jeżeli na arkuszu kroczącego nie ma już kroczącego w wymaganym kolorze, weź zamiast tego kroczącego w kolejnym po prawej kolorze, według schematu: niebieski → czerwony → zielony → niebieski.

## (1-D) Poruszenie Wielkiego Przedwiecznego

Porusz znacznik Wielkiego Przedwiecznego na kartę miasta, na której właśnie umieściłeś kroczącego.

### Krok 2: Wykonanie akcji gracza

W swojej turze możesz w dowolnej kolejności wykonać do **3** spośród następujących akcji: (2-A) ruch, (2-B) zebranie macek, (2-C) wygnanie kroczącego, (2-D) użycie akcji miasta, (2-E) przetłumaczenie karty strony i (2-F) zapieczętowanie portalu (możesz wybrać każdą z akcji więcej niż raz). W ramach swojej tury możesz również wydać **macki chaosu** ze swojego **toru chaosu**, aby wykonać dodatkowe akcje. Każda dodatkowa akcja kosztuje 1 mackę chaosu.

Gdy wykonujesz akcję, jeden lub więcej twoich torów opanowania może zostać **przekłętymi**. Jeżeli do tego dojdzie, postępuj następująco:

- **Przemieszczenie:** zbierz wszystkie macki szaleństwa z **przekłętego** toru opanowania (wraz z tą, którą miałeś dołożyć) i umieść je na pasujących kolorem obszarach na arkuszu kroczących.
- **Skutek:** porusz znacznik mózgu na twoim torze obłędu o **1** pole w górę.

**Uwaga:** gdy jeden z twoich torów opanowania zostaje **przekłęty**, porusz znacznik mózgu na twoim torze obłędu o 1 pole w górę. Jeżeli na arkuszu któregośkolwiek z graczy znacznik mózgu dotrze na najwyższe pole toru obłędu, dany gracz **oszałał** i **wszyscy wspólnie przegrywacie!**

Z drugiej strony, szczypta szaleństwa może mieć swoje plusy. Oznaczenia na torze obłędu wskażą, czy możesz **przerzucić** 1, 2 czy 3 kości Cthulhu za każdym razem, gdy **ty** nimi rzucasz.



Tor furii został przeklęty.



Za każdym razem, gdy któryś z twoich torów opanowania zostanie przeklęty, znacznik mózgu porusza się o 1 pole w górę, aż nie oszalejesz!



Gdy którykolwiek z graczy oszaleje, wszyscy przegrzywacie!

## (2-A) Ruch

Możesz poruszyć się w dowolnym kierunku, lecz w fazie 1 **nie możesz** przechodzić przez ani **zatrzymać się na** lokalizacji z Wielkim Przedwiecznym. Jeżeli na początku twojej tury w twojej lokalizacji znajduje się Wielki Przedwieczny, wówczas jako swoją **pierwszą akcję musisz** wybrać ruch i opuścić tę lokalizację. Liczba kart miasta, o którą możesz się poruszyć, zależy od liczby macek na twoim torze strachu:

- Brak macek strachu: porusz się o 1 kartę miasta w dowolnym kierunku.
- 1 macka strachu: porusz się o maksymalnie 2 karty miasta w dowolnym kierunku.
- 2 macki strachu: porusz się o maksymalnie 3 karty miasta w dowolnym kierunku.

Musisz wykonać cały zaplanowany ruch w ramach jednego poruszenia się. Jeżeli poniżej karty miasta, na której się zatrzymasz znajduje się zakryta karta strony, odkryj ją.

**Ważne:** kiedy zatrzymasz się na karcie miasta z jednym lub kilkoma kroczącymi, **musisz** za **każdego** z nich dobrać 1 mackę z worka. Macki szaleństwa i chaosu **umieszczaj na swoim arkuszu gracza**, a macki mocy na torze energii Wielkiego Przedwiecznego. Jeżeli którykolwiek tor zostanie **przeklęty**, rozpatrz go zgodnie z opisem na stronie 9.



Dobierz 1 mackę z worka za każdego kroczącego.

## (2-B) Zebranie macek szaleństwa

Zbierasz macki szaleństwa z karty miasta, na której obecnie jesteś. Możesz umieszczać macki tylko na pasujących kolorem torach. Liczba macek, którą możesz zebrać zależy od liczby macek na twoim torze chciwości:

- Brak macek chciwości: zbierz 1 mackę szaleństwa dowolnego koloru.
- 1 macka chciwości: zbierz 2 macki szaleństwa w dowolnych kolorach.
- 2 macki chciwości: zbierz 3 macki szaleństwa w dowolnych kolorach.

**Ważne:** na żadnym z twoich torów opanowania **nie możesz** mieć więcej niż **2** macek szaleństwa. **Nie możesz** z własnej woli doprowadzić do przeklęcia toru poprzez zbieranie macek, a więc nigdy nie możesz zebrać więcej macek, niż masz wolnych pól na swoim arkuszu gracza.



## (2-C) Wygnanie kroczącego

Czas zająć się sługusami Wielkiego Przedwiecznego. Aby to zrobić, musisz być na karcie miasta z co najmniej jednym kroczącym i wykonać poniższe kroki:

- Rzuć **1** kością Cthulhu **za każdego** kroczącego w danej lokalizacji.
- Wydaj macki szaleństwa ze swojego arkusza gracza, w liczbie wskazanej na kości Cthulhu, aby wygnać kroczącego dowolnego koloru z toru kroczących. Wydane macki umieść na arkuszu odrzucania.



Kiedy rzucasz kośćmi Cthulhu, **najwyższa wylosowana wartość na jednej kości** określa liczbę macek szaleństwa, jaką musisz wydać ze swojego arkusza gracza (patrz str. 8).

**Wydawane macki muszą być w kolorze kroczącego, którego chcesz wygnać.** Jeżeli wszystkie kości wskażą wynik 0 (0),

wówczas wygnanie jest darmowe. Jeżeli najwyższy wylosowany wynik pojawia się na więcej niż jednej kości, nie sumuj ich. *Przykładowo, jeżeli na dwóch kościach wyrzucisz po 1 macce, wówczas musisz wydać tylko 1 mackę szaleństwa w kolorze kroczącego.*



**Uwaga:** możesz wydać 1 lub 2 macki chaosu (0) jako macki dowolnego koloru podczas wygnania kroczącego. *Przykładowo, jeżeli na kości wyrzucisz dwie macki, aby wygnać kroczącego mógłbyś wydać 2 macki chaosu ze swojego toru chaosu.*

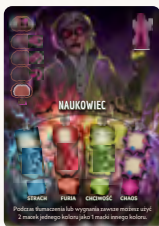
**Przykład:** Na twojej karcie miasta jest dwóch kroczących, więc rzucasz dwiema kośćmi Cthulhu, uzyskując 2 oraz 1. Musisz zatem wydać 2 macki furii (czerwone), LUB 1 mackę furii i 1 mackę chaosu, LUB 2 macki chaosu, aby wygnać czerwonego kroczącego (i analogicznie w przypadku niebieskiego lub zielonego kroczącego).

Jeżeli nie posiadasz wymaganych macek szaleństwa lub chaosu, które mógłbyś wydać, **nie możesz** wygnać kroczącego.

Jeżeli udało ci się wygnać kroczącego, postępuj następująco:

- Umieść wygnanego kroczącego na pasującym kolorem obszarze na arkuszu kroczących.
- Przenieś macki szaleństwa **pasujące kolorem do wygnanego kroczącego** z arkusza kroczących na arkusz odrzucania (jeżeli wydajesz macki chaosu, zwróć je do puli ogólnej). Liczba macek, którą przenosisz zależy od liczby macek furii (czerwonych) na twoim torze furii (0) w momencie **rozpoczęcia** wygnania.
  - Brak macek furii: przenieś 1 mackę szaleństwa.
  - 1 macka furii: przenieś 2 macki szaleństwa.
  - 2 macki furii: przenieś 3 macki szaleństwa.

**Przykład:** Podczas rzutu kośćmi Cthulhu na swoim arkuszu gracza miałeś 1 mackę furii. Udało ci się wygnać czerwonego kroczącego, więc przenosisz 2 macki z arkusza kroczących na arkusz odrzucania, mimo że musiałeś wydać posiadaną czerwoną mackę w ramach kosztu wygnania.



Na początku akcji wygnania miałeś 1 mackę furii.



Porusz 2 macki furii z arkusza krocących na arkusz odrzucania.

## (2-D) Użycie akcji miasta

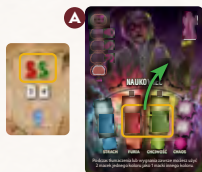
Każda karta miasta posiada nadrukowaną w górnej części specjalną zdolność, którą gracz może **wykonać w ramach akcji 1** raz na turę. Jeżeli w wyniku tej akcji wydajesz macki szaleństwa, umieść je na arkuszu odrzucania, zaś macki chaosu odkładaj do puli ogólnej.

## (2-E) Przetłumaczenie karty strony

Możesz **przetłumaczyć** kartę strony z twojej **obecnej** lokalizacji. Aby to zrobić, postępuj następująco:

**A** Wydadz ze swoich torów opanowania macki szaleństwa wskazane na karcie strony i umieść je na arkuszu odrzucania. Możesz wydać **macki chaosu** jako dzokery, zwracając je wówczas do puli ogólnej.

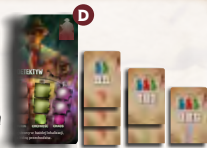
**B** Weź tyle znaczników stron, ile jest na karcie numerowanych symboli stron i umieść je na **Necronomiconie**, na **skrajnie lewych wolnych polach** wskazanych cyfr.



**C** Jeżeli **ukończysz kolumnę** lub **rzęd** stron, otrzymasz premię: weź powiązaną z rzędem lub kolumną mackę chaosu i umieść ją na arkuszu odrzucania (będzie mogła trafić do worka macek, gdy na dalszym etapie gry arkusz odrzucania zostanie opróżniony).



**D** Weź przetłumaczoną kartę strony i umieść ją obok swojego arkusza gracza. Dla każdego z trzech kolorów **run**, znajdujących się na kartach stron, utwórz osobną kolumnę obok swojego arkusza gracza. Runy te będą niezbędne w trakcie pieczętowania portali (patrz niżej), gdy *Necronomicon* zostanie w pełni przetłumaczony.



**E** Dobierz z talii **nową kartę strony** i umieść ją bez podglądania **zakrytą** na miejscu tej, którą właśnie przetłumaczyłeś.

**Ważne:** jeżeli przetłumaczyłeś ostatnią stronę *Necronomiconu*, **natychmiast** odwróć arkusz Wielkiego Przedwiecznego na drugą stronę i umieść znacznik siły na początkowym polu toru siły. Następnie zbierz wszystkie macki z arkusza odrzucania oraz toru energii Wielkiego Przedwiecznego i umieść je w worku macek.

**Uwaga:** gdy tylko uda się przetłumaczyć wszystkie 25 stron *Necronomiconu*, natychmiast rozpoczyna się faza 2 i gracze będą mogli próbować zapieczętowywać portale!

## Zapieczętowanie portalu (tylko w fazie 2)

W fazie 2 Wielki Przedwieczny jest osłabiony, więc możesz zarówno **przechodzić przez** jego lokalizację, jak i się w niej **zatrzymywać**. Na każdym Wielkim Przedwiecznym znajduje się łącznie 6 pól portali (po 2 w każdym kolorze), które musicie zapieczętować, aby wygrać.

Aby spróbować zapieczętować jedno z pól portalu, musisz być na tej samej karcie miasta co Wielki Przedwieczny **oraz** musisz mieć co najmniej **1** mackę chaosu lub mackę szaleństwa w kolorze portalu, który chcesz zamknąć.

Aby zamknąć pole portalu, postępuj następująco:

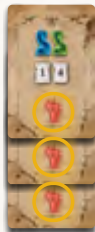
- Wybierz pojedyncze pole portalu, które chcesz zamknąć (1 z 6, nie 1 z 3!).

Są 3 portale, a każdy z nich składa się z 2 pól. **MUSICIE** zamknąć wszystkie 6 pól!



W ramach jednej akcji możesz zamknąć pojedyncze pole portalu.

- Rzuć kośćmi Cthulhu. Liczba kości, którą możesz rzucić jest równa liczbie run, które znajdują się na dole twoich kart stron i pasują kolorem do wybranego pola portalu. Możesz rzucić **1** kością Cthulhu za **każdą pasującą kolorem runę**, którą posiadasz (do maksymalnie 3 kości). Przykładowo, posiadasz 3 czerwone runy, więc możesz rzucić 3 kośćmi Cthulhu, gdy próbujesz zamknąć pole czerwonego portalu.
- Dodaj do siebie wylosowane na kościach symbole macek. Jeżeli ich liczba jest **większa bądź równa** cyfrze na wybranym polu portalu, udaje ci się je zapieczętować!





## Zapieczętowanie portalu (ciąg dalszy)

- Jeżeli zamkniesz pole portalu, weź ze swojego arkusza gracza mackę szaleństwa w pasującym kolorze i umieść ją na tym polu, aby je **zapieczętować**. Możesz zamiast tego użyć macki chaosu jako dzokera.

Przykładowo, próbujesz zamknąć

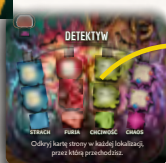
**czerwony portal** i rzucaś **3** kośćmi. Wylosowałeś 1, 2 i 2.

Po zsumowaniu uzyskujesz wynik **5 macek**, a to więcej niż cyfra 4, która była wymagana do zamknięcia tego pola

czerwonego portalu. Bierzesz

1 mackę furii ze swojego toru

opanowania i umieszczasz na arkuszu Wielkiego Przedwiecznego, na polu portalu, który próbowałeś zapieczętować, zakrywając cyfrę 4.



**Uwaga:** w fazie drugiej, oprócz zapieczętowania portalu, gracze mogą wykonywać pozostałe akcje (za wyjątkiem przetłumaczenia karty strony).

## Zapieczętowanie koloru

Gdy uda się zapieczętować oba pola jednego koloru, dany portal zostaje całkowicie zamknięty. Dzięki temu dodatkowo osłabisz Wielkiego Przedwiecznego, rozpatrując 2 poniższe efekty:

**1. Moc Wielkiego Przedwiecznego** w tym kolorze zostaje zablokowana i nie będzie się aktywować, gdy zostanie wylosowana na kole szaleństwa lub gdy przeklęty zostanie tor szaleństwa tego koloru na karcie miasta.



**2. Przenieś wszystkie macki pasującego koloru z arkusza krocących na arkusz odrzucania.** Na graczy nadal będą jednak wpływać efekty danego rodzaju szaleństwa (strachu, furii lub chciwości).



## Zdolności postaci

Każda postać ma swoją unikatową zdolność (opisaną na dole arkusza gracza), z której gracz może skorzystać w swojej turze. **Nie wymaga to zużycia akcji**, a zdolności tej można użyć wielokrotnie w ciągu tury.

## Kolejna tura

Na końcu swojej tury przekazujesz worek macek kolejnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna się kolejna tura.

## Koniec gry

Gra **natychmiast** kończy się wygraną lub przegraną, gdy spełnione zostaną określone warunki.

Wspólnie **wygrywacie**, jeżeli uda się wam zapieczętować wszystkie 6 pól portali.

Wspólnie **przegrywacie**, jeżeli:

- Na którejkolwiek stronie arkusza Wielkiego Przedwiecznego znacznik siły dotrze na ostatnie pole toru siły.
- Wszyscy kroczący znajdują się na kartach miasta i żaden nie pozostał na arkuszu kroczących.
- Znacznik mózgu na torze obłądu dowolnego gracza dotrze na najwyższe pole (dany gracz popada w obłąd!).

## Wariant solo

### PRZEBIEG GRY

W rozgrywce solo będzie ci towarzyszył asystent. Będzie on co prawda pomagał, przepędzając kroczących i zapewniał dodatkowe zasoby, lecz jednocześnie to na tobie spocznie obowiązek dbania o jego bezpieczeństwo i poczytalność!

### Zmiany w przygotowaniu gry

Przygotuj rozgrywkę dwuosobową, z uwzględnieniem następujących zmian:

- 4 Po tym, jak wybierzesz dla siebie arkusz gracza i zbierzesz powiązane z nim elementy, wybierz drugi arkusz gracza, odwróć go na stronę „asystenta” (👤) i daj swojemu nowemu asystentowi pasujący znacznik gracza i znacznik mózgu. Następnie, dodatkowo:
  - 4A Umieść kartę pomocy asystenta obok arkusza asystenta, stroną fazy 1 do góry.

### Zmiany w rozgrywce

Będziesz rozgrywał swoje tury na zmianę z turami asystenta:

**Krok 1:** zakręć kołem szaleństwa (patrz str. 10).

**Krok 2:** wykonaj akcje asystenta.

**Krok 3:** zakręć kołem szaleństwa.

**Krok 4:** wykonaj swoje akcje.

Kontynuuj rozgrywkę w ten sposób, póki nie wygrasz lub nie przegrasz.

**Uwaga:** tor opanowania asystenta i gracza różnią się, ponieważ asystent poszukuje macek według określonej kolejności.

# Koło szaleństwa

Rozpatruj je według standardowych zasad. Na potrzeby rozpatrywania akcji specjalnych i rozpatrywanych efektów asystent jest traktowany jak zwykły gracz.

## Akcje asystenta

**Zbieranie macek** u asystenta działa inaczej niż u gracza. Asystent będzie zbierał **macki od lewej do prawej, wypełniając torze opanowania od dołu do góry**. Oznacza to, że najpierw zapełni dolny rząd, jeśli to możliwe. Jeżeli ma możliwość zebrania **dotatkowych** macek dzięki posiadanym mackom chciwości, zrobi to (patrz str. 13).

Asystent najpierw zbierze chciwość (🟢), następnie furię (🔴), a w ostatniej kolejności strach (🟡). Asystent podczas zbierania **nie** doprowadzi do przeklęcia któregośkolwiek ze swoich torów opanowania.



**Uwaga:** na arkuszu asystenta znajdziesz nadrukowane cyfry dla przypomnienia, że najpierw masz zapełnić dolny rząd „jedynek” (jeżeli to możliwe), a następnie górny „dwójek”.

**1. Ruch (faza 1):** asystent poruszy się najkrótszą drogą w kierunku, który wskazuje przód wskaźnika, w oparciu o liczbę macek strachu na swoim torze opanowania (patrz str. 13). Gdy asystent dotrze do wskazanej lokalizacji, natychmiast się zatrzyma i zignoruje wszelki pozostały mu ruch. Asystent **może** poruszać się przez lokalizację z Wielkim Przedwiecznym i **może** się w niej zatrzymać.

**2. Dobranie macek:** po wykonaniu ruchu asystent musi dobrać macki z worka w liczbie równej liczbie kroczących w jego lokalizacji (patrz str. 13). Macki chaosu i szaleństwa należy umieszczać na arkuszu asystenta w taki sam sposób, jak na arkuszu gracza, a macki mocy na torze energii Wielkiego Przedwiecznego. Jeżeli którykolwiek tor zostanie **przeklęty**, rozpatrz go w zwykły sposób (patrz str 9).

**Uwaga:** gdy jeden z torów opanowania asystenta zostaje **przeklęty**, porusz znacznik mózgu na jego torze obłądu o 1 pole w górę. Asystent również zyskuje zdolność przerzucania kości, jednak w odróżnieniu od gracza musi przerzucić **wszystkie** kości, jeżeli korzysta z przerzutu.

**3. Odkrycie karty strony:** jeżeli po wykonaniu ruchu asystent znajdzie się w lokalizacji z zakrytą kartą strony, odkryj ją.

**4. Zapieczętowanie portalu (tylko faza 2):** pieczętując portal, asystent wybierze ten, który pasuje kolorem do runy, której ma najwięcej na zgromadzonych kartach stron. W przypadku remisu, wybierze portal według kolejności od lewej do prawej na arkuszu Wielkiego Przedwiecznego. **W fazie 1. pomiń ten krok.**

**Uwaga:** gdy podczas próby zapieczętowania portalu asystent rzuca kośćmi Cthulhu i ponosi porażkę, może przerzucić **wszystkie** kości tyle razy, ile wskazuje znacznik mózgu na jego torze obłądu.



**5. Przetłumaczenie karty strony:** asystent może przetłumaczyć odkrytą kartę strony w swojej lokalizacji, jeżeli posiada wymagane macki szaleństwa lub chaosu.

**6. Wygnanie kroczącego:** asystent zawsze spróbuje wygnać kroczącego, nawet jeżeli nie ma wymaganych macek, ponieważ ma szansę wyrzucić na kościach „0” (patrz str. 14). Wybierze tego kroczącego, w którego kolorze posiada najwięcej macek. W przypadku remisu będzie wybierał według kolejności od góry do dołu na karcie miasta.

**Uwaga:** gdy podczas próby wygnania kroczącego asystent rzuca kośćmi Cthulhu i ponosi porażkę, może przerzucić **wszystkie** kości tyle razy, ile wskazuje znacznik mózgu na jego torze obłądu.

**Faza 2:** natychmiast odwróć arkusz Wielkiego Przedwiecznego i kartę pomocy asystenta na drugą stronę.

**Ruch (faza 2):** asystent poruszy się najkrótszą drogą w kierunku, który wskazuje macka wskaźnika, w oparciu o liczbę macek strachu na swoim torze opanowania (patrz str. 12) i **zatrzyma się** w lokalizacji Wielkiego Przedwiecznego.

## Dodatkowe akcje gracza

W swojej turze zyskasz dostęp do dodatkowych możliwości.

### Wspólne macki:

Jeżeli współdzielisz lokalizację z asystentem, możesz wydawać macki szaleństwa z jego arkusza, tak jakbyś sam je posiadał. Nie wymaga to zużycia akcji.

### Wydawanie macek chaosu:

Możesz wydać mackę chaosu, aby wykonać swoim asystentem dodatkową akcję. Koszt to wyłącznie macka, nie zużywasz przy tym swojej akcji. Dodatkowe akcje, które możesz wykonać asystentem to:

- **Ruch:** asystent może poruszać się tak jak zwykły gracz, czyli o 1 pole, a następnie o tyle dodatkowych pól, ile pozwala mu liczba posiadanych macek strachu. Czasem warto poruszyć asystenta tak, by przygotować go na kolejną jego turę, a czasem lepiej umieścić go w lokalizacji, w której od razu skorzystasz z zasobów, które posiada. Ty wybierasz, w którym kierunku się poruszy.
- **Przetłumaczenie:** asystent może wykonać tę akcję zgodnie z opisem kroku 5.
- **Wygnanie kroczącego:** asystent może wykonać tę akcję zgodnie z opisem kroku 6.
- **Zapieczętowanie portalu:** asystent może wykonać tę akcję zgodnie z opisem w kroku 4 (tylko w fazie 2).

## Warunki końca gry

Warunki zwycięstwa i porażki w rozgrywce z asystentem nie ulegają zmianie. Przegrywasz, jeżeli asystent popadnie w obłąd.

## Pozostałe warianty gry

### Wariant solo: rozgrywka z kilkoma asystentami

Możesz zagrać wariant solo, przygotowując rozgrywkę z dwoma asystentami (zamiast tylko z jednym). Jeżeli się na to zdecydujesz, pamiętaj, by turę asystenta rozgrywać tylko jednym z nich (na zmianę). Gdy wykonujesz swoje akcje, możesz korzystać z premii i dawać dodatkowe akcje dowolnemu z asystentów.

### Asystent w grze dla 2 i 3 graczy

W rozgrywce dla 2 graczy, każdy gracz przygotowuje elementy dla swojego asystenta i rozgrywa jego turę przed swoją turą, tak jak w zwykłym wariacie solo. W tym wariacie możesz korzystać z macek wyłącznie swojego asystenta (w tym wydawać jego macki chaosu).

W rozgrywce dla 3 graczy należy przygotować tylko **jednego** asystenta, zwiększając liczbę postaci w grze do 4. Ten asystent należy do **wszystkich** graczy i dowolny z nich może rozpatrzyć jego turę. W każdej rundzie asystent jako pierwszy wykonuje swoją turę (kręci kołem szaleństwa i rozpatruje akcje asystenta), a następnie swoje tury w kolejności rozgrywają gracze. W tym wariacie gracze **nie mogą** korzystać z zasobów asystenta.

### Rozgrywka dla zerowej liczby graczy

W tym wariacie gra mierzy się sama ze sobą. Przygotuj rozgrywkę jak dla 2 graczy, wykorzystując 2 asystentów. Każdy z nich ma i rozgrywa własną turę, tak jak w trybie solo. Asystenci **nie dzielą się** zasobami i nie mogą wydawać macek chaosu, aby zyskiwać dodatkowe akcje.

- **Zmiany w przygotowaniu gry**

Weź dodatkowy znacznik mózgu i umieść go nad wybranym arkuszem asystenta. Przekładaj je z jednego arkusza na drugi, aby oznaczyć, który asystent jest obecnie aktywnym graczem.

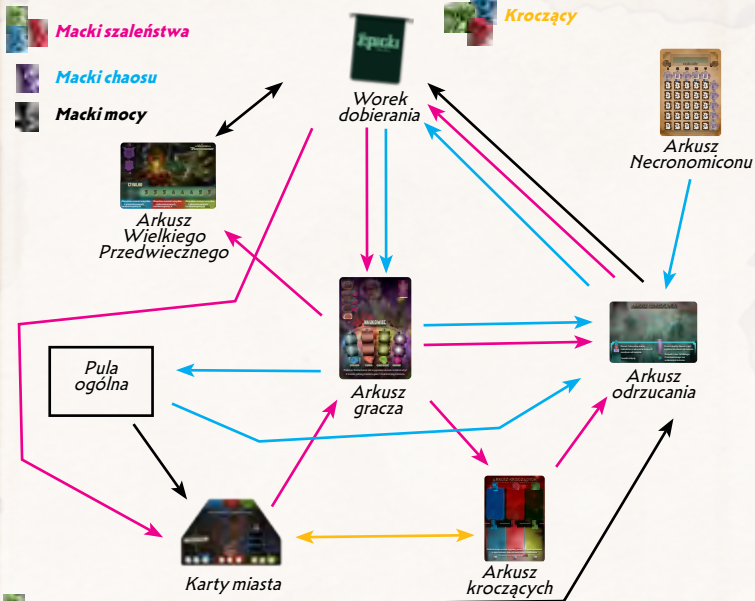
- **Zmiany w rozgrywce**

Każdy asystent kręci kołem szaleństwa i rozpatruje je, a następnie wykonuje swoje akcje.

Jeżeli asystent wylosuje (🔥), a tym samym musi przenieść mackę z arkusza kroczących na arkusz odrzucania, zawsze wybierze tę mackę, której jest najwięcej na arkuszu kroczących. W przypadku remisu wybierze tę z remisujących macek, która jest najbardziej po lewej.

Podczas dobierania macek z worka po ruchu, macki chaosu zostają w posiadaniu tego asystenta, który je dobrał.

# Suplement: schemat efektów



## Macki szaleństwa

Worek > Gracza.....Dobranie zasob. z worka  
 Karty miasta > Ark. gracza.....Zbieranie macek szaleństwa  
 Worek > Karty miasta.....Dobieranie z worka  
 Worek > Karta miasta.....Kroczący na twojej karcie miasta  
 Ark. gracza > Ark. kroczących.....Tor jest przeklęty  
 Ark. kroczących > Ark. odrzucania.....Koło szaleństwa  
 Ark. kroczących > Ark. odrzucania.....Wygnanie kroczącego  
 Ark. kroczących > Ark. odrzucania.....Zapieczętowanie obu pól portalu danego koloru  
 Ark. gracza > Ark. odrzucania.....Wygnanie kroczącego  
 Ark. gracza > Ark. odrzucania.....Przetłumaczenie karty strony  
 Ark. odrzucania > worek.....Koniec fazy 1  
 Ark. gracza > Ark. W. Przedwiecznego .....Zapieczętowanie pola portalu

## Kroczący

Karty miasta > Ark. kroczących.....Karta miasta jest przeklęta  
 Karty miasta > Ark. kroczących.....Wygnanie kroczącego  
 Ark. kroczących > Karty miasta.....Rozstawienie kroczącego

## Macki chaosu

Worek > Ark. gracza.....Dobieranie z worka  
 Ark. gracza > Pula ogólna.....(Dobranie macki chaosu)  
 Ark. gracza > Ark. odrzucania.....(Wygnanie kroczącego)  
 Pula ogólna > Ark. odrzucania.....Koło szaleństwa  
 Pula ogólna > Ark. odrzucania.....Akcja przodu wskaźnika  
 Ark. Necronomiconu > Ark. odrzucania.....Ukończony rząd lub kolumna  
 Ark. odrzucania > Worek.....Koniec fazy 1

## Macki mocy

Pula ogólna > Karty miasta.....Karta miasta jest przeklęta  
 Karty miasta > Ark. odrzucania.....Rozstawienie kroczącego powoduje przeklecie  
 Ark. odrzucania > Worek.....Dobierz mackę mocy  
 Worek > Ark. W. Przedwiecznego.....Dobranie z worka  
 Worek > Ark. W. Przedwiecznego.....(Kroczący na twojej karcie miasta)  
 Ark. W. Przedwiecznego > Worek.....Koniec fazy 1



## Suplement: Moce Wielkich Przedwiecznych




Ułożenie Przedwiecznych wg. poziomu trudności: Nyarlathotep < Yog-Sothoth < Yig < Cthulhu.

Nie miały ciała ani krwi. Posiadały kształt (...), ale nie były zbudowane z materii. Kiedy gwiazdy ustawią się we właściwej pozycji, bóstwa będą mogły wędrować przez niebo ze świata do świata, zaś póki gwiazdy nie mają odpowiedniej konfiguracji, bóstwa nie mogą żyć. Ale choć teraz nie żyją, to naprawdę nie umierają nigdy. Spoczywają w kamiennych domach w swoim wielkim mieście R'lyeh, zabezpieczone czarami potężnego Cthulhu do czasu chwalebego zmartwychwstania, kiedy to gwiazdy i ziemia będą znowu gotowe na ich przyjęcie. – H.P. Lovecraft

Każdy Wielki Przedwieczny posiada 3 moce (takie same w fazie 1 i 2), które różnią się od siebie jedynie tym, na który aspekt szaleństwa wpływają: strach (niebieska), furia (czerwona) lub chciwość (zielona). Gdy zakręcisz kołem szaleństwa i wskaże ono 1 z 3 symboli mocy, dana moc wpłynie nie tylko na kartę miasta, na której znajduje się Wielki Przedwieczny, ale i na dwie sąsiadujące karty miasta (i wszystkich graczy, którzy się tam znajdują). Poziom trudności Wielkich Przedwiecznych przedstawia się następująco (od najłatwiejszego do najtrudniejszego):




**Nyarlathotep** — *Gdzie zaś udał się Nyarlathotep, spokój zniknął we wczesnych godzinach rannych, rozlegały się bowiem koszarne wrzaski.* – H.P. Lovecraft

Znany jako Pełzający Chaos i Bóg Tysiąca Form, Nyarlathotep włada tajemną mocą. Potrafi wnikać w sny i przekształcać rzeczywistość na podobieństwo koszmarów. Pragnie ukształtować Ziemię według swej plugawej wizji.

**Moc:** na każdej karcie miasta w zasięgu jednej karty miasta od Nyarlathotepa, na której nie ma żadnego  /  / , pojawia się dany kroczący (pobierz go z arkusza kroczących).




**Yog-Sothoth** — *Yog-Sothoth zna bramę. Yog-Sothoth jest bramą. Yog-Sothoth jest kluczem i strażnikiem bramy. Yog-Sothoth jest przeszłością, teraźniejszością i przyszłością. On wie, którędy ongiś przeszli Przedwieczni, i wie, którędy przejdą ponownie.* – H.P. Lovecraft

Protoplasta większości Wielkich Przedwiecznych, często przedstawiany jako zbiorowisko sfer oraz oczu. Choć jest wszechwiedzący, nie potrafi bezpośrednio wkroczyć do ziemskiej rzeczywistości.

**Moc:** każdy gracz w zasięgu jednej karty miasta od Yog-Sothotha, odrzuca 1 przetłumaczoną stronę z  /  / .

**Yig** — *Główną cechą Yiga było niesłabnące oddanie jego dzieciom; oddanie tak wielkie, że czerwonoskórzy nieledwie bali się bronić przed jadowitymi grzechotnikami, od których roiło się w tych regionach. Potworne, przekazywane skrycie opowieści napomykały o jego zemście na śmiertelnikach, którzy z niego sztydziłi lub krzywdzili jego wijące się potomstwo. Przy czym jego ulubiona metoda polegała na zamienieniu ofiary, po stosownych torturach, w cętkowanego węża.* – H.P. Lovecraft




Jeżeli o którymkolwiek z Przedwiecznych można powiedzieć, że jest przyjazny ludzkości (a raczej tej części, która jest mu posłuszna), to właśnie o Yigu, Ojcu Wężu.

**Moc:** każdy gracz w zasięgu jednej karty miasta od Yiga, umieszcza wszystkie  /  /  na arkuszu kroczących.

**Cthulhu** — W swym domu w R'lyeh czeka w uśpieniu martwy Cthulhu. – H.P. Lovecraft

Powiem, że moja cokolwiek ekstrawagancka wyobraźnia podsuwała mi jednocześnie obrazy ośmiornicy, smoka i karykatury człowieka... Gąbczasta, zakończona mackami głowa wieńczyła groteskową i pokrytą łuskami figurkę ze szczątkami skrzydeł... – H.P. Lovecraft






Przywódca i mistrz Wielkich Przedwiecznych – Cthulhu. To on spoczywa w głębinach oceanu, cierpliwie czekając, aż zbierze się odpowiednio liczna grupa śmiertelników, by go zbudzić.

**Moce:** zbierz wszystkie  /  /  z arkusza kroczących i dowolnie rozdziel je pomiędzy graczy w zasięgu jednej karty miasta od Cthulhu.




Cytaty zostały zaczerpnięte z opowiadania H. P. Lovecrafta Zew Cthulhu (tłum. Ryszarda Grzybowska), Nyarlathotep (tłum. Mateusz Kopacz), Kłątwa Yiga (tłum. Katarzyna Bogiel) oraz Zgroza w Dunwich (tłum. Maciej Płaza).

## Szybkie podsumowanie





### Rodzaje macek:

-  Macka strachu
-  Macka furii
-  Macka chciwości
-  Macka chaosu
-  Macka mocy



### Ścianki kości:

-  = 0
-  = 1
-  = 2

### Tory opanowania:

-  Strach / ruch
-  Furia / wygnanie
-  Chciwość / zbieranie
-  Chaos / dzoker

### Strony wskaźnika:

-  Prząd wskaźnika
-  Macka wskaźnika

### Akcje gracza:

Ruch: porusz znacznik gracza z jednej karty miasta na drugą (patrz str. 13).

Zbieranie: zbierz macki szaleństwa z twojej karty miasta (patrz str. 13).

Wygnanie: wygnaj kroczącego z twojej karty miasta (patrz str. 14).

Akcja karty miasta: wykonaj akcję karty miasta w twojej lokalizacji (patrz str. 15).

Przetłumaczenie: dołóż znaczniki stron do *Necronomiconu* i zbierz runy (patrz str. 15).

Zapieczętu portal (tylko faza 2): zamknij portale na arkuszu Wielkiego Przedwiecznego (patrz str. 16).

## Twórcy gry

**Projektant:** Scott Almes

**Ilustratorzy:** Ian Rosenthaler,  
Susie O'Conner

**Opracowanie graficzne:** Jon Merchant

**Honorowi producenci:** Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Brian Mattucci, Charles P Duffy III, William Goins, Armando Karim, Yhamel Carlock, Travis Buschette, Dr. Smith, Samantha Montes i Jacob Rand oraz Game Foundry.

**Główny producent:** Michael Coe

**Producenci:** Jason Washburn, Darren Werner, Ben Shulman, Nathan Hatfield

**Redakcja:** Sarah Sharp, David Ladyman

## Edycja polska – GALAKTA

**Tłumaczenie:** Łukasz Tkaczyk

**Korekta:** Łukasz Chełmecki, Katarzyna Tkaczyk

**Opracowanie graficzne:** Krzysztof Bernacki



Galakta  
ul. Łagiewnicka 39  
30-417 Kraków  
www.galakta.pl



©2024 Gamelyn Games, LLC wszystkie prawa zastrzeżone. Nie można kopiować żadnych elementów bez udzielonej zgody. Tiny Epic Cthulhu, Gamelyn Games, oraz logo Gamelyn Games TECT są znakami towarowymi Gamelyn Games.

PL-TECT01