

# ODMĘTY GROZY

OTCHŁAŃ



Instrukcja

# CIĄG DALSZY OPowieści...

„Pokój i bezpieczeństwo całej ludzkości wymagają bezwzględnie, by od niektórych mrocznych, wymarłych zakątków ziemi i niezgłębionych bezdni trzymać się z daleka – by uśpione wynaturzenia nie zbudziły się do życia”. – H.P. Lovecraft

Istoty, które jako pierwsze wtargnęły na pokład SS *Atlantiki*, stanowiły zaledwie forpcotę. Teraz przebudziły się monstra z głębin – ludzie muszą zmobilizować wszystkie siły, by wygnać je z powrotem w podmorską otchłań. Pasażerowie są już jednak świadomi niebezpieczeństwa i można znaleźć wśród nich sojuszników, którzy pomogą w walce o przetrwanie. Los parowca SS *Atlantica* wisi na włosku.

## ELEMENTY GRY



3 figurki monstrów  
(shoggoth, topielec, macki)



4 karty monstrów



żeton monstrum



12 kart sojuszników



8 pionków postaci



8 arkuszy postaci



8 kart wyczynów



11 kart przedmiotów



35 kart umiejętności  
(po 2 w każdym z 6 rodzajów i 23 karty atutów)



10 kart nawigacji



10 kart zaklęć



2 karty uszkodzeń statku



15 kart preludium



72 karty Mitów



8 kart Mitów odnoszących się do postaci



karta tytułu „Kapitan”



karta tytułu „Strażnik Księgi”



3 arkusze pomocy do rozszerzenia



6 arkuszy pomocy gracza



3 arkusze pomocy zdrajcy



2 nakładki



## OPIS GRY

**OTCHŁAŃ** to rozszerzenie do gry **ODMĘTY GROZY**. Wprowadza do rozgrywki monstra stanowiące dla parowca nowe zagrożenie, a także sojuszników, którzy pomogą w obronie statku. To rozszerzenie zawiera też nowe karty postaci, przedmiotów, zaklęć, nawigacji, umiejętności i Mitów. Nowe karty atutów zawsze pomagają w testach umiejętności, a preludia modyfikują etap przygotowania do gry, zmieniając początkowy stan rozgrywki.

## ELEMENTY ROZSZERZENIA

Wszystkie karty i arkusze z tego rozszerzenia oznaczono symbolem **OTCHŁANI**, więc łatwo je odróżnić od elementów z gry podstawowej **ODMĘTY GROZY**.



symbol  
rozszerzenia

Przed przygotowaniem rozgrywki z tym rozszerzeniem należy w następujący sposób zmodyfikować elementy z gry podstawowej **ODMĘTY GROZY**:

### DO DODANIA

Do istniejących talii dodaj następujące karty:

- 12 kart umiejętności (2 karty wpływu, 2 karty wiedzy, 2 karty percepcji, 2 karty siły, 2 karty woli, 2 karty zdrady),
- 10 kart przedmiotów,
- 2 karty uszkodzeń statku,
- 10 kart nawigacji,
- 10 kart zaklęć,
- 72 karty Mitów.

### DO USUNIĘCIA

Usuń z talii Mitów wszystkie karty Mitów odnoszące się do postaci i odłóż je na bok. (Będą nadal używane w grze – zob. punkt „10. Przygotowanie obszaru gry” w sąsiedniej kolumnie).

### DO WYMIANY

Wymień następujące elementy na ich zaktualizowane wersje:

- karta tytułu „Kapitan”,
- karta tytułu „Strażnik Księgi”,
- karta przedmiotu „Granat samoróbka”,
- 6 arkuszy pomocy gracza,
- 3 arkusze pomocy zdrajcy.

## KARTY PRELUDIUM

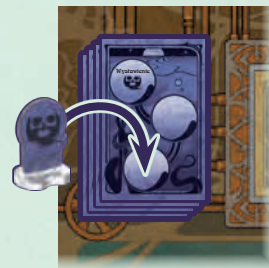
To rozszerzenie zawiera opcjonalne karty preludium, które modyfikują etap przygotowania do rozgrywki. Zasady dotyczące używania kart preludium znajdują się na stronie 9.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gdy używasz tego rozszerzenia, wykonaj dodatkowe czynności podczas odpowiednich kroków przygotowania do gry (zob. kompendium zasad str. 20–23).

### STWORZENIE TALII MONSTRÓW (NOWY KROK)

Po zakończeniu kroku 4. **PRZYGOTOWANIE REZERWY** umieść 3 figurki monstrów w rezerwie. Potasuj 4 karty monstrów i umieść je zakryte w lewym górnym rogu planszy, aby stworzyć talię monstrów. Umieść żeton monstrum na polu startowym toru monstrów (wydrukowanym na rewersie kart talii monstrów).



### 5. STWORZENIE TALII UMIEJĘTNOŚCI

Umieść nakładkę atutów przy krawędzi planszy, na lewo od etykiety kart zdrady. Potasuj karty atutów i umieść je rewersem do góry obok planszy, przy nakładce atutów.



### 8. STWORZENIE TALII CHAOSU

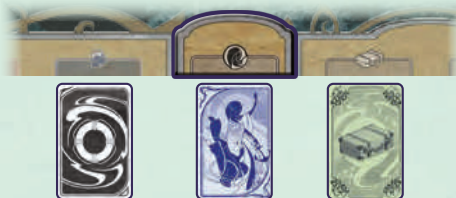
Weź po 2 zakryte karty z talii atutów oraz zdrady i, nie patrząc na nie, wtasuj je do talii chaosu.

### 10. PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

Każdy gracz bierze kartę Mitów odnoszącą się do wybranej przez siebie postaci i kładzie ją zakrytą w swoim obszarze gry. Pozostałe karty Mitów odnoszące się do postaci należy odłożyć do pudełka.

### STWORZENIE TALII SOJUSZNIKÓW (NOWY KROK)

Po zakończeniu kroku 15. **STWORZENIE TALII ZAKLĘĆ** umieść nakładkę sojuszników przy krawędzi planszy, na lewo od etykiety przedmiotów. Potasuj karty sojuszników i umieść je rewersem do góry obok planszy, przy nakładce sojuszników.



Rzuć 2 razy kością. Jeśli w obu rzutach uzyskasz ten sam wynik, rzucaj dalej, aż uzyskasz dwa różne wyniki. Następnie wystaw po 1 sojuszniku na polach pomieszczeń odpowiadających wynikom rzutów (zob. „Wystawienie”, strona 4).

## ZASADY GRY

W poniższych sekcjach opisano nowe zasady i zasady gry podstawowej, które zostały zmodyfikowane przez to rozszerzenie.

### WYSTAWIENIE

Oprócz istot z głębin na planszy można teraz wystawiać pasażerów, sojuszników i monstra. Gdy gracz otrzyma polecenie „wystawienia X” elementów, bierze X elementów wskazanego rodzaju z rezerwy albo z wierzchu odpowiedniej talii i umieszcza je na wskazanych polach.

### OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE WYSTAWIANIA

- ❁ Jeśli gracz musi wystawić więcej elementów, niż znajduje się w talii lub w rezerwie (z wyjątkiem istot z głębin), wystawia wszystkie dostępne elementy.
- ❁ Karty sojuszników wystawia się odkryte.
- ❁ Jeśli gracz otrzyma polecenie wystawienia określonego monstra, a ono znajduje się już na planszy, przesuwa je na wskazane pole (zob. „Monstra”, strona 6).
- ❁ Gdy efekt gry nakazuje „narazić pasażera”, gracz rzuca kością i wystawia żeton pasażera na polu pokładu, które odpowiada wynikowi rzutu. (Przebiega to tak samo jak w grze podstawowej, ale pasażer liczy się tu jako element gry, który został „wystawiony”).

## PASAŻEROWIE

Zdolności występujące w tym rozszerzeniu mogą sprawiać, że pasażerowie będą wystawiani na polach wody lub na nie przesuwani. Gdy żeton podróży przesuwa się do przodu, pasażerowie znajdujący się na polach wody przesuwać się o 1 pole ku tyłowi statku za każde pole, o które przesunął się żeton. Jeśli pasażer znajdował się już na polu wody z tyłu statku, zostaje pokonany.

### OCALENIE

Akcja ocalenia pasażerów została w tym rozszerzeniu zmodyfikowana – łatwiej ocalić pasażerów znajdujących się na statku niż tych w wodzie.

Gracz może wykonać akcję ocalenia **wszystkich pasażerów** na swoim polu albo **jednego pasażera** na sąsiednim polu wody.

**Gdy gracz ocali pasażera, wystawia sojusznika na swoim polu.** Jeśli zostanie ocalonych kilku pasażerów jednocześnie, nadal należy wystawić **tylko 1 sojusznika**.

### PRZYKŁAD OCALANIA



Wong Mui Choo wykonuje akcję ocalenia wszystkich pasażerów na swoim polu. Obaj pasażerowie zostają odłożeni do rezerwy. Na jej polu zostaje wystawiony 1 sojusznik.



Następnie Wong Mui Choo wykonuje akcję ocalenia pasażera znajdującego się na sąsiednim polu wody. Jeden pasażer zostaje odłożony do rezerwy, ale drugi pozostaje w wodzie. Wong Mui Choo ponownie wystawia 1 sojusznika na swoim polu.



## SOJUSZNIICY

Sojusznicy to inni przebywający na pokładzie statku podróżni, którzy mogą wspomóc ludzi.

Przed albo po wykonaniu akcji gracz może użyć sojusznika znajdującego się na jego polu. Rozpatruje wówczas zdolność na karcie sojusznika.

Aby użyć sojusznika, gracz odrzuca z ręki karty umiejętności, których łączna wartość jest co najmniej równa liczbie znajdującej się w lewym górnym rogu karty sojusznika.

Sojuszników mogą używać tylko ludzie. **Każdy człowiek może użyć tylko 1 sojusznika na turę.** Jeśli efekt jakiejś zdolności pozwala graczowi użyć sojusznika, takie użycie **nie wlicza się** do tego limitu.

## WĘDROWANIE

Zdolności sojuszników sprawiają, że sojusznicy wędrują. Gdy sojusznik wędruje, gracz, który go użył, rzuca kością, a następnie przesuwa kartę tego sojusznika na inne, odpowiadające wynikowi rzutu pole statku. Gracz, który użył sojusznika, decyduje, czy sojusznik przesunie się na pole pokładu, czy pole pomieszczenia. Jeśli wynik rzutu kością odpowiada polu, na którym obecnie znajduje się ten sojusznik, należy go przesunąć na drugie odpowiadające wynikowi pole.

## UCIECZKA

Sojusznicy uciekną z planszy, gdy znajdą się w niebezpieczeństwie. Gdy sojusznik ucieka, wtasuj jego kartę do talii sojuszników. Do ucieczki sojuszników może dojść w dwóch sytuacjach:

- ♣ Na polu sojusznika znajduje się potwór lub ujawniony zdrajca.
- ♣ Pole sojusznika zostaje uszkodzone.

**Sojusznicy nie uciekną, jeśli na ich polu znajduje się człowiek.**

## POKONANIE

Sojuszników można pokonać za pomocą rytuału oraz innych zdolności występujących w grze. Jeśli sojusznik zostanie pokonany, usuń jego kartę z gry.

## OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE SOJUSZNIKÓW

- ♣ Sojuszników **nie można** wystawiać w areszcie, lazarecie i na polach wody ani przesuwać ich na żadne z tych pól.
- ♣ Jeśli gracz będzie miał możliwość wykonania akcji poza własną turą, może użyć sojusznika przed tą akcją albo po niej.
- ♣ Jeśli gracz przyznaje akcję innemu graczowi, sam nie może użyć sojusznika ani przed, ani po przyznanej akcji.
- ♣ W trakcie tej samej tury wielu graczy może użyć tego samego sojusznika.
- ♣ Po uszkodzeniu pola wszyscy znajdujący się na nim ludzie zostają pokonani, a sojusznicy uciekają.
- ♣ Jeśli nie można rozpatrzeć części zdolności sojusznika, gracz nadal może go użyć, aby wywołać wędrowanie.
- ♣ **DRAB:** Atak przebiega zgodnie z tymi samymi zasadami co atak człowieka. Gracz używający Draba wybiera obrońcę. Podczas takiego ataku można użyć wszystkich zdolności, które wpływają na normalny atak.



## PRZYKŁAD DZIAŁANIA SOJUSZNIKA



Mui Choo może po wykonaniu akcji użyć sojusznika, który znajduje się na jej polu. Odrzuca z ręki karty umiejętności o wartości 4, aby użyć Uczonej i dobrać 3 nowe karty.



Następnie Uczona wędruje. Mui Choo rzuca kością – wynik to 5. Ponieważ Uczona znajduje się już na polu pokładu nr 5, musi przenieść się na pole pomieszczenia o numerze 5.



Po wykonaniu ruchu Uczona znajduje się w tym samym polu, co istota z głębin. Ponieważ nie ma na nim żadnego człowieka, natychmiast ratuje się ucieczką. Trzeba ją wtasować do talii sojuszników.

## MONSTRA

W tym rozszerzeniu wprowadzono 3 nowe potwory nazywane „monstrami”: shoggotha, topielca i macki. Wprawdzie monstra nie mogą mierzyć się z monarchami, jednak są groźniejsze niż istoty z głębin i trudniej je pokonać.

Każde monstrum ma własny symbol aktywacji. Monstrum aktywuje się w wyniku rozpatrzenia jego symbolu aktywacji. Jeśli danego monstrum nie ma jeszcze na planszy, aktywacja powoduje jego wystawienie. Aktywację każdego z monstrów rozpatruje się w inny sposób.

### SHOGGOTH (☹)

Gdy shoggoth się aktywuje i nie ma go jeszcze na planszy, rzuć kością. Wystaw shoggotha na **polu pokładu**, które odpowiada wynikowi rzutu.

Niezależnie od tego, czy shoggoth znajdował się już na planszy, wykonuje pierwszą z możliwych opcji:

1. Atakuje **każdego** człowieka na swoim polu. **Dodaj 1 do każdego wyniku rzutu kością.**
2. Pokonuje **każdego** pasażera na swoim polu.
3. Uszkadza pole, na którym się znajduje. Shoggoth może uszkodzić pole tylko wtedy, gdy jest to nieuszkodzone pole pomieszczenia.
4. Usuwa z gry 4 wierzchnie karty z talii przedmiotów, nie ujawniając ich treści. Następnie przesuwa się na sąsiednie pole. To, gdzie shoggoth się przesuwa, zależy od pola, które aktualnie zajmuje:
  - Jeśli jest na polu wody, przesuwa się na sąsiednie pole pokładu.
  - Jeśli jest na polu pokładu, przesuwa się na sąsiednie pole pomieszczenia.
  - Jeśli jest na polu pomieszczenia, przesuwa się o 1 pole w stronę najbliższego nieuszkodzonego pola pomieszczenia. Jeśli w tej samej odległości znajduje się kilka nieuszkodzonych pól pomieszczeń, przesuwa się w kierunku tego o wyższym numerze.



## TOPILEC (☹)

Gdy topielec się aktywuje i nie ma go jeszcze na planszy, rzuć kością. Wystaw topielca na **polu pomieszczenia**, które odpowiada wynikowi rzutu.

Niezależnie od tego, czy topielec znajdował się już na planszy, wykonuje pierwszą z możliwych opcji:

1. Uszkadza pole, na którym się znajduje. Topielec może uszkodzić pole tylko wtedy, gdy jest to nieuszkodzone pole pomieszczenia.
2. Usuwa z gry 4 wierzchnie karty z talii zakłęb, nie ujawniając ich treści. Następnie przesuwa się na sąsiednie pole. To, gdzie przesuwa się topielec, zależy od pola, które aktualnie zajmuje:
  - Jeśli jest na polu wody, przesuwa się na sąsiednie pole pokładu.
  - Jeśli jest na polu pokładu, przesuwa się na sąsiednie pole pomieszczenia.
  - Jeśli jest na polu pomieszczenia, przesuwa się o 1 pole w stronę najbliższego nieuszkodzonego pola pomieszczenia. Jeśli w tej samej odległości znajduje się kilka nieuszkodzonych pól pomieszczeń, przesuwa się w kierunku tego o wyższym numerze.



## MACKI (☹)

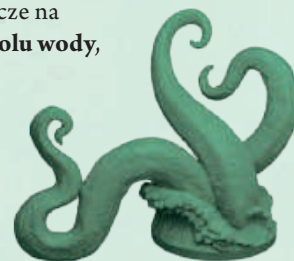
Gdy macki znajdują się na planszy, zajmują pole wody i sąsiednie pole pokładu. Każda zdolność, która przesuwa macki, sprawia, że przesuwa się one na nowe pole wody i sąsiednie pole pokładu. Macki nie mogą się przesuwać na pole pomieszczenia.



Gdy macki się aktywują i nie ma ich jeszcze na planszy, rzuć kością. Wystaw macki na **polu wody**, które odpowiada wynikowi rzutu.

Niezależnie od tego, czy macki znajdowały się już na planszy, wykonują pierwszą z możliwych opcji:

1. Atakują człowieka na zajmowanym przez nie polu pokładu. **Dodaj 1 do wyniku rzutu kością.** Następnie przesuwa się o 1 pole w stronę przodu statku.
2. Przesuwają wszystkie żetony pasażerów z zajętego przez nie pola pokładu na zajmowane przez nie pole wody. Następnie przesuwa się o 1 pole w stronę przodu statku.
3. Jeśli to możliwe, wystawiają pasażera na swoje pole wody. Następnie przesuwa się o 1 pole w stronę przodu statku.





## SYMBOL MONSTRUM (👹)

Ten symbol nie oznacza konkretnego monstrow. Rozpatruje się go jako symbol toru (jeśli na planszy nie ma żadnych monstrów) albo jako symbol aktywacji (jeśli na planszy znajduje się co najmniej 1 monstrum).

### SYMBOL TORU

Jeśli podczas rozpatrywania symbolu monstrow na planszy nie ma żadnych monstrów, przesun żeton na torze monstrów o 1 pole do przodu.

Gdy żeton monstrow dotrze do pola „Wystawienie”, odłóż go na bok, a następnie dobrać wierzchnią kartę z talii monstrów i rozpatrz ją. Karta monstrow zwykle instruuje gracza, aby rozpatrzył określony symbol aktywacji i wystawił konkretne monstrow na planszę.



tor monstrów  
(rewers kart talii monstrów)

### SYMBOL AKTYWACJI

Jeśli podczas rozpatrywania symbolu monstrow na planszy znajduje się dokładnie 1 monstrum, jest ono aktywowane.

Jeśli na planszy znajduje się więcej niż 1 monstrum, dowolny gracz odwraca karty z wierzchu talii monstrów, aż odkryje kartę, której nazwa odpowiada któremuś z monstrów na planszy. To monstrum się aktywuje. Następnie gracz wtasowuje wszystkie odwrócone karty z powrotem do talii monstrów.

## ODPIERANIE MONSTRÓW

Monstra to wyjątkowo potężne potwory. Gdy monstrum miałyby zostać pokonane, **nie jest usuwane z planszy**. Zamiast tego jest odpierane. (Monstra można usunąć tylko na skutek efektów związanych z torami podróży i rytuału, zob. sąsiednia kolumna).

Gdy gracz odpiera monstrum, przesuwają je na sąsiednie pole. Następnie ten sam gracz może odrzucić z ręki karty umiejętności o łącznej wartości co najmniej 4, aby przesunąć monstrum o 1 dodatkowe pole.

Poniżej opisano zasady wyznaczające gracza, który odpiera monstrum w danej sytuacji i decyduje, gdzie je przesunąć.

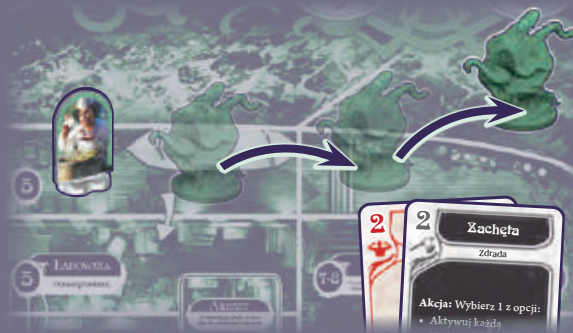
- 👹 Gdy monstrum miałyby zostać pokonane wskutek ataku gracza, zostaje odparte przez atakującego gracza.
- 👹 Gdy monstrum miałyby zostać pokonane wskutek użycia zdolności z karty umiejętności, zaklęcia, sojusznika albo wyczynu, zostaje odparte przez gracza, który użył tej zdolności.
- 👹 Gdy monstrum miałyby zostać pokonane wskutek efektu karty Mitów, jeśli wiązało się to z wyborem, zostaje odparte przez gracza, który dokonał tego wyboru. W przeciwnym razie zostaje odparte przez aktywnego gracza.

### ATAKOWANIE MONSTRÓW

Ludzie mogą atakować monstra, aby je odeprzeć. Wartość docelowa takiego ataku to 6.

## PRZYKŁAD ODPARCIA MONSTRUM

Ida Lawrence atakuje shoggotha i wyrzuca na kości 6. Shoggooth zostaje odparty.



Ida przesuwają shoggotha na sąsiednie pole pokładu. Następnie postanawia odrzucić z ręki karty umiejętności o łącznej wartości 4, aby przesunąć shoggotha na sąsiednie pole wody.

## USUWANIE MONSTRÓW

Monstra można pokonać i usunąć z planszy tylko poprzez efekty torów podróży i rytuału.

- 👹 Gdy żeton podróży przesuwają się do przodu, monstra na polach wody przesuwają się o 1 pole w kierunku tyłu statku. Jeśli jakieś monstrum znajdowało się już na polu wody z tyłu statku, zostaje pokonane (nie odparte).
- 👹 Gdy żeton rytuału dotrze do pola „Rytuał”, wszystkie monstra na polach pokładu i wody zostają pokonane (nie odparte).

Gdy monstrum zostanie w ten sposób pokonane, odłóż je do rezerwy. Jeśli na planszy nie ma już żadnych monstrów, umieść żeton monstrow na polu startowym toru monstrów.

## OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE MONSTRÓW

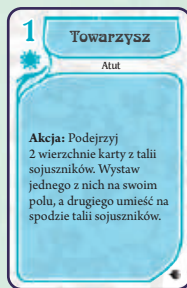
- 👹 Gracz nie może wykonać zdolności akcji pola, jeśli jest tam monstrum.
- 👹 Gdy monstrum zostanie wystawione wskutek rozpatrzenia jego symbolu aktywacji, należy usunąć żeton z toru monstrów i odłożyć go na bok.
- 👹 Monstrów nie można wystawiać ani przesuwać na pola aresztu i lazaretu.
- 👹 Jeśli w trakcie aktywacji shoggotha albo topielca pozostały w grze mniej niż 4 karty wskazanego rodzaju, należy usunąć ich tyle, ile zostało. Następnie monstrum przesuwają się w zwykły sposób.
- 👹 Jeśli w trakcie aktywacji macek nie ma żetonów pasażerów, które można wystawić, macki przesuwają się w zwykły sposób.
- 👹 Monstra to potwory, choć nie są ani monarchami, ani istotami z głębin.

## KARTY UMIEJĘTNOŚCI

W tym rozszerzeniu pojawia się nowy rodzaj kart umiejętności, zmienia się sposób korzystania z kart zdrady, i do wszystkich talii zostają dodane nowe karty.

### KARTY ATUTÓW

Atuty są domyślnie traktowane jako umiejętności wspierające, więc liczą się na plus podczas testu umiejętności. **Atutów nie można dobierać, jeśli w opisie zdolności nie zaznaczono wyraźnie, że gracz może dobrać „atut”**. Zarówno ludzie, jak i zdrajcy mogą dobierać karty atutów i korzystać z ich zdolności.



### KARTY ZDRADY

W rozgrywkach z tym rozszerzeniem zdolności mogą prowadzić do sytuacji, w których ludzie będą dobierać karty zdrady. Ludzie mogą dodawać karty zdrady do testów umiejętności i odrzucać je podczas rozpatrywania zdolności.

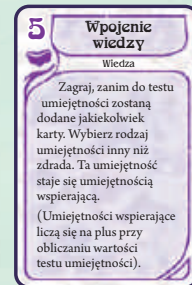
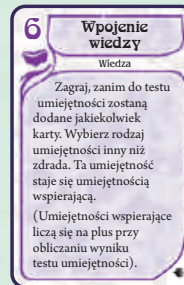
**UWAGA!** Choć teraz każdy z graczy może dobierać karty zdrady, **tylko ujawnieni zdrajcy mogą korzystać z opisanych na nich zdolności**.

### TALIA CHAOSU

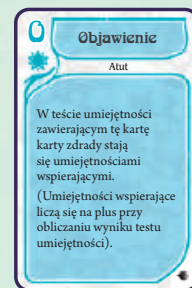
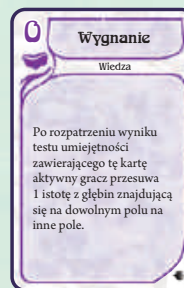
Za każdym razem gdy tworzona jest talia chaosu, oprócz standardowych kart umiejętności należy do niej wstawić po 2 karty atutów i zdrady.

## NOWE KARTY UMIEJĘTNOŚCI

W tym rozszerzeniu dodano do każdej talii umiejętności kartę o wartości 6 i kartę o wartości 0. Każda z kart o wartości 6 ma tę samą zdolność, co należące do tej talii karty o wartości 5 (z wyjątkiem talii zdrady).



Każda karta o wartości 0 ma zdolność, którą rozpatruje się po odsłonięciu takiej karty w puli testu umiejętności.



### OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE KART UMIEJĘTNOŚCI

- ☛ Karty umiejętności o wartości 0 z talii wpływu, wiedzy, percepcji, siły i woli zawierają zdolności, które **rozpatruje się po** całkowitym rozpatrzeniu testu.
- ☛ Karty o wartości 0 z talii atutów i zdrady mają zdolności, które rozpatruje w trakcie obliczania wyniku testu.
- ☛ Jeśli podczas tego samego testu pojawi się kilka kart o wartości 0, kolejność ich rozpatrywania wybiera aktywny gracz.
- ☛ Gracz, który dodaje karty o wartości 0 do testu umiejętności, nie może informować o tym innych graczy ani sugerować, że nie dodaje żadnych punktów w teście.



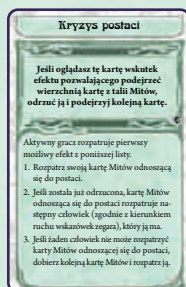


## KARTY KRYZYSU POSTACI

Ponieważ talia Mitów zawiera teraz więcej kart, zmienia się sposób rozpatrywania kart Mitów odnoszących się do postaci.

W rozgrywkach z tym rozszerzeniem należy usunąć z talii Mitów 18 kart odnoszących się do postaci i odłożyć je na bok. Zamiast nich do talii Mitów należy dodać 12 kart kryzysu postaci.

Po dobraniu karty kryzysu postaci gracz musi rozpatrzyć kartę Mitu odnoszącą się do jego postaci.

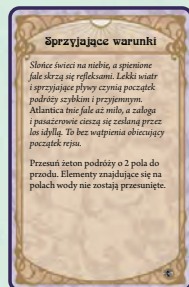


## OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE KART KRYZYSU POSTACI

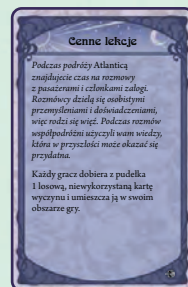
- ❖ Jeśli karta kryzysu postaci zostanie dobrana, gdy aktywny gracz znajduje się w areszcie, należy ją odrzucić i dobrać nową kartę z talii.
- ❖ Jeśli wskutek zdolności gracz otrzyma możliwość podejrzenia wierzchnich kart z talii Mitów i trafi wśród nich na kartę kryzysu postaci, odrzuca ją i sprawdza następną kartę z talii.

## KARTY PRELUDIUM

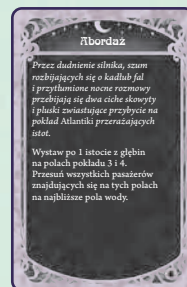
To karty opcjonalne, za pomocą których można zmodyfikować etap przygotowania do gry i stan początkowy planszy. Reprezentują one wydarzenia, do których doszło na pokładzie parowca SS *Atlantica* przed rozpoczęciem gry. Dostępne są 3 rodzaje kart preludium: karty dnia, zmierzchu i nocy. Karty dnia ułatwiają grę ludziom, karty zmierzchu wpływają na wszystkich, a karty nocy sprzyjają hybrydom.



karta dnia



karta zmierzchu



karta nocy

## ROZPATRYWANIE KART PRELUDIUM

Podczas przygotowania do gry, przed wykonaniem kroku 16. **STWORZENIE TALII LOJALNOŚCI**, potasuj osobno karty dnia, zmierzchu i nocy. Następnie wykonaj następujące czynności:

1. Dobierz 1 kartę dnia. Przeczytaj ją na głos, a następnie rozpatrz zdolność z karty.
2. Dobierz 1 kartę zmierzchu. Przeczytaj ją na głos, a następnie rozpatrz zdolność z karty.
3. Dobierz 1 kartę nocy. Przeczytaj ją na głos, a następnie rozpatrz zdolność z karty.

Następnie usuń z gry wszystkie karty preludium.

## DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Jeśli wszyscy uczestnicy rozgrywki wyrażą zgodę, gracze mogą zmienić rodzaje i liczbę kart preludium w celu zmodyfikowania trudności gry na korzyść ludzi lub hybryd. Gracze mogą wykonać dowolną z następujących czynności:

- ❖ Zastąpić karty nocy kartami zmierzchu lub karty zmierzchu kartami dnia, aby ułatwić grę ludziom.
- ❖ Zastąpić karty dnia kartami zmierzchu lub karty zmierzchu kartami nocy, aby ułatwić grę hybrydom.
- ❖ Dobrać i rozpatrzyć dodatkowe karty preludium dowolnego rodzaju, aby jeszcze bardziej zmodyfikować początkowy stan gry.





## DODATKOWE OBJAŚNIENIA

### ATUTY

- ☛ **OPATRZNOŚĆ:** Jeśli Opatrzność zapobiegnie utracie zasobu, który jest kosztem zdolności, zdolność rozpatruje się tak, jakby ją opłacono. Jeśli na przykład Opatrzność zapobiegnie zredukowaniu żywności o 1, gdy użyto zaklęcia Transmutacja alchemiczna („Zredukuj żywność o 1, aby dodać 2 paliwa”), gracze mimo to dodają 2 jednostki paliwa.

### POSTACIE

#### ☛ IDA LAWRENCE:

- Karty opisane w sekcji „Zaprawiona” dobiera się po całkowitym rozpatrzeniu tej zdolności akcji. Jeśli ta zdolność zapewnia akcję innemu graczowi, karty dobiera się, zanim ten gracz wykona przyznaną mu akcję.
- Ida może użyć zdolności akcji z karty umiejętności, aby aktywować zdolność „Zaprawiona”, nawet jeśli zdolności widniejącej na karcie nie da się całkowicie rozpatrzeć.

#### ☛ GUILLAUME DELACROIX:

- Sojusznika użytego zgodnie z opisem w sekcji „Zagubione dusze” **nie wlicza się** do limitu Guillaume’a dotyczącego użycia 1 sojusznika na turę.
- Jeśli Guillaume otrzyma możliwość wykonania akcji podczas tury innego gracza, może użyć zarówno sojusznika z „Zagubionych dusz”, jak i sojusznika znajdującego się na jego polu.

- ☛ **KOKOJ FERNANDES:** Wynik rzutu kością ustalony dzięki „Nadprzyrodzonym wpływom” można zmodyfikować (np. kartą „Trafne spostrzeżenie”). Nie można go jednak przerzucić.

### WYCZYNY

- ☛ **INSTYNYKT (WONG MUI CHOO):** Jeśli test umiejętności kończy się częściowym sukcesem (nie jest to ani sukces, ani porażka), tego wyczynu nie usuwa się z gry.

#### ☛ NIEDOKOŃCZONA SPRAWA (GUILLAUME DELACROIX):

- Podczas rozpatrywania tej zdolności Guillaume może mieć w swoim obszarze gry więcej niż 3 sojuszników. Po rozpatrzeniu tego wyczynu usunąć z gry nadmiarowych sojuszników, jeśli zostało ich więcej niż 3.
- Użyci sojusznicy nie wędrują, usuwa się ich z gry.
- Jeśli inna postać użyje tego wyczynu (dzięki karcie preludium „Cenne lekcje”), wszystkie niewykorzystane karty sojuszników pozostaną w jej obszarze gry, ale nie można będzie ich użyć.

### PRZEDMIOTY

- ☛ **PRZEKLĘTA MASKA:** Ten przedmiot nie jest ulepszeniem, więc nie wlicza się do limitu 1 aktywnego ulepszenia na gracza.
- ☛ **RAKIETNICA:** Możesz wybrać inną postać do przesunięcia, nawet jeśli nie wykonujesz ataku.
- ☛ **TABLICA SPIRYTYSTYCZNA:** Karta sojusznika pokonanego przez ten efekt zostaje odkryta przed usunięciem z gry.

### MONARCHOWIE

- ☛ Monarchów nie można pokonać.

## KARTY MITÓW

- ☛ **PREKOGNICJA:** Jeśli w talii chaosu są mniej niż 4 karty, gracz dobiera wszystkie, następnie tworzy nową talię chaosu i dobiera tyle, ile mu zabrakło.
- ☛ **CENA POTĘGI:** Rzuć zaklęcie wielkiego wygnania tak, jakby żeton dotarł do pola „Rytuał” na torze rytuału. Nie przesuwaj żetonu.

## ZAKLĘCIA

- ☛ **BŁOGOSŁAWIEŃSTWO:** To zaklęcie nie jest ulepszeniem, więc nie wlicza się do limitu 1 aktywnego ulepszenia na gracza.
- ☛ **WYPĘDZENIE:** Gracz może wielokrotnie rozpatrywać to zaklęcie, za każdym razem wykonując rzut kością – do momentu, gdy wyrzuci 5 albo mniej albo postanowi przestać rzucać.

## PUNKTY NAWIGACYJNE

- ☛ **SZTORMOWE WICHRY:** Jeśli masz przesunąć żeton na torze podróży do przodu, najpierw przenieś go na pole startowe. Po rozpatrzeniu tej zdolności nie należy przenosić go z powrotem na pole startowe.





# AUTORZY GRY

**PROJEKT I OPRACOWANIE ROZSZERZENIA:** Alexandar Ortloff-Tang

**PRODUCENT:** Molly Glover

**REDAKCJA WERSJI ANGIELSKIEJ:** Jonathan Keith

**KOREKTA WERSJI ANGIELSKIEJ:** Cal Oliverius

**SPECJALISTA DS. ZASAD GRY:** Alex Werner

**KIEROWNICTWO LINII PRODUKTOWEJ:** Caitlyn McGrath

**KIEROWNICTWO PROJEKTU GRY:** Kate Morgan

**RECENZJA FABULY:** Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Josiah „Duke” Harrist, Philip D. Henry i Maxine Newman

**OCENA GRY POD KĄTEM DYSKRYMINACJI KULTUR I MNIEJSZOŚCI:** Zhui Ning Chang, Athar Fikry, James Mendez Hodes, Lex Leone oraz członkowie FFG Cultural Sensitivity Panel

**OPRACOWANIE GRAFICZNE ROZSZERZENIA:** Michael Silsby

**KIEROWNICTWO OPRACOWANIA GRAFICZNEGO:** Mercedes Opheim

**GRAFIKA NA PUDEŁKU:** Anders Finer

**ILUSTRACJE:** Tiziano Baracchi, David Hovey, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Drazena Kimpel, Rob Laskey, Billy Norrby, Pixoloid Studios i Andreia Ugrai

**KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE:** Jeff Lee Johnson, Stephen Somers i Kate Swazee

**GLÓWNY KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:** Tony Bradt

**FIGURKI:** Corey DeVore

**KIEROWNIK ZESPOŁU MODELOWANIA:** Adam Martin

**TECHNIK DS. OPRACOWANIA CYFROWEGO:** Kevin Van Sloun

**KONTROLA JAKOŚCI:** Zach Tewalthomas

**KIEROWNICTWO PRODUKCJI:** Justin Anger i Austin Litzler

**DYREKTOR KREATYWNY DS. OPRAWY GRAFICZNEJ:** Brian Schomburg

**DYREKTOR OPERACYJNY STUDIA:** John Franz-Wichlacz

**DYREKTOR STRATEGII PRODUKTU:** Jim Cartwright

**WYKONAWCZY PROJEKTANT GRY:** Nate French

**SZEF STUDIA:** Chris Gerber

## TESTERZY

J-F Beaudoin, Martin Beauregard, Dane Beltrami, Ian Block, Taylor Block, Frank Brooks, Chester Brown, Josie Burgos, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Chad Calder, Alice Ding, Jeremy Dobson, Torjus Eftestøl, Tony Fanchi, Erica Feinman, Christian Fotland, Zach Hokans, Grace Holdinghaus, Roy Holm, Erik Jordheim, Christopher Kowall, Dirk Langford, Réjean Lebel, Brian Lewis, Jamie Lewis, Alex Losekamp, Emily Losekamp, Waleed Ma'arouf, Emile de Maat, Francis Malenfant, Erik Miller, Lacey Miller, Matthew Murtaugh, André Nordstrand, Kristian Meling Nordstrand, David Peterson, Joe Phenix, James Rodgers, Sergie Rudoy, Solomon Stein, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Sam Vaughn, Jack Vorhees, Jason Walden i Edward Woods

**TŁUMACZENIE:** studio Euron

**REDAKCJA I KOREKTA:** zespół Rebel

rebel

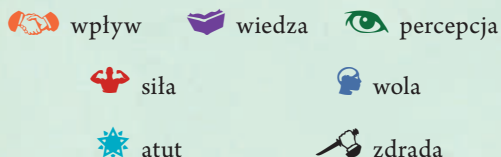


TM/® & © 2024 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ma siedzibę pod adresem 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Komponenty gry mogą się nieznacznie różnić od tych, które przedstawiono na ilustracjach.

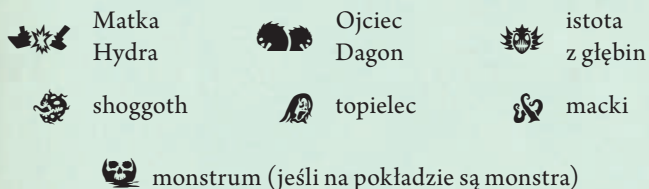
# SKRÓT ZASAD

## SYMBOLE

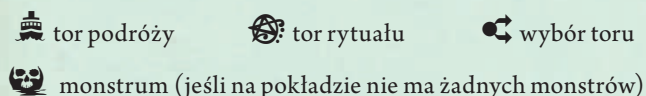
### SYMBOLE UMIEJĘTNOŚCI



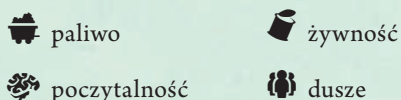
### SYMBOLE AKTYWACJI



### SYMBOLE TORÓW

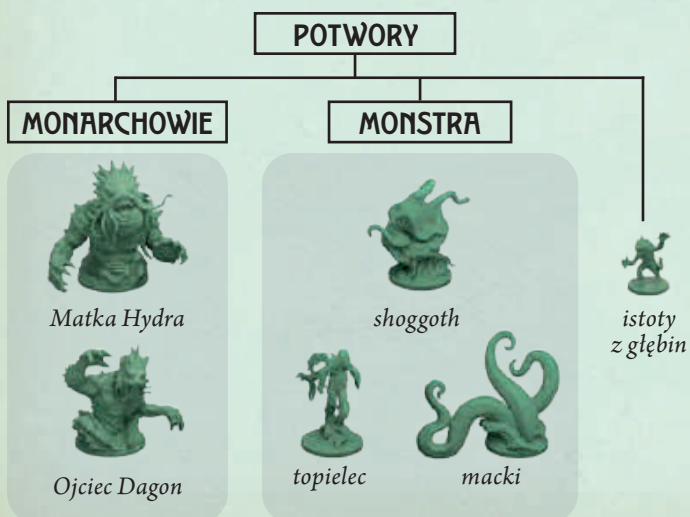


### SYMBOLE ZASOBÓW



## TALIA LOJALNOŚCI

LICZBA GRACZY	3	4	5	6
KARTY LOJALNOŚCI HYBRD	1	1	2	2
KARTY LOJALNOŚCI KULTYSTÓW	0	1	0	1
KARTY LOJALNOŚCI LUDZI	5	6	8	9



## AKTYWACJA MONSTRÓW

### SHOGGOTH

Jeśli shoggotha nie ma na planszy, rzuć kością. Wystaw shoggotha na **polu pokładu**, które odpowiada wynikowi rzutu.

Następnie shoggoth rozpatruje pierwszy możliwy efekt z poniższej listy.

1. Atakuje **każdego** człowieka na swoim polu. **Dodaj 1 do każdego wyniku rzutu kością.**
2. Pokonuje **każdego** pasażera na swoim polu.
3. Uszkadza pole, na którym się znajduje (jeśli jest to nieuszkodzone pole pomieszczenia).
4. Usuwa z gry 4 wierzchnie karty z talii przedmiotów, nie ujawniając ich treści. Następnie przesuwa się na sąsiednie pole w zależności od obecnego położenia:
  - Jeśli jest na polu wody albo na polu pokładu, przesuwa się zgodnie ze strzałkami.
  - Jeśli jest na polu pomieszczenia, przesuwa się w kierunku najbliższego nieuszkodzonego pola pomieszczenia o najwyższym numerze.

### TOPIELEC

Jeśli topielca nie ma na planszy, rzuć kością. Wystaw topielca na **polu pomieszczenia**, które odpowiada wynikowi rzutu.

Następnie topielec rozpatruje pierwszy możliwy efekt z poniższej listy.

1. Uszkadza pole, na którym się znajduje (jeśli jest to nieuszkodzone pole pomieszczenia).
2. Usuwa z gry 4 wierzchnie karty z talii zaklęć, nie ujawniając ich treści. Następnie przesuwa się na sąsiednie pole w zależności od obecnego położenia:
  - Jeśli jest na polu wody albo na polu pokładu, przesuwa się zgodnie ze strzałkami.
  - Jeśli jest na polu pomieszczenia, przesuwa się w kierunku najbliższego nieuszkodzonego pola pomieszczenia o najwyższym numerze.

### MACKI

(To monstrum zajmuje zarówno pole wody, jak i pole pokładu).

Jeśli macek nie ma na planszy, rzuć kością. Wystaw macki na **polu wody**, które odpowiada wynikowi rzutu.

Następnie macki rozpatrują pierwszy możliwy efekt z poniższej listy.

1. Atakują 1 człowieka na zajmowanym przez nie polu pokładu. **Dodaj 1 do wyniku rzutu kością.** Następnie przesuwa się o 1 pole w stronę przodu statku.
2. Przesuwają wszystkich pasażerów ze swojego pola pokładu na swoje pole wody. Następnie przesuwa się o 1 pole w stronę przodu statku.
3. Jeśli to możliwe, wystawiają 1 pasażera na swoim polu wody. Następnie przesuwa się o 1 pole w stronę przodu statku.