

ODMĘTY GROZY™

Kompendium zasad

KORZYSTANIE Z TEGO KOMPENDIUM

Ten podręcznik stanowi kompendium wszystkich zasad gry **ODMĘTY GROZY**. Zanim gracze zaczną z niego korzystać, powinni przeczytać i zrozumieć zasady zawarte w instrukcji. Jeśli podczas rozgrywki pojawią się jakieś pytania, gracze powinni skorzystać z tego podręcznika.

Składa się z 5 głównych sekcji:

GLOSARIUSZ	2
ZAŁĄCZNIK I: WARIANT BEZ KULTYSTY	18
ZAŁĄCZNIK II:	
DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI	18
ZAŁĄCZNIK III:	
ZALECENIA DOTYCZĄCE TAJNOŚCI	19
ZAŁĄCZNIK IV: PRZYGOTOWANIE	22
INDEKS	24

ZŁOTE ZASADY

Jeśli informacje zawarte w tym kompendium są sprzeczne z informacjami w instrukcji, pierwszeństwo ma kompendium zasad.

Jeśli zdolność na karcie jest sprzeczna z zasadami w kompendium, pierwszeństwo mają zasady na karcie. Jeśli istnieje możliwość jednoczesnego wykonania poleceń z kart i przestrzegania zasad, należy to zrobić.

GLOSARIUSZ

Niniejszy glosariusz zawiera szczegółowe zasady gry w **ODMĘTY GROZY**. Wpisy są uporządkowane alfabetycznie według tematów. Jeśli nie można znaleźć odpowiedniego tematu, należy skorzystać z indeksu na stronie 24.

1 AKCJE

Podczas swojego kroku akcji aktywny gracz wykonuje 2 wybrane przez siebie akcje. Dostępność poszczególnych akcji zależy od tego, czy jest człowiekiem, czy ujawnionym zdrajcą.

- 1.1 Niektóre zdolności akcji pozwalają graczowi na wykonanie 1 albo więcej dodatkowych akcji. Takie zdolności pozwalają graczowi na wykonanie więcej niż 2 akcji podczas jego tury.

1.2 AKCJE CZŁOWIEKA

Człowiek może wykonywać następujące akcje:

- 1.3 Ruch na dowolne pole statku.
- ✿ Gracz nie może wykonać tej akcji, jeśli znajduje się w areszcie.
 - ✿ Gracze nie mogą przesuwać się na pola wody ani na Odmęty.
 - ✿ Gracze nie mogą dobrowolnie przesunąć się do aresztu ani do lazaretu.
- 1.4 Zaatakowanie istoty z głębin albo ujawnionego zdrajcy na swoim polu.
- 1.5 Ocalenie pasażera na swoim polu.
- 1.6 Umożliwienie wymiany przedmiotów między graczami na swoim polu.
- ✿ Dowolna liczba graczy znajdujących się polu gracza, który wykonuje tę akcję, może przekazywać sobie przedmioty. Gracz wykonujący akcję nie musi brać udziału w tej wymianie.
- 1.7 Użycie zdolności akcji ze swojego obszaru gry albo z karty umiejętności na ręce.
- ✿ Te zdolności można znaleźć na arkuszu postaci gracza, karcie wyczynu, kartach przedmiotów, kartach tytułów albo innych kartach w obszarze gry danego gracza.
 - ✿ Gdy gracz korzysta ze zdolności akcji znajdującej się na karcie umiejętności, którą ma na ręce, odrzuca tę kartę po rozpatrzeniu danej zdolności.
- 1.8 Użycie zdolności akcji na swoim polu.
- ✿ Gracz nie może wykonać tej akcji, jeśli na tym polu znajduje się choć 1 istota z głębin albo ujawniony zdrajca. **Ta zasada nie odnosi się do pola aresztu.**
 - ✿ Jeśli gracz znajduje się na uszkodzonym polu pomieszczenia, może użyć zdolności akcji z karty uszkodzenia na tym polu, aby je naprawić.
 - ✿ Jeśli gracz znajduje się na nieuszkodzonym polu pomieszczenia, może użyć zdolności akcji tego pola.
 - ✿ Z każdej zdolności akcji pola można skorzystać tylko raz na turę.
- Naprawa pola nie wlicza się do tego limitu.

1.9 AKCJE UJAWNIONEGO ZDRAJCY

Ujawniony zdrajca może wykonywać następujące akcje:

- 1.10 Ruch na dowolne pole statku.
- ✿ Jeśli ujawniony zdrajca jest w areszcie, aby wykonać tę akcję, musi odrzucić z ręki karty umiejętności o łącznej wartości 12 albo więcej.
 - Musi odrzucić wszystkie wymagane karty naraz natychmiast przed wyjściem z aresztu.
 - ✿ Gracze nie mogą przesuwać się na pola wody ani na Odmęty.
 - ✿ Gracze nie mogą dobrowolnie przesunąć się do aresztu ani do lazaretu.
- 1.11 Zaatakowanie człowieka na swoim polu.
- 1.12 Pokonanie pasażera na swoim polu, **jeśli nie ma tam człowieka.**
- 1.13 Użycie zdolności akcji z karty na ręce albo z obszaru gry.
- ✿ Gdy gracz korzysta ze zdolności akcji znajdującej się na karcie umiejętności, którą ma na ręce, musi odrzucić tę kartę po rozpatrzeniu danej zdolności.
 - ✿ Ujawniony zdrajca nie może używać zdolności ze swojego arkusza postaci ani zdolności akcji pola, na którym się znajduje.

POWIĄZANE TEMATY: *Atak, Naprawa, Pasażerowie, Pola, Zdolności akcji*

2 AKTYWACJE

Potwory są aktywowane, gdy rozpatrywany jest symbol aktywacji.

- 2.1 Występują 3 symbole aktywacji:
- ✿ Matka Hydra (🐉),
 - ✿ Ojciec Dagon (🐙),
 - ✿ istoty z głębin (🐙).
- 2.2 W prawym dolnym rogu każdej karty Mitów znajduje się symbol aktywacji, który jest rozpatrywany w ramach działania tej karty.
- 2.3 W opisie niektórych kart znajdują się symbole aktywacji i polecenie „rozpatrz poniższe symbole aktywacji”.
- ✿ Podczas takiego rozpatrywania symboli aktywacji gracze postępują zgodnie ze standardowymi zasadami aktywacji potworów.
- 2.4 Potwory w Odmętach nie mogą być aktywowane.
- ## 2.5 AKTYWACJA MATKI HYDRY
- Gdy Matka Hydra się aktywuje, atakuje i uszkadza statek. Następnie przesuwa się o 1 pole wody w stronę przodu statku.
- 2.6 Aby uszkodzić statek, Matka Hydra uszkadza pole pomieszczenia najbliższe pola wody, na którym się znajduje.
- ✿ Aby ustalić, które pole pomieszczenia jest najbliższe, wystarczy kierować się strzałkami ruchu z pola Matki Hydry.

✿ Jeśli najbliższe pole pomieszczenia jest już uszkodzone, Matka Hydra uszkadza nieuszkodzone pole pomieszczenia najbliższe tego pola.

- Jeśli w takiej samej odległości od już uszkodzonego pola znajduje się więcej nieuszkodzonych pól, Matka Hydra uszkadza to z nich, które ma najwyższy numer.

✿ Jeśli w jakimkolwiek momencie gry 6 pól jest uszkodzonych jednocześnie, gra natychmiast się kończy.

2.7 Wykonując ruch, Matka Hydra przesuwa się na sąsiednie pole wody, które jest bliżej przodu statku.

✿ Jeśli w momencie aktywacji Matka Hydra znajduje się już na 1 z numerowanych pól wody, nie przesuwa się.

2.8 **Jeśli Matka Hydra znajduje się w Odmętach**, zamiast ją aktywować wystaw 2 istoty z głębin na Odmęty. Następnie, jeśli w Odmętach znajdują się 4 istoty z głębin albo więcej, rzuć kością i przesunąć Matkę Hydre i wszystkie istoty z głębin z Odmętów na pole wody, które odpowiada wynikowi rzutu.

✿ Jeśli w rezerwie nie ma wystarczającej liczby istot z głębin do wystawienia, gra natychmiast się kończy.

2.9 AKTYWACJA OJCA DAGONA

Gdy Ojciec Dagon się aktywuje, wystawia 2 istoty z głębin na statku. Następnie przesuwa się o 1 pole wody w stronę przodu statku.

2.10 Wystawiając istoty z głębin, Ojciec Dagon umieszcza 2 istoty z głębin na polach pokładu, które z nim sąsiadują.

✿ Strzałka ruchu na polu Ojca Dagona wskazuje pole pokładu, które z nim sąsiaduje.

✿ Jeśli w rezerwie nie ma wystarczającej liczby istot z głębin do wystawienia, gra natychmiast się kończy.

2.11 Wykonując ruch, Ojciec Dagon przesuwa się na sąsiednie pole wody, które jest bliżej przodu statku.

✿ Jeśli w momencie aktywacji Ojciec Dagon znajduje się już na 1 z numerowanych pól wody, nie przesuwa się.

2.12 **Jeśli Ojciec Dagon znajduje się w Odmętach**, zamiast go aktywować wystaw 2 istoty z głębin na Odmęty. Następnie, jeśli w Odmętach znajdują się 4 istoty z głębin albo więcej, rzuć kością i przesunąć Ojca Dagona i wszystkie istoty z głębin z Odmętów na pole wody, które odpowiada wynikowi rzutu.

✿ Jeśli w rezerwie nie ma wystarczającej liczby istot z głębin do wystawienia, gra natychmiast się kończy.

2.13 AKTYWACJA ISTOT Z GŁĘBIN

Każda istota z głębin jest aktywowana niezależnie od pozostałych. Gdy więcej istot z głębin jest aktywowanych jednocześnie, aktywny gracz wybiera kolejność ich aktywacji.

Gdy istota z głębin jest aktywowana, wykonuje **pierwszą** z następujących opcji, którą jest w stanie wykonać:

2.14 **OPCJA 1.** Zaatakowanie człowieka na swoim polu.

✿ Jeśli na polu znajduje się więcej ludzi, aktywny gracz decyduje, kto zostanie zaatakowany.

✿ Istoty z głębin nie atakują ujawnionych zdrajców.

2.15 **OPCJA 2.** Pokonanie żetonu pasażera na swoim polu.

2.16 **OPCJA 3.** Uszkodzenie pola, na którym się znajduje.

✿ Istota z głębin może uszkodzić pole, na którym się znajduje, tylko wtedy, jeśli to pole pomieszczenia i nie jest aktualnie uszkodzone.

✿ Aby uszkodzić pole, dobierz i rozpatrz wierzchnią kartę z talii uszkodzeń.

- Jeśli dobrana karta uszkodzenia zostaje natychmiast usunięta z gry po rozpatrzeniu, to aktywację istoty z głębin i tak uznaje się za wykonaną.

2.17 **OPCJA 4.** Ruch na sąsiednie pole. To, gdzie przemieści się istota z głębin, zależy od pola, które aktualnie zajmuje.

✿ Jeśli istota z głębin znajduje się na polu wody albo pokładu, podąża za strzałką ruchu.

✿ Jeśli istota z głębin znajduje się na polu pomieszczenia, przesuwa się o 1 pole w kierunku najbliższego nieuszkodzonego pola pomieszczenia. Jeśli kilka nieuszkodzonych pomieszczeń znajduje się w takiej samej odległości od pola istoty z głębin, przesuwa się w kierunku tego, które ma najwyższy numer.

2.18 **Jeśli na planszy (poza Odmętami) nie ma istot z głębin**, wystaw 2 istoty z głębin na Odmęty. Następnie, jeśli w Odmętach znajdują się 4 istoty z głębin albo więcej, rzuć kością i przesunąć **wszystkie potwory** z Odmętów na pole wody, które odpowiada wynikowi rzutu.

✿ Jeśli w rezerwie nie ma wystarczającej liczby istot z głębin do wystawienia, gra natychmiast się kończy.

POWIĄZANE TEMATY: *Atak, Karty Mitów, Odmęty, Pasażerowie, Pokonanie, Pola, Potwory, Przód statku, Wystawienie, Ujawnieni zdrajcy, Uszkodzenia, Zakończenie gry*

3 ARESZT

Areszt jest miejscem, w którym grający ludźmi mogą zatrzymać graczy podejrzewanych o bycie zdrajcami, a także ujawnionych zdrajców, którzy zostali pokonani.

3.1 Człowiek może przesunąć innego człowieka do aresztu, używając zdolności akcji pola kajuty kapitańskiej. Wymaga to zdania testu umiejętności.

✿ Wszyscy gracze mogą dodawać karty do testu umiejętności zainicjowanego przez zdolność akcji kajuty kapitańskiej.

3.2 Gdy do aresztu zostanie przesunięty człowiek, traci wszelkie posiadane tytuły.

3.3 Ujawniony zdrajca zostaje przesunięty do aresztu, gdy zostanie pokonany.

3.4 Gracz przebywający w areszcie nie może w standardowy sposób przesunąć się z tego pola.

✿ Człowiek, który chce opuścić areszt, musi użyć zdolności akcji pola aresztu, co oznacza konieczność zdania testu umiejętności.

- Obecność ujawnionego zdrajcy w areszcie **nie blokuje** człowiekowi możliwości użycia zdolności akcji tego pola.

- Wszyscy gracze mogą dodawać karty do testu umiejętności zainicjowanego przez zdolność akcji aresztu.

✿ Jeśli ujawniony zdrajca chce wyjść z aresztu, musi najpierw odrzucić z ręki karty umiejętności o łącznej wartości 12 albo większej.

- Musi odrzucić wszystkie wymagane karty naraz natychmiast przed wyjściem z aresztu.

✿ Zdolności, które pozwalają na przesuwanie postaci, nie mogą przesunąć postaci z aresztu, chyba że dana zdolność wyraźnie pozwala przesunąć postać znajdującą się w areszcie.

3.5 Postać w areszcie nie może dodać więcej niż 1 karty umiejętności do 1 testu.

3.6 Postać w areszcie nie może używać zdolności kart przedmiotów, które ma w swoim obszarze gry.

✿ Gdy postać przebywa w areszcie, jej aktywny przedmiot z ulepszeniem nie jest dodawany do jej zestawu umiejętności.

3.7 Podczas fazy Mitów człowiek przebywający w areszcie rozpatruje tylko symbol aktywacji i symbol toru na swojej karcie Mitów. Nie rozpatruje kryzysu na tej karcie.

✿ Jeśli na karcie widnieje symbol wyboru toru (☛), wyboru dokonuje gracz z tytułem Kapitana.

✿ Jeśli dobrana została karta Mitów przeznaczona dla określonej postaci (zielona), a ta postać nie bierze udziału w danej rozgrywce, jest w areszcie albo ujawniła się jako zdrajca, ta karta zostaje odrzucona i należy dobrać nową.

3.8 Jeśli człowiek znajdujący się w areszcie zostanie pokonany, pozostaje w areszcie.

3.9 Postać nie może dobrowolnie przesunąć się do aresztu.

3.10 Aresztu nie można uszkodzić.

3.11 Istoty z głębin nie mogą zostać wystawione w areszcie ani przesunąć się na to pole.

3.12 Postać na polu aresztu dobiera pełen zestaw kart umiejętności podczas kroku otrzymania umiejętności.

3.13 Postać przebywająca w areszcie może standardowo korzystać ze zdolności kart umiejętności.

POWIĄZANE TEMATY: Karty Mitów, Pokonanie, Testy umiejętności, Tytuły, Ujawnieni zdrajcy, Zdolności akcji, Zestaw umiejętności

4 ATAK

Postacie i istoty z głębin mogą wykonać atak, aby spróbować pokonać inną postać albo istotę z głębin na swoim polu.

4.1 Atak można zainicjować na kilka sposobów:

✿ Gracz może poświęcić akcję, aby wykonać atak w swojej fazie akcji.

✿ Niektóre zdolności na kartach pozwalają graczowi na wykonanie ataku.

✿ Istota z głębin może wykonać atak, gdy jest aktywowana.

4.2 ROZPATRYWANIE ATAKU

Aby rozpatrzyć atak, wykonaj po kolei następujące kroki:

4.3 **KROK 1. OKREŚLENIE ATAKUJĄCEGO.** Atakującym jest gracz albo istota z głębin wykonująca atak.

4.4 **KROK 2. OKREŚLENIE OBROŃCY.** Jeśli atakującym jest gracz, to on wybiera obrońcę. Jeśli atakującym jest istota z głębin, aktywny gracz wybiera obrońcę.

✿ Atakujący musi znajdować się na polu z obrońcą.

✿ Jeśli atakujący jest człowiekiem, obrońca musi być istotą z głębin albo ujawnionym zdrajcą.

✿ Jeśli atakujący jest ujawnionym zdrajcą albo istotą z głębin, obrońca musi być człowiekiem.

4.5 **KROK 3. OKREŚLENIE WARTOŚCI DOCELOWEJ.** Docelowa wartość to minimalny wynik rzutu wymagany do udanego ataku.

✿ Jeśli obrońcą jest istota z głębin, wartość docelowa to 4.

✿ Jeśli obrońcą jest postać, wartość docelowa to 6.

4.6 **KROK 4. UŻYCIE ZDOLNOŚCI „ZANIM ZOSTANIE WYKONANY RZUT KOŚCIĄ”.** Gracze mogą zdecydować się na użycie swoich zdolności z tekstem „zanim zostanie wykonany rzut kością”.

4.7 **KROK 5. RZUT KOŚCIĄ.** Gracz rzuca kością.

4.8 **KROK 6. UŻYCIE ZDOLNOŚCI PRZERZUTU.** Gracze mogą zdecydować się na użycie swoich zdolności przerzutu.

✿ Jeśli gracz wykorzysta taką zdolność, wróć do kroku 4.

4.9 **KROK 7. USTALENIE REZULTATU.** Jeśli wynik rzutu kością (+ wszelkie modyfikatory), jest większy albo równy wartości docelowej, atak jest udany. W innym przypadku atak się nie udaje.

✿ Jeśli atak jest udany, obrońca zostaje pokonany.

- Jeśli obrońcą jest istota z głębin, wraca do rezerwy.
- Jeśli obrońcą jest człowiek, przesuwany jest do lazaretu.
- Jeśli obrońcą jest ujawniony zdrajca, przesuwany jest do aresztu.

✿ Jeśli atak się nie powiedzie, nie wywiera żadnego efektu.

POWIĄZANE TEMATY: Areszt, Kości, Lazaret, Pokonanie

5 CEL GRY

Każdy gracz ma przypisaną lojalność wobec 1 z 2 grup: ludzi albo istot z głębin. Lojalność gracza jest określana przez jego karty lojalności. Cel gry zależy od lojalności gracza.

5.1 Gracze lojalni wobec ludzi walczą o przetrwanie i starają się, aby SS *Atlantica* dotarła do celu.

5.2 Gracze lojalni wobec istot z głębin starają się zatopić statek.

5.3 CEL LUDZI

Celem graczy lojalnych wobec ludzi jest zebranie co najmniej 12 jednostek dystansu na kartach nawigacji, a następnie dotarcie jeszcze raz do pola „Rejs” na torze podróży.

- 5.4 Gracz, który ma tylko karty lojalności człowieka, jest lojalny wobec ludzi.

5.5 CELE ISTOT Z GŁĘBIN

Gracze lojalni wobec istot z głębin mają kilka dróg do zwycięstwa. Wygrywają natychmiast, jeśli spełniony zostanie dowolny z poniższych warunków:

- 5.6 **CEL 1.** Dowolny zasób został zredukowany do 0.
- 5.7 **CEL 2.** 6 pól jest jednocześnie uszkodzonych.
- 5.8 **CEL 3.** Gracze muszą wystawić istoty z głębin, ale w rezerwie jest za mało ich figurek.
- 5.9 Gracz, który ma co najmniej 1 kartę lojalności hybrydy albo kultysty, jest lojalny wobec istot z głębin.

✿ Gracz z kartą lojalności kultysty ma dodatkowy warunek zwycięstwa (zob. niżej).

5.10 CELE KULTYSTY

Kultysta (gracz z kartą lojalności kultysty używaną jedynie w rozgrywkach 4 i 6-osobowych) to człowiek, który chce pomóc istotom z głębin w ich knowaniach. Ponieważ kultysta nie jest istotą z głębin i nie może oddychać pod wodą, chce pomóc im w zatopieniu statku, ale dopiero wtedy, gdy SS *Atlantica* będzie blisko portu docelowego.

- 5.11 Kultysta wygrywa (wraz z każdym graczem, który ma kartę lojalności hybrydy), jeśli zostanie zrealizowany cel istot z głębin **oraz** łączny dystans na kartach nawigacji w grze to 12 albo więcej.
- 5.12 Kultysta przegrywa, jeśli spełniony zostanie cel ludzi albo istoty z głębin zrealizują swój cel, zanim statek przepłynie 12 jednostek dystansu.
- 5.13 Jeśli na koniec gry gracz ma zarówno kartę lojalności hybrydy, jak i kultysty, wygrywa, jeśli spełniony został cel istot z głębin, niezależnie od tego, jaki dystans pokonał statek.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty lojalności, Wystawienie, Tory, Uszkodzenia, Zakończenie gry, Zasoby*

6 FAZA PRZEBUDZENIA

Gdy statek osiągnie półmetek swojej podróży, czyli w grze znajdują się karty nawigacji o łącznym dystansie wynoszącym 6 albo więcej, następuje faza przebudzenia.

Aby rozpatrzyć fazę przebudzenia, gracze wykonują po kolei następujące kroki:

- 6.1 **KROK 1.** Po rozpatrzeniu karty nawigacji, która doprowadziła do osiągnięcia dystansu 6 albo większego, rozdaj każdemu graczowi po 1 karcie lojalności z talii lojalności stworzonej podczas przygotowania rozgrywki.
- 6.2 **KROK 2.** Gracze jednocześnie patrzą na wszystkie swoje karty lojalności. Gdy to zrobią, odkładają je zakryte w swoich obszarach gry.
- 6.3 **KROK 3.** Jeśli w grze znajdują się jacyś ujawnieni zdrajcy, począwszy od aktywnego gracza, a następnie kontynuując

zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy ujawniony zdrajca przekazuje swoją nowo otrzymaną kartę lojalności wybranemu człowiekowi.

✿ Gracze otrzymujący karty powinni mieć możliwość obejrzenia wszystkich swoich kart lojalności.

- 6.4 **KROK 4.** Wznów grę od momentu, w którym została przerwana (zwykle na koniec rozpatrywania karty Mitów).

- 6.5 Faza przebudzenia ma miejsce tylko raz na grę.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty Mitów, Karty nawigacji, Tory*

7 GRACZ

Podczas rozgrywki w **ODMĘTY GROZY** każdy gracz kontroluje jakąś postać. W obu podręcznikach słowo „gracz” określa zarówno grającą osobę jak i postać, którą dana osoba kontroluje.

POWIĄZANE TEMATY: *Postacie*

8 JAWNE INFORMACJE

Określenie „jawne informacje” odnosi się do każdego rodzaju informacji dostępnych dla wszystkich graczy. Następujące informacje są jawne:

- 8.1 Liczba kart w każdej zakrytej talii.
- 8.2 Wierzchnia karta każdego stosu kart odrzuconych.
- ✿ Gracze nie mogą przeliczać kart w tych stosach.
- 8.3 Liczba istot z głębin i pasażerów w rezerwie.
- 8.4 Wszystkie odkryte komponenty w obszarze gry każdego gracza.
- 8.5 Liczba kart lojalności w obszarze gry każdego gracza.
- 8.6 Liczba kart umiejętności na ręce każdego gracza.
- 8.7 Liczba kart umiejętności dodawanych przez każdego gracza do testu.
- 8.8 Liczba kart umiejętności już dodanych do testu.

9 KARTY LOJALNOŚCI

Karty lojalności gracza określają, czy ten gracz jest lojalny wobec ludzi, czy istot z głębin. Są 3 rodzaje kart lojalności: człowieka, hybrydy i kultysty.

- 9.1 Każdy gracz otrzymuje 1 kartę lojalności podczas przygotowania gry i drugą podczas fazy przebudzenia.
- 9.2 Jeśli gracz ma tylko karty lojalności człowieka, jest lojalny wobec ludzi i wygrywa grę, jeśli spełniony zostanie cel ludzi.
- 9.3 Jeśli gracz ma 1 albo więcej kart lojalności hybrydy, jest zdrajcą lojalnym wobec istot z głębin i wygrywa grę, jeśli spełniony zostanie dowolny z celów istot z głębin, nawet jeśli ma także 1 albo więcej kart lojalności człowieka.
- 9.4 Jeśli gracz ma kartę lojalności kultysty, jest zdrajcą lojalnym wobec istot z głębin. Wygrywa, gdy spełniony zostanie dowolny cel istot z głębin **oraz** łączny dystans na wszystkich kartach nawigacji w grze wynosi 12 albo więcej, nawet jeśli gracz ma 1 albo więcej kart lojalności człowieka.

- 9.5 Jeśli gracz ma zarówno kartę hybrydy, jak i kultysty, obowiązuje go warunek zwycięstwa karty hybrydy.
- 9.6 Gracz, który nie jest ujawnionym zdrajcą, w trakcie gry jest uznawany za człowieka, nawet jeśli ma 1 albo więcej nieujawnionych kart lojalności hybrydy albo kultysty.
- 9.7 Gracze mogą w dowolnej chwili spoglądać na swoje karty lojalności.

POWIĄZANE TEMATY: *Cel gry, Karty umiejętności, Schemat tury, Ujawnienie się, Ujawnieni zdrajcy, Zdrajcy*

10 KARTY MITÓW

Rozpatrywanie karty Mitów jest podzielone na 3 kroki.

- 10.1 **KROK 1.** Kryzys.
- 10.2 **KROK 2.** Symbol aktywacji.
- 10.3 **KROK 3.** Symbol toru.
- 10.4 Gdy gracz dobierze kartę Mitów, pokazuje ją wszystkim graczom. Karta zostaje rozpatrzona, a następnie odrzucona.
- ✿ Wszystkie elementy rozpatrywanej karty stanowią jawną informację i każdy gracz, który chce obejrzeć kartę, może to zrobić.
 - ✿ Jeśli kryzys ma opcję wyboru dla innego gracza, przed rozpatrzeniem karty gracz, który ją dobrał, przekazuje ją graczowi, który ma dokonać wyboru.
 - ✿ Zielone karty Mitów są przeznaczone dla określonych postaci.
 - Karty Mitów przeznaczone dla określonych postaci stawiają przed wyborem postać wskazaną na danej karcie.
 - Za każdym razem, gdy zostanie dobrana karta Mitów przeznaczona dla postaci, która nie występuje w danej rozgrywce, znajduje się w areście albo jest ujawnionym zdrajcą, taka karta zostaje odrzucona, a w jej miejsce dobrana nowa.
 - Jeśli jakaś zdolność pozwala graczowi podejrzec 1 albo więcej kart Mitów i 1 albo więcej z tych kart to karty dla określonej postaci, które zgodnie z podanymi wyżej kryteriami zostałyby odrzucone, gracz ujawnia te karty, odrzuca je i podgląda tyle dodatkowych kart, ile kart odrzucił. Powtórz ten proces, jeśli któraś z kolejnych kart również musi zostać odrzucona.
- 10.5 Talia Mitów ma swój własny odkryty stos kart odrzuconych.
- 10.6 Gdy ostatnia karta z talii Mitów zostanie dobrana, po jej rozpatrzeniu przetasuj stos odrzuconych kart Mitów, aby stworzyć nową talię.

10.7 KRYZYS

Karty Mitów stawiają graczy przed kryzysem, któremu muszą stawić czoła.

- 10.8 Rozpatrując kryzys, aktywny gracz odczytuje na głos tekst fabularny, aby przedstawić obraz sytuacji.
- 10.9 Wszystkie polecenia dotyczące kryzysu wykonywane są przez rozpatrującego go gracza. Gdy w opisie kryzysu pojawiają się

słowa „ty”, „twój” czy „twoje”, odnoszą się do gracza rozpatrującego kryzys.

- ✿ Kryzysy z wyborem opcji są rozpatrywane przez gracza dokonującego wyboru na karcie. Wszystkie pozostałe kryzysy są rozpatrywane przez aktywnego gracza.

- 10.10 Istnieją trzy rodzaje kryzysów: wybory opcji, testy umiejętności i ich kombinacja.

10.11 KRYZYS Z WYBOREM OPCJI

Ten rodzaj kryzysu stawia gracza przed wyborem 1 z 2 rezultatów.

- 10.12 W kryzysie tego rodzaju wyraźnie wskazany jest gracz, który ma dokonać wyboru. Może to być:
- ✿ Aktywny gracz,
 - ✿ Kapitan (gracz z tytułem Kapitana),
 - ✿ Strażnik Księgi (gracz z tytułem Strażnika Księgi),
 - ✿ imię postaci (wskazuje, że dany kryzys jest przeznaczony dla określonej postaci).
- 10.13 Przed podjęciem decyzji gracz dokonujący wyboru czyta na głos każdą z opcji.
- ✿ Gracz może wybrać dowolną z opcji na kryzysie, nawet jeśli ta opcja nie może zostać w całości rozpatrzona (chyba że treść karty stanowi inaczej).

10.14 KRYZYS Z TESTEM UMIEJĘTNOŚCI

Ten rodzaj kryzysu inicjuje test umiejętności.

- 10.15 Test umiejętności jest przedstawiony w postaci wartości docelowej oraz 2 albo więcej symboli umiejętności.
- ✿ Widoczne symbole umiejętności to umiejętności wspierające w tym teście.
 - ✿ Każda umiejętność, której symbol nie jest widoczny, jest umiejętnością negującą w tym teście.
- 10.16 Opis kryzysu zawiera efekty sukcesu i porażki dla danego testu umiejętności.
- 10.17 W niektórych kryzysach występują częściowe sukcesy, przedstawione jako wartość liczbowa i opis efektu.
- ✿ Jeśli wynik testu umiejętności nie jest równy ani większy od wartości docelowej, ale równa się albo przewyższa wartość częściowego sukcesu, rozpatrz efekt częściowego sukcesu.
 - ✿ Test umiejętności, w którym osiągnięto częściowy sukces, nie jest traktowany ani jako sukces, ani jako porażka na potrzeby innych efektów gry.

10.18 KRYZYS Z KOMBINACJĄ

Niektóre kryzysy łączą w sobie wybór opcji i test umiejętności. W przypadku takich kart wskazany gracz najpierw decyduje, czy rozpatrywany będzie test umiejętności, czy też druga opcja.

- 10.19 Jeśli wybrana zostanie druga opcja, test umiejętności nie jest rozpatrywany.
- 10.20 Przed dokonaniem wyboru gracz odczytuje na głos obie opcje.

10.21 SYMBOL AKTYWACJI

W prawym dolnym rogu każdej karty kryzysu znajduje się 1 z 3 symboli aktywacji.

10.22 Symbol aktywacji jest rozpatrywany po rozpatrzeniu kryzysu na karcie Mitów.

10.23 Efekty niektórych kryzysów zawierają 1 albo więcej symboli aktywacji. W takim przypadku gracze rozpatrują widoczne symbole aktywacji w podanej kolejności (od lewej do prawej).

10.24 Gdy symbol aktywacji jest rozpatrywany, aktywuje się 1 albo więcej potworów, w zależności od symbolu:

✿ **AKTYWACJA ISTOT Z GŁĘBIN** (🐉). Przeprowadzona zostaje aktywacja każdej istoty z głębin na planszy.

✿ **AKTYWACJA OJCA DAGONA** (🐉). Przeprowadzona zostaje aktywacja Ojca Dagona.

✿ **AKTYWACJA MATKI HYDRY** (🐉). Przeprowadzona zostaje aktywacja Matki Hydry.

10.25 SYMBOL TORU

W prawym dolnym rogu każdej karty Mitów znajduje się 1 z 3 symboli torów.

10.26 Symbol toru na karcie Mitów jest rozpatrywany po rozpatrzeniu symbolu aktywacji tej karty.

10.27 Gdy rozpatrzony zostaje symbol toru, żeton na jednym z torów przesuwany się do przodu w zależności od symbolu:

✿ **TOR PODRÓŻY** (👤). Przesuń żeton na torze podróży o 1 pole do przodu.

✿ **TOR RYTUAŁU** (👤). Przesuń żeton na torze rytuału o 1 pole do przodu.

✿ **WYBÓR TORU** (👤). Aktywny gracz wybiera 1 z torów i przesuwany znajdujący się na nim żeton o 1 pole do przodu.

- Jeśli podczas rozpatrywania tego symbolu aktywny gracz przebywa w areszcie, wyboru toru dokonuje zamiast niego gracz z tytułem Kapitana.

POWIĄZANE TEMATY: Aktywacja, Jawne informacje, Odmęty, Przód statku, Schemat tury, Testy umiejętności, Tory

11 KARTY NAWIGACJI

Karty nawigacji reprezentują ważne etapy podróży SS *Atlantiki* do portu docelowego.

11.1 Każda karta nawigacji ma jakiś efekt i wartość dystansu.

✿ Wartość ta może wynosić od 2 do 4.

11.2 Karty nawigacji wprowadza do gry gracz z tytułem Kapitana, gdy żeton podróży dotrze do pola „Rejs”.

✿ Gdy żeton podróży dotrze do pola „Rejs”, a w grze znajdują się już karty nawigacji o łącznym dystansie 12 albo większym, gra natychmiast się kończy.

✿ Po rozpatrzeniu karty nawigacji, dzięki której osiągnięto dystans 6 albo większy, gracze przeprowadzają fazę przebudzenia.

POWIĄZANE TEMATY: Cel gry, Faza przebudzenia, Tory, Tytuły, Zakończenie gry

12 KARTY PRZEDMIOTÓW

Karty przedmiotów zapewniają specjalne zdolności graczowi, który ma je w swoim obszarze gry.

12.1 Gdy gracz otrzymuje polecenie dobrania karty przedmiotu, dobiera wierzchnią kartę z talii przedmiotów i kładzie ją odkrytą w swoim obszarze gry.

12.2 Nie ma stosu odrzuconych kart przedmiotów. Gdy przedmiot opuszcza grę, zostaje z niej usunięty.

12.3 Aby skorzystać ze zdolności karty przedmiotu, gracz odczytuje jej treść i postępuje zgodnie z instrukcjami.

✿ Jeśli karta przedmiotu ma zdolność akcji, gracz musi poświęcić akcję, aby skorzystać z tej zdolności.

12.4 Jeśli w talii przedmiotów nie ma kart, gracze nie mogą dobierać kart przedmiotów.

✿ Jeśli gracz użyje zdolności akcji pola ładowni, a w talii przedmiotów jest tylko 1 karta, gracz podgląda tę kartę i może ją zatrzymać albo odłożyć z powrotem do talii.

12.5 Karty przedmiotów mają swoje kategorie. Są widoczne na pasku pod obrazkiem.

✿ Kategorie nie mają przypisanych konkretnych efektów, ale mogą się do nich odnosić inne zdolności.

12.6 ULEPSZENIA

Przedmioty ze słowem kluczowym „Ulepszenie” mają na dole karty pasek z nazwą umiejętności.

12.7 Gracz może mieć aktywny tylko 1 przedmiot z ulepszeniem naraz.

✿ Przedmiot z ulepszeniem jest aktywny, jeśli jest odkryty.

✿ Przedmiot z ulepszeniem jest nieaktywny, jeśli jest zakryty.

- Na potrzeby rozgrywki nieaktywny przedmiot z ulepszeniem uznawany jest za przedmiot w obszarze gry danego gracza.

- Gracze mogą przekazywać nieaktywne przedmioty z ulepszeniami i odrzucać je tak, jak standardowe przedmioty.

12.8 Gracz może zmienić na inny swój aktywny przedmiot z ulepszeniem na początku swojej tury albo w dowolnym momencie, gdy traci albo zdobywa przedmiot z ulepszeniem.

✿ Przedmiot z ulepszeniem można zdobyć, dobierając go z talii przedmiotów albo otrzymując od innego gracza w wyniku wymiany lub innego efektu gry.

✿ Przedmiot z ulepszeniem można stracić, gdy opuści obszar gry danego gracza w wyniku wymiany lub innego efektu gry.

12.9 Chcąc zmienić aktywne ulepszenie, gracz odkrywa 1 ze swoich kart przedmiotów z ulepszeniem i zakrywa wszystkie swoje pozostałe karty przedmiotów z ulepszeniami.

12.10 Gdy gracz ma aktywny przedmiot z ulepszeniem, umiejętność widoczna na tym przedmiocie jest dodawana do zestawu umiejętności tego gracza.

✿ Gdy gracz zmienia swój aktywny przedmiot z ulepszeniem na początku swojej tury, dzieje się to przed krokiem otrzymania umiejętności. W związku z tym zestaw umiejętności gracza zmienia się, zanim gracz dobierze karty umiejętności.

✿ Gdy postać przebywa w areszcie, aktywny przedmiot z ulepszeniem nie jest dodawany do jej zestawu umiejętności.

POWIĄZANE TEMATY: *Zdolności akcji, Zestaw umiejętności*

13 KARTY UMIEJĘTNOŚCI

Karty umiejętności zapewniają graczom różne zdolności i mogą być wykorzystane do wspierania albo negowania testów umiejętności.

13.1 Każda karta umiejętności ma określony rodzaj, wartość i zdolność.

13.2 Jest 6 rodzajów kart umiejętności: wpływ (👁️), wiedza (📖), percepcja (👁️), siła (💪), wola (🗣️) i zdrada (🔪).

✿ Każdy rodzaj umiejętności ma własną talię i odkryty stos kart odrzuconych.

✿ Gdy z talii umiejętności zostanie dobrana ostatnia karta, tasuje się jej stos odrzuconych, aby stworzyć nową talię.

- Jeśli zarówno w talii umiejętności, jak i na jej stosie odrzuconych nie ma kart, gracze nie mogą dobierać kart umiejętności tego rodzaju.
- Jeśli zarówno w talii umiejętności, jak i na jej stosie odrzuconych nie ma kart, talia ta pozostaje wyczerpana do chwili, gdy na jej stosie odrzuconych pojawi się co najmniej 1 karta, a **następnie** któryś z graczy będzie chciał dobrać kartę z tej talii. W tej sytuacji przetasuj stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię.

✿ Tylko ujawnieni zdrajcy mogą dobierać karty z talii zdrady i używać zdolności z tych kart.

13.3 Każdy gracz ma rękę kart umiejętności.

✿ Gdy gracz dobiera kartę umiejętności, dodaje ją do swojej ręki.

- Gdy gracz może wybrać talie, z których będzie dobierać umiejętności, zanim dobierze karty, musi zdecydować, ile kart dobiera z każdej talii.

✿ Karty umiejętności to jedyny rodzaj kart, jaki gracze mają na ręce.

✿ Liczba kart na ręce każdego gracza jest jawna. Gracz może w dowolnym momencie zapytać innego gracza o liczbę kart na jego ręce.

✿ Limit kart na ręce każdego gracza to 10 kart umiejętności.

- Podczas kroku odrzucenia kart każdy gracz, który ma na ręce więcej niż 10 kart umiejętności, musi odrzucić wybrane karty, aby zostało mu 10.

13.4 Aby użyć zdolności z karty umiejętności, gracz ujawnia daną kartę z ręki, odczytuje jej tekst i postępuje zgodnie z instrukcjami.

✿ Gracze mogą zagrywać karty umiejętności w turze dowolnego gracza.

✿ Jeśli karta umiejętności ma zdolność akcji, gracz musi poświęcić akcję, aby użyć tej zdolności.

✿ Po rozpatrzeniu zdolności na karcie umiejętności, karta ta zostaje umieszczona na stosie odrzuconych kart umiejętności danego rodzaju.

POWIĄZANE TEMATY: *Jawne informacje, Talia chaosu, Testy umiejętności, Ujawnieni zdrajcy, Zdolności akcji*

14 KARTY WYCZYNÓW

Każda postać ma własną kartę wyczynu dającą jej dostęp do potężnej zdolności, z której można skorzystać raz na grę.

14.1 Kartę wyczynu postaci można rozpoznać po jej imieniu na awersie i portrecie na rewersie.

14.2 Każda postać zaczyna rozgrywkę z kartą wyczynu w swoim obszarze gry.

14.3 Każda karta wyczynu instruuje gracza, aby usunął ją z gry po użyciu.

14.4 Aby użyć zdolności na karcie wyczynu, gracz odczytuje tekst i postępuje zgodnie z instrukcjami.

✿ Jeśli karta wyczynu ma zdolność akcji, gracz musi poświęcić akcję, aby skorzystać z tej zdolności.

POWIĄZANE TEMATY: *Usunięcie z gry, Zdolności akcji*

15 KARTY ZAKŁĘĆ

Karty zakłęb reprezentują potężne zakłęcia, które można rozpatrzyć, używając zdolności akcji z karty tytułu Strażnika Księgi.

15.1 Gracz może rozpatrzyć kartę zakłęcia tylko wtedy, gdy pozwala mu na to jakaś zdolność.

✿ Aby rozpatrzyć kartę zakłęcia, gracz ją ujawnia, czyta na głos tekst i postępuje zgodnie z instrukcjami.

- Po rozpatrzeniu karty zakłęcia, zostaje ona usunięta z gry.

15.2 Jeśli w talii zakłęb nie ma kart, gracze nie mogą rozpatrywać kart zakłęb.

✿ Jeśli gracz używa zdolności, aby podejrzeć więcej kart zakłęb niż znajduje się w talii, podgląda wszystkie karty zakłęb w talii i może zrobić z nimi to, na co pozwala mu dana zdolność.

Przykład. W talii zakłęb została tylko 1 karta, gdy gracz używa zdolności: „Podejrzyj 2 wierzchnie karty z talii zakłęb. Wybierz jedną do rozpatrzenia, a drugą umieść na spodzie talii”. Gracz podgląda jedyną kartę i decyduje, czy chce ją rozpatrzyć, czy odłożyć na spód talii zakłęb.

POWIĄZANE TEMATY: *Tytuły, Usunięcie z gry*

16 KARTY ZDRADY

Karty zdrady są rodzajem kart umiejętności, których mogą używać jedynie ujawnieni zdrajcy.

- 16.1 Tylko ujawnieni zdrajcy mogą dobrać karty zdrady i używać znajdujących się na nich zdolności.
- 16.2 Niektóre karty zdrady zagrywane są na początku kroku akcji gracza i zawierają polecenie „zakończ swój krok akcji”. Gdy taka karta zostanie zagrana, aktywny gracz nie może już wykonać żadnych akcji ani użyć żadnych innych kart zagrywanych na początku kroku akcji w tej turze.
- 16.3 Karty zdrady zawsze są umiejętnością negującą w testach umiejętności.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty umiejętności, Talia chaosu, Umiejętności negujące*

17 KOŚCI

Gra **ODMĘTY GROZY** zawiera 1 standardową kość 8-ścienną.

- 17.1 Modyfikatory rzutu kością nie mogą sprawić, że wynik będzie niższy niż 1 albo większy niż 8. Jeśli finalny wynik miałby wynosić mniej niż 1, traktuj go jako 1. Jeśli finalny wynik miałby wynosić więcej niż 8, traktuj go jako 8.
- 17.2 Można korzystać z wielu efektów przerzucających kość i przerzucić ją więcej niż raz.
 - ✿ Wszelkie modyfikatory początkowego rzutu mają zastosowanie także do przerzutów.
 - ✿ Zdolności z opisem „zanim zostanie wykonany rzut kością” mogą zostać użyte, gdy zostanie aktywowana zdolność przerzutu, przed samym przerzutem.
 - ✿ Wszelkie zdolności z opisem „limit raz na rzut” mogą zostać użyte tylko raz niezależnie od liczby przerzutów.

POWIĄZANE TEMATY: *Zdolności*

18 LAZARET

Lazaret to pole, na które zostają przesunięci pokonani ludzie.

- 18.1 Gdy gracz przebywa w lazarecie podczas swojego kroku otrzymania umiejętności, dobiera tylko 1 wybraną kartę ze swojego zestawu umiejętności.
 - ✿ Jeśli gracz w lazarecie ma aktywny przedmiot z ulepszeniem, nadal dobiera tylko 1 kartę umiejętności podczas kroku otrzymania umiejętności, ale może wybrać rodzaj umiejętności zapewniany przez przedmiot z ulepszeniem.
- 18.2 Gracz może wyjść z lazaretu, wykonując akcję ruchu, jak w przypadku większości innych pól.
 - ✿ Jeśli gracz wyszedł z lazaretu zanim rozpoczęła się jego tura (np. dzięki akcji otrzymanej w turze innego gracza), podczas swojego kroku otrzymania umiejętności dobiera cały zestaw kart umiejętności.
- 18.3 Jeśli gracz w lazarecie zostanie pokonany, pozostaje w lazarecie.

18.4 Gracz nie może dobrowolnie przesunąć się do lazaretu.

18.5 Lazaret nie może zostać uszkodzony.

18.6 Istoty z głębin nie mogą zostać wystawione na pole lazaretu ani się na nie przesunąć.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty umiejętności, Pokonanie, Schemat tury, Zestaw umiejętności*

19 LIMIT KART NA RĘCE

Limit kart na ręce odnosi się do maksymalnej liczby kart umiejętności, jakie gracz może mieć na ręce na koniec kroku odrzucenia kart.

- 19.1 Limit dla każdego gracza wynosi 10.
- 19.2 Podczas kroku odrzucenia kart **wszyscy** gracze, którzy mają na ręce więcej niż 10 kart umiejętności, muszą odrzucić wybrane karty, aby zostało im tylko 10.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty umiejętności, Schemat tury*

20 LUDZIE

Za człowieka jest uważany każdy gracz, który nie jest ujawnionym zdrajcą, nawet jeśli ma 1 albo więcej nieujawnionych kart lojalności hybryd lub kultysty.

20.1 Na potrzeby efektów gry pasażerowie nie są uważani za ludzi.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty lojalności, Schemat tury, Ujawnienie się, Ujawnieni zdrajcy*

21 MONARCHOWIE

Monarchami są Matka Hydra i Ojciec Dagon.

- 21.1 Monarchów nie można atakować.
- 21.2 Na potrzeby gry monarchowie nie są traktowani jako istoty z głębin.

POWIĄZANE TEMATY: *Aktywacje, Potwory*

22 NAPRAWA

Uszkodzone pola można naprawić.

- 22.1 Aby naprawić uszkodzone pole, gracz używa zdolności akcji z karty uszkodzenia na swoim polu.
 - Naprawa pola nie liczy się do limitu jednokrotnego użycia zdolności akcji pola pomieszczenia na turę.
- 22.2 Gdy pole zostanie naprawione, karta uszkodzenia zostaje wtasowana z powrotem do talii uszkodzeń.
- 22.3 Uszkodzone pole, na którym znajduje się istota z głębin albo ujawniony zdrajca, nie może być naprawione.

POWIĄZANE TEMATY: *Pola, Uszkodzenia, Zdolności akcji*

23 ODMĘTY

Odmęty reprezentują oceaniczną toń, w której istoty z głębin przygotowują się do ataku na statek.

- 23.1 Jeśli Matka Hydra albo Ojciec Dagon zostają usunięci z planszy, odpowiadająca figurka trafia na Odmęty.
- 23.2 Każdy potwór znajdujący się na 2 polach z tyłu statku trafia na Odmęty, gdy żeton na torze podróży przesunie się do przodu.
- 23.3 Odmęty nie są traktowane jako pole planszy na potrzeby jakichkolwiek efektów gry.
- ☛ Odmęty nie sąsiadują z żadnym polem na planszy.

POWIĄZANE TEMATY: *Aktywacje, Pola, Tor podróży*

24 OGRANICZENIA KOMPONENTÓW

Wszystkie komponenty są ograniczone do tych zawartych w grze.

- 24.1 Jeśli gracz ma dobrać karty z talii, w której jest za mało dostępnych kart, dobiera tyle, ile jest dostępnych (może być to nawet 0).
- 24.2 Gdy podczas wystawiania istot z głębin w rezerwie nie ma wystarczającej liczby figurek do wystawienia, gra natychmiast się kończy.

POWIĄZANE TEMATY: *Zakończenie gry*

25 PASAŻEROWIE

Pasażerowie są reprezentowani przez żetony i symbolizują nienazwanych członków załogi i pasażerów statku SS *Atlantica*, którzy mogą być narażeni na niebezpieczeństwo podczas gry.

- 25.1 Żetony pasażerów mają identyczne rewersy i różnicowane awersy.
- ☛ Na awersie żetonu pasażera znajduje się 1 albo więcej symboli zasobów albo „X”.
- Gdy pokonany zostanie pasażer oznaczony żetonem z „X”, żaden zasób nie zostaje zredukowany.
- 25.2 Żetony pasażerów powinny być zawsze zakryte, chyba że efekt gry powoduje obrócenie żetonu na stronę odkrytą.
- 25.3 Na potrzeby efektów gry pasażerowie nie są uważani za ludzi.

25.4 NARAŻENIE PASAŻERA

Gdy gracz otrzymuje polecenie „naraż pasażera”, rzuca kością i umieszcza zakryty żeton pasażera z rezerwy (bez podglądania awersu) na polu pokładu odpowiadającym wynikowi rzutu.

- 25.5 Jeśli gracze mają narażić większą liczbę pasażerów niż jest w rezerwie, muszą narażić tyle, ile to możliwe.
- 25.6 Jeśli narażenie pasażera jest kosztem dla jakiejś zdolności (np. zdolność akcji pola mostka), a w rezerwie nie ma wystarczającej liczby pasażerów, nie można użyć takiej zdolności.

25.7 OCALENIE PASAŻERA

Gdy gracz ocali pasażera, bierze jego żeton i odkłada zakryty z powrotem do rezerwy (bez podglądania awersu).

25.8 POKONANIE PASAŻERA

Gdy pasażer zostanie pokonany, jego żeton jest odwracany awersem do góry, a każdy z zasobów zostaje zredukowany o tyle, ile symboli danego zasobu znajduje się na żetonie. Następnie ten żeton pasażera zostaje usunięty z gry.

- 25.9 Pasażer może zostać pokonany przez istotę z głębin, która aktywuje się na jego polu albo w wyniku akcji ujawnionego zdrajcy na jego polu.
- ☛ Pasażer nie może zostać pokonany przez istotę z głębin ani ujawnionego zdrajcę, jeśli na jego polu znajduje się człowiek.
- 25.10 Gdy pokonany zostanie pasażer oznaczony żetonem z „X”, żaden zasób nie zostaje zredukowany.
- 25.11 Jeśli w wyniku pokonania pasażera któryś z zasobów zostanie zredukowany do 0, gra natychmiast się kończy.

POWIĄZANE TEMATY: *Cel gry, Pokonanie, Zakończenie gry*

26 POKONANIE

Postacie, potwory i pasażerowie mogą zostać pokonani.

- 26.1 Gdy atak jest udany, obrońca zostaje pokonany.
- 26.2 Gdy istota z głębin aktywuje się na polu pokładu, na którym jest 1 albo więcej pasażerów, i na tym polu nie ma ludzi, aktywny gracz wybiera 1 z tych pasażerów, który zostaje pokonany.
- 26.3 Gdy pokonany zostaje człowiek, jest przesuwany do lazaretu.
- ☛ Jeśli człowiek w lazarecie zostanie pokonany, pozostaje w lazarecie.
- ☛ Jeśli człowiek znajdujący się w areszcie zostanie pokonany, pozostaje w areszcie.
- 26.4 Gdy pokonany zostanie ujawniony zdrajca, trafia do aresztu.
- ☛ Jeśli ujawniony zdrajca znajdujący się w areszcie zostanie pokonany, pozostaje w areszcie.
- 26.5 Gdy pokonana zostanie istota z głębin, wraca do rezerwy.
- 26.6 Gdy pasażer zostanie pokonany, jego żeton jest odwracany awersem do góry, a każdy z zasobów zostaje zredukowany o tyle, ile symboli danego zasobu znajduje się na żetonie. Następnie żeton pasażera zostaje usunięty z gry.
- ☛ Gdy pokonany zostanie pasażer oznaczony żetonem z „X”, żaden zasób nie zostaje zredukowany.
- 26.7 Jeśli jakaś zdolność zapobiega pokonaniu, wszystkie efekty pokonania zostają zignorowane.

POWIĄZANE TEMATY: *Aktywacje, Areszt, Atak, Lazaret, Pasażerowie, Potwory*

27 POLA

W grze występują 2 rodzaje pól: pola statku i pola wody. Pola statku są podzielone na pola pokładu i pola pomieszczeń.

- 27.1 Wiele zasad i efektów w grze odnosi się do „najbliższego” pola. Najbliższe pole to takie, które jest oddalone o najmniejszą liczbę pól od wyznaczonego pola albo komponentu.

27.2 POLA WODY



pola wody

W grze jest 8 pól wody otaczających statek i stanowiących graficzne przedstawienie oceanu.

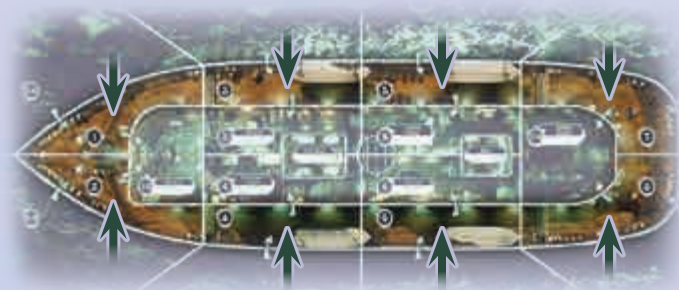
- 27.3 Dwa pola z oznaczeniami „1–4” i „5–8” określone są jako przód statku.
- 27.4 Na każdym polu wody jest strzałka ruchu, która wskazuje na sąsiednie pole pokładu.
- 27.5 Na polach wody mogą znajdować się jedynie figurki potworów.
- 27.6 Postacie nie mogą przesuwać się na pola wody.
- 27.7 Pola wody nie mogą zostać uszkodzone.

27.8 POLA STATKU

Jest 16 pól statku, które reprezentują SS *Atlanticę*.

- 27.9 Gracze mogą poruszać się jedynie po polach statku.
- 27.10 Na polu statku może się znajdować dowolna liczba postaci i istot z głębin.
- 27.11 Pola statku podzielone są na 2 rodzaje: pola pokładu i pola pomieszczeń.

27.12 POLA POKŁADU



pola pokładu

Jest 8 pól pokładu, które są rozmieszczone po zewnętrznej części statku i stanowią graficzne przedstawienie górnego pokładu.

- 27.13 Pola pokładu są ponumerowane od 1 do 8.
- 27.14 Na każdym polu pokładu jest strzałka ruchu istot z głębin wskazująca na sąsiednie pole pomieszczenia.

27.15 Pola pokładu nie mogą zostać uszkodzone.

27.16 Pasażerowie mogą być umieszczani tylko na polach pokładu.

- ✿ Na polu pokładu może się znajdować dowolna liczba pasażerów.

27.17 POLA POMIESZCZEŃ



pola pomieszczeń

Jest 8 pól pomieszczeń rozmieszczonych w wewnętrznej części statku, które stanowią graficzne przedstawienie jego wnętrza.

- 27.18 Każde pole pomieszczenia ma własną, unikalną nazwę, krótki opis zdolności, a także oznaczenie numeryczne (z wyjątkiem aresztu i lazaretu).
- ✿ Pełen opis zdolności każdego pola pomieszczenia znajduje się na arkuszu pomocy gracza.
- 27.19 Pola pomieszczeń (z wyjątkiem aresztu i lazaretu) mogą zostać uszkodzone.
- 27.20 Lazaret i areszt rządzą się specjalnymi zasadami:
 - ✿ Pola te nie mogą zostać uszkodzone.
 - ✿ Istoty z głębin nie mogą zostać wystawione na tych polach ani się na nie przesuwać.
 - ✿ Gracze nie mogą dobrowolnie przesuwać się na te pola.

POWIĄZANE TEMATY: *Odmęty, Przód statku, Sąsiedowanie, Strzałki ruchu, Tył statku, Zdolności akcji*

28 POSTACIE

Ludzie i ujawnieni zdrajcy określani są zbiorczo jako postacie.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty umiejętności, Gracz, Schemat tury, Ujawnieni zdrajcy*

29 POTWORY

Matka Hydra, Ojciec Dagon i istoty z głębin są wspólnie określani mianem potworów.

POWIĄZANE TEMATY: *Aktywacje, Monarchowie*

30 PRZÓD STATKU

Przód statku stanowią 2 pola wody z oznaczeniami „1–4” i „5–8”.

- 30.1 Gdy monarcha wykonuje ruch jako część swojej aktywacji, przesuwa się o 1 pole w stronę tych pól wody.

- ✿ Jeśli w momencie aktywacji monarcha znajduje się już na 1 z tych pól wody, nie przesuwa się.

POWIĄZANE TEMATY: *Pola, Tył statku*

31 SĄSIADOWANIE

Dwa pola sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną krawędź.

- 31.1 Pola, które stykają się tylko narożnikiem, nie sąsiadują ze sobą.
- 31.2 Komponent gry sąsiaduje z tymi samymi polami i komponentami, co pole, na którym się znajduje.
- 31.3 Komponenty na sąsiednich polach sąsiadują ze sobą nawzajem.

POWIĄZANE TEMATY: *Pola*

32 SCHEMAT TURY

Rozgrywka w **ODMĘTY GROZY** składa się z serii tur.

- 32.1 Począwszy od aktywnego gracza wybranego podczas przygotowania gry i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze kolejno wykonują swoje tury.
- 32.2 Schemat tury różni się w zależności od tego, czy aktywny gracz jest człowiekiem, czy ujawnionym zdrajcą.

32.3 TURA CZŁOWIEKA

Jeśli aktywny gracz nie jest ujawnionym zdrajcą, podczas swojej tury wykonuje po kolei następujące kroki:

- 32.4 **KROK 1. Otrzymanie umiejętności.** Aktywny gracz dobiera karty umiejętności w liczbie i rodzaju wskazanym przez jego zestaw umiejętności.
- ✿ Jeśli aktywny gracz jest w lazarecie, dobiera tylko 1 wybraną kartę ze swojego zestawu umiejętności.
- 32.5 **KROK 2. Akcje.** Aktywny gracz wykonuje 2 wybrane przez siebie akcje. Gracz może wykonać tę samą akcję więcej niż raz.
- 32.6 **KROK 3. Mity.** Aktywny gracz dobiera i rozpatruje kartę Mitów.
- 32.7 **KROK 4. Odrzucenie kart.** Każdy gracz, który ma na ręce więcej niż 10 kart umiejętności, musi odrzucić nadmiarowe karty, aby zostało mu tylko 10.
- 32.8 Gdy aktywny gracz skończy wykonywanie tych kroków, przekazuje żeton aktywnego gracza osobie po swojej lewej. Teraz to ona wykonuje swoją turę.

32.9 TURA UJAWNIONEGO ZDRAJCY

Jeśli aktywny gracz jest ujawnionym zdrajcą, podczas swojej tury wykonuje po kolei następujące kroki:

- 32.10 **KROK 1. Otrzymanie umiejętności.** Aktywny gracz dobiera karty umiejętności w liczbie i rodzaju wskazanym przez jego zestaw umiejętności.
- ✿ Aktywny gracz może zdecydować się nie dobierać dowolnej liczby kart ze swojego zestawu umiejętności. Następnie za każdą taką niedobraną kartę dobiera kartę z talii zdrady.
- Jeszcze przed dobraniem jakichkolwiek kart gracz musi określić, ile kart zdrady chce dobrać.

- 32.11 **KROK 2. Akcje.** Aktywny gracz wykonuje 2 wybrane przez siebie akcje. Gracz może wykonać dwukrotnie tę samą akcję.
- 32.12 **KROK 3. Odrzucenie kart.** Każdy gracz, który ma na ręce więcej niż 10 kart umiejętności, musi odrzucić nadmiarowe karty, aby zostało mu tylko 10.
- 32.13 Gdy aktywny gracz skończy wykonywanie tych kroków, przekazuje żeton aktywnego gracza osobie po swojej lewej. Teraz to ona wykonuje swoją turę.

POWIĄZANE TEMATY: *Akcje, Karty Mitów, Lazaret, Limit kart na ręce, Zestaw umiejętności*

33 STRZAŁKI RUCHU ISTOT Z GŁĘBIN

Strzałki widoczne na planszy wskazują na kierunek ruchu istot z głębin.

- 33.1 Na każdym polu wody i polu pokładu nadrukowana jest strzałka ruchu.
- 33.2 Nie ma strzałek ruchu pomiędzy polami pomieszczeń, ponieważ zasady ruchu istot z głębin na tych polach różnią się od standardowych.

POWIĄZANE TEMATY: *Aktywacje*

34 TALIA CHAOSU

W skład talii chaosu wchodzi po 2 karty każdego rodzaju umiejętności, z wyjątkiem kart zdrady (🔪). Umieszcza się ją na planszy na polu talii chaosu obok Odmętów.

- 34.1 Na początku każdego testu umiejętności do testu dodaje się 2 zakryte karty z wierzchu talii chaosu.
- 34.2 Gdy zostanie użyta ostatnia karta z talii chaosu, stwórz nową talię. Aby to zrobić, weź po 2 karty z każdej talii umiejętności z wyjątkiem talii zdrady, a następnie je potasuj.
- ✿ Jeśli talia umiejętności i jej stos odrzuconych mają łącznie mniej niż 2 karty, nie dodawaj żadnych kart z tej talii do talii chaosu.
- 34.3 Gracze nie mogą podglądać kart w talii chaosu.
- 34.4 Liczba kart pozostałych w talii chaosu jest jawna. Każdy gracz może policzyć liczbę kart w talii chaosu bez podglądania ich awersów.
- 34.5 Gdy pojawi się polecenie „wtasuj do talii chaosu X kart zdrady”, weź X kart z wierzchu talii zdrady i potasuj je razem ze wszystkimi pozostałymi kartami talii chaosu. Następnie odłóż talię chaosu na jej miejsce na planszy.

POWIĄZANE TEMATY: *Jawne informacje, Karty umiejętności, Testy umiejętności*

35 TEST UMIEJĘTNOŚCI

Testy umiejętności mogą zostać wywołane przez kryzysy i zdolności akcji pola kajuty kapitańskiej i pola aresztu.

- 35.1 Każdy test umiejętności ma wartość docelową i 2 albo więcej symboli umiejętności, które wskazują umiejętności wspierające w tym teście. Każdy inny rodzaj umiejętności to umiejętność negująca.

- 35.2 Aby rozpatrzyć test umiejętności, gracze wykonują następujące kroki:
- 35.3 **KROK 1. OGŁOSZENIE KRYTERIÓW.** Aktywny gracz ogłasza wartość docelową i umiejętności wspierające.
- ✿ Każdy gracz, który chce użyć zdolności „zanim do testu umiejętności zostaną dodane jakiekolwiek karty”, może to teraz zrobić.
- 35.4 **KROK 2. DODANIE KART CHAOSU.** Aktywny gracz tworzy pulę testu umiejętności. Aby to zrobić, bierze 2 wierzchnie karty z talii chaosu i kładzie je zakryte w zasięgu wszystkich graczy.
- 35.5 **KROK 3. DODANIE KART UMIEJĘTNOŚCI.** Poczynając od gracza po lewej od aktywnego gracza (i kończąc na aktywnym graczu), każdy gracz ma **jedną** okazję na dodanie ze swojej ręki 1 albo kilku zakrytych kart do puli testu umiejętności.
- ✿ Gracz nie musi dokładać żadnych kart do testu, jeśli nie chce.
 - ✿ Każdy ujawniony zdrajca i człowiek w areszcie może dodać do testu umiejętności maksymalnie po 1 karcie.
- 35.6 **KROK 4. TASOWANIE KART.** Aktywny gracz tasuje pulę testu umiejętności, aby nie było wiadomo, które karty zostały dołożone przez poszczególnych graczy.
- 35.7 **KROK 5. SORTOWANIE KART.** Aktywny gracz odsłania kolejno karty z puli testu umiejętności i rozdziela je na dwa stosy: jeden dla umiejętności wspierających i jeden dla umiejętności negujących.
- 35.8 **KROK 6. OBLICZENIE WYNIKU.** Aktywny gracz dodaje wartości wszystkich wspierających kart umiejętności i odejmuje od sumy łączną wartość wszystkich negujących kart umiejętności.
- ✿ Jeśli ostateczny wynik jest większy albo równy wartości docelowej, test umiejętności kończy się sukcesem.
 - Rozpatrz wszystkie efekty „Sukces:” albo „Jeśli test zakończy się sukcesem” dla tego testu.
 - ✿ W niektórych kryzysach występują częściowe sukcesy, przedstawione jako wartość liczbowa i opis efektu.
 - Jeśli wynik testu umiejętności nie jest równy albo większy od wartości docelowej, ale równa się albo przewyższa wartość częściowego sukcesu, rozpatrz efekt częściowego sukcesu.
 - Test umiejętności, w którym osiągnięto częściowy sukces, nie jest traktowany ani jako sukces, ani jako porażka na potrzeby innych efektów gry.
 - ✿ Jeśli ostateczny wynik jest mniejszy od wartości docelowej i wartości częściowego sukcesu, test umiejętności kończy się porażką.
 - Rozpatrz wszystkie efekty „Porażka:” dla tego testu.
- 35.9 **KROK 7. ODRZUCENIE KART.** Wszystkie karty umiejętności użyte w teście zostają odrzucone na odpowiadające im stosy odrzuconych kart umiejętności.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty Mitów, Talia chaosu, Umiejętności negujące, Umiejętności wspierające, Wartość docelowa*

36 TORY

Na planszy znajdują się 2 tory: tor podróży i tor rytuału.

- 36.1 Gdy pojawi się polecenie przesunięcia do przodu żetonu na torze, przesunij żeton o wskazaną liczbę pól w stronę przeciwną od pola startowego.
- ✿ Jeśli żeton dotarł do ostatniego pola na torze, a nie przesunął się jeszcze o wskazaną liczbę pól do przodu, wraca na pole startowe i kontynuuje ruch.
- 36.2 Gdy pojawi się polecenie cofnięcia na torze, przesunij żeton na danym torze o wskazaną liczbę pól w stronę pola startowego.
- ✿ Jeśli żeton znajduje się już na polu startowym, nie może się cofnąć.
- 36.3 Gdy pojawi się polecenie zresetowania toru, przełóż żeton na tym torze z powrotem na pole startowe.
- ✿ Jeśli żeton znajduje się już na polu startowym, pozostaje na nim.

36.4 TOR PODRÓŻY

Tor podróży pokazuje postępy statku SS *Atlantica* w rejsie do kolejnego punktu nawigacyjnego.

- 36.5 Żeton na torze podróży przesuwany się do przodu, gdy rozpatrzony zostanie symbol toru podróży na karcie Mitów.
- 36.6 Gracze mogą przesunąć do przodu żeton na torze podróży, używając zdolność akcji pola maszynowni.
- 36.7 Za każdym razem, gdy żeton podróży przesuwany się do przodu, za każde pole, o które się przesuwany, przesunij każdego potwora na każdym polu wody o 1 pole wody w stronę tyłu statku.
- ✿ Każdego potwora, który już znajdował się na 1 z pól wody z tyłu statku przesunij na Odmęty.
- 36.8 Gdy żeton podróży przesunie się na pole „Rejs”, statek osiąga kolejny punkt nawigacyjny.
- ✿ Gdy żeton przesunie się na to pole, a w grze znajdują się już karty nawigacji o łącznym dystansie 12 albo większym, statek dopłynął do portu docelowego i gra natychmiast się kończy.
 - ✿ Jeśli łączny dystans na kartach nawigacji w grze wynosi mniej niż 12, gracz z tytułem Kapitana podgląda 2 wierzchnie karty z talii nawigacji, wybiera jedną do rozpatrzenia, a drugą odkłada na spód talii nawigacji.
 - Gdy Kapitan rozpatruje kartę nawigacji, umieszcza ją w rzędzie obok innych kart nawigacji znajdujących się w grze. Następnie rozpatruje efekty tej karty nawigacji.
 - Gdy Kapitan rozpatrzy kartę nawigacji, przekłada żeton podróży na pole startowe toru.
 - Gdy Kapitan rozpatrzy kartę nawigacji, dzięki której osiągnięto dystans 6 albo większy, gracze przeprowadzają fazę przebudzenia.

36.9 TOR RYTUAŁU

Tor rytuału przedstawia postępy w przygotowaniu zaklęcia wielkiego wygnania.

36.10 Żeton rytuału przesuwają się do przodu, gdy rozpatrzony zostanie symbol toru rytuału na karcie Mitów.

36.11 Gracze mogą przesunąć do przodu żeton na torze rytuału, używając zdolności akcji pola kaplicy.

36.12 Gdy żeton rytuału dotrze do pola „Rytuał”, rzucone zostanie zaklęcie wielkiego wygnania. Aby rozpatrzeć efekt rytuału, gracze wykonują następujące kroki:

✿ Wszystkie istoty z głębin na polach wody i pokładu wracają do rezerwy.

- Zaklęcie wielkiego wygnania nie wpływa na istoty z głębin na polach pomieszczeń.

✿ Ojciec Dagon i Matka Hydra przesuwają się na Odmęty.

✿ Wszyscy pasażerowie na polach pokładu zostają pokonani.

✿ Wszystkie postacie na polach pokładu zostają pokonane.

- Pokonani ludzie trafiają do lazaretu, a pokonani ujawnieni zdrajcy do aresztu.
- Zaklęcie wielkiego wygnania nie wpływa na postacie na polach pomieszczeń.

✿ Przesuń żeton rytuału na pole startowego jego toru.

POWIĄZANE TEMATY: *Faza przebudzenia, Karty nawigacji, Karty zaklęć, Tył statku, Tytuły, Zdolności akcji*

37 TYŁ STATKU

Tył statku stanowi 2 pola wody sąsiadujące z polami pokładu o numerach 7 i 8.

37.1 Za każdym razem, gdy żeton na torze podróży przesuwają się do przodu, wszystkie potwory znajdujące się na tych polach przesuwają się na Odmęty

POWIĄZANE TEMATY: *Odmęty, Pola, Przód statku, Tory*

38 TYTUŁY

W grze występują 2 specjalne tytuły, Kapitan oraz Strażnik Księgi, które reprezentowane są przez karty tytułów.

38.1 Na rewersie karty każdego tytułu znajduje się linia jego sukcesji.

38.2 Na początku gry każdy z tytułów trafia do odpowiedniego gracza, którego postać zajmuje najwyższą pozycję w linii sukcesji do danego tytułu.

38.3 Gracz traci swoje tytuły w następujących sytuacjach:

✿ Gdy trafia do aresztu.

✿ Gdy ujawnia się jako zdrajca.

38.4 Gdy gracz traci tytuł, jest on przyznawany uprawnionej do tego postaci, która zajmuje najwyższą pozycję w linii sukcesji do tego tytułu.

✿ Ujawnieni zdrajcy, ludzie w areszcie i postacie nieuczestniczące w grze nie są uprawnionymi postaciami.

✿ Człowiek tracący tytuł jest brany pod uwagę jako uprawniony wyłącznie wtedy, gdy wszyscy pozostali ludzie znajdują się w areszcie, a gracz ten nie ujawnia się jako zdrajca.

✿ Jeśli gracz traci tytuł, a wszyscy ludzie są w areszcie, tytuł przyznawany jest człowiekowi w areszcie, który zajmuje najwyższą pozycję w linii sukcesji do tego tytułu.

38.5 KAPITAN

Kapitan to postać, która aktualnie dowodzi statkiem. Podejmuje decyzje związane ze statkiem, jego zasobami, a także kursem.

38.6 Odniesienia do „Kapitana” dotyczą gracza, który ma kartę tytułu „Kapitan”.

38.7 Gracz z tytułem Kapitana otrzymuje talię nawigacji i odpowiadającą kartę tytułu.

38.8 Gdy żeton podróży przesunie się na pole „Rejs”, Kapitan wybiera 1 z 2 wierzchnich kart talii nawigacji.

38.9 Wiele kryzysów z wyborem opcji wymaga decyzji Kapitana.

38.10 STRAŻNIK KSIĘGI

Strażnik Księgi to postać, która ma za zadanie pilnować księgi magicznych zaklęć.

38.11 Odniesienia do „Strażnika Księgi” dotyczą gracza, który ma kartę tytułu „Strażnik Księgi”.

38.12 Gracz z tytułem Strażnika Księgi otrzymuje talię zaklęć i odpowiadającą kartę tytułu.

38.13 Na karcie tytułu Strażnika Księgi znajduje się zdolność akcji, która pozwala Strażnikowi podejrzeć 2 wierzchnie karty z talii zaklęć, rozpatrzeć jedną z nich, a drugą umieścić na spodzie talii.

✿ Po rozpatrzeniu zaklęcia zostaje ono usunięte z gry.

✿ Jeśli talia zaklęć się wyczerpie, Strażnik Księgi nie może korzystać ze zdolności swojej karty tytułu.

38.14 Kilka kryzysów z wyborem opcji wymaga decyzji Strażnika Księgi.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty nawigacji, Karty zaklęć, Tory, Ujawnienie się, Zdolności akcji*

39 UJAWNIENTI ZDRAJCY

Ujawniony zdrajca to gracz, który ujawnił kartę lojalności hybrydy albo kultysty.

39.1 Aby zostać ujawnionym zdrajcą, gracz musi wykonać akcję „ujawnienie się”.

39.2 Tura ujawnionego zdrajcy przebiega inaczej niż tura człowieka. (zob. „32. Schemat tury” na stronie 12).

39.3 Ujawniony zdrajca może atakować ludzi i być przez nich atakowany.

39.4 Ujawniony zdrajca może dobierać karty zdrady i używać zdolności tych kart.

39.5 Ujawniony zdrajca blokuje ludziom możliwość używania zdolności akcji pola, na którym się znajduje, a także zdolności akcji karty uszkodzenia na tym polu.

39.6 Ujawniony zdrajca nie może dodać więcej niż 1 kartę umiejętności do każdego testu.

39.7 Ujawniony zdrajca nie może używać zdolności ze swojego arkusza postaci ani zdolności pól statku.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty lojalności, Karty zdrady, Schemat tury, Ujawnienie się, Zdolność ujawnienia*

40 UJAWNIE NIE SIĘ

Człowiek z kartą lojalności hybrydy albo kultysty może poświęcić akcję, aby ujawnić się jako zdrajca.

Aby to zrobić, gracz wykonuje następujące kroki:

40.1 **KROK 1.** Gracz ujawnia jedną (i tylko jedną) ze swoich kart lojalności hybrydy albo kultysty.

✿ Jeśli gracz ma zarówno kartę hybrydy, jak i kultysty, wybiera, którą chce ujawnić.

40.2 **KROK 2.** Gracz rozpatruje zdolność „Gdy się ujawniasz” na swoim arkuszu postaci. Następnie umieszcza odkrytą kartę lojalności na swoim arkuszu postaci, zakrywając znajdujące się na nim zdolności. Przez resztę gry nie może już korzystać z tych zdolności.

40.3 **KROK 3.** Jeśli statek nie pokonał jeszcze 12 jednostek dystansu, gracz przekazuje wszystkie swoje nieujawnione karty lojalności 1 innemu graczowi. Wybrany gracz dodaje je do swoich kart lojalności i może je oglądać w każdej chwili. Jeśli statek pokonał 12 albo więcej jednostek dystansu, ujawniający się gracz zatrzymuje swoje nieujawnione karty lojalności w swoim obszarze gry.

40.4 **KROK 4.** Gracz traci wszystkie tytuły.

40.5 **KROK 5.** Gracz odrzuca wszystkie karty Mitów ze swojego obszaru gry i usuwa z gry swoją kartę wyczynu, jeśli nie została jeszcze użyta.

40.6 **KROK 6. Jeśli gracz nie jest w areszcie,** może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart umiejętności, aby dobrać taką samą liczbę kart z talii zdrady.

40.7 **KROK 7.** Gracz nakłada znacznik zdrajcy na swój pionek postaci.

40.8 Po wykonaniu tych czynności bieżąca tura jest rozgrywana dalej.

✿ Jeśli gracz ujawni się podczas swojej tury, nadal może wykonać pozostałe mu akcje, ale pomija krok Mitów.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty lojalności, Tor podróży, Tytuły, Ujawnienie zdrajcy, Zdolność ujawnienia*

41 UMIEJĘTNOŚCI NEGUJĄCE

Umiejętność negująca podczas testu to każdy rodzaj umiejętności, której symbol nie znajduje się na liście umiejętności wspierających tego testu.

41.1 Karty umiejętności negujących liczą się na minus przy obliczaniu wartości testu umiejętności.

POWIĄZANE TEMATY: *Testy umiejętności, Umiejętności wspierające*

42 UMIEJĘTNOŚCI WSPIERAJĄCE

W każdym teście umiejętności przedstawione są 2 albo więcej symboli umiejętności i docelowa wartość testu. Każdy przedstawiony rodzaj umiejętności to umiejętność wspierająca.

42.1 Karty umiejętności wspierających liczą się na plus przy obliczaniu wyniku testu umiejętności.

POWIĄZANE TEMATY: *Testy umiejętności, Umiejętności negujące, Wartość docelowa*

43 USUNIĘCIE Z GRY

Gdy jakiś komponent zostanie usunięty z gry, odłóż go do pudełka. Gracze nie mogą oglądać komponentów usuniętych z gry, chyba że efekt gry wyraźnie na to pozwala.

44 USZKODZENIA

Do uszkodzeń może dojść na 2 sposoby – poprzez uszkodzenie statku i uszkodzenie pola.

44.1 **USZKODZENIE STATKU.** Gdy gracz otrzyma polecenie „uszkódź statek,” dobiera wierzchnią kartę z talii uszkodzeń i rozpatruje jej efekt.

✿ Jeśli to karta „Uszkodzenia strukturalne”, gracz rzuca kością i umieszcza tę kartę na polu pomieszczenia, które odpowiada wynikowi rzutu.

44.2 **USZKODZENIE POLA.** Gdy gracz otrzyma polecenie uszkodzenia określonego pola, dobiera wierzchnią kartę z talii uszkodzeń i rozpatruje jej efekt.

✿ Jeśli to karta „Uszkodzenia strukturalne”, gracz umieszcza ją na uszka dzanym polu.

✿ Jeśli po rozpatrzeniu karta uszkodzenia jest usuwana z gry, gracz **nie dobiera** kolejnej karty.

44.3 Uszkodzić można tylko pola pomieszczeń. Pola pokładu i wody nie mogą zostać uszkodzone.

✿ Areszt i lazaret to pola pomieszczeń, ale nie mogą zostać uszkodzone.

44.4 Gdy na danym polu znajduje się karta uszkodzenia, to pole jest uszkodzone i gracze nie mogą korzystać z jego zdolności akcji.

44.5 Uszkodzone pole nie może zostać ponownie uszkodzone. Jeśli uszkodzone pole miałoby zostać ponownie uszkodzone, zamiast tego uszkodzeniu ulega najbliższe nieuszkodzone pole pomieszczenia.

✿ Jeśli w takiej samej odległości od pierwotnego pola znajduje się więcej nieuszkodzonych pól, uszkodzone zostaje to z nich, które ma najwyższy numer.

44.6 Człowiek na uszkodzonym polu może je naprawić, używając zdolności akcji ze znajdującej się tam karty uszkodzenia.

✿ Gdy pole zostanie naprawione, karta uszkodzenia zostaje wtasowana z powrotem do talii uszkodzeń.

✿ Naprawa uszkodzonego pola nie wlicza się do limitu jednokrotnego skorzystania ze zdolności akcji danego pola.

44.7 Jeśli w jakimkolwiek momencie gry 6 pól jest uszkodzonych jednocześnie, gra natychmiast się kończy.

POWIĄZANE TEMATY: *Aktywacje, Naprawa, Pola, Zakończenie gry, Zdolności akcji*

45 WARTOŚĆ DOCELOWA

Wartości docelowe są brane pod uwagę podczas rozpatrywania testów umiejętności oraz ataków.

- 45.1 Wartość docelowa testu umiejętności to minimalna wartość, jaką musi osiągnąć suma wszystkich kart w teście, aby test zakończył się sukcesem.

✿ Wartość docelowa testu umiejętności jest przedstawiona jako liczba, przy której są symbole umiejętności wspierających w danym teście.

- 45.2 Wartość docelowa ataku to minimalny wynik rzutu kością potrzebny do tego, aby atak się powiódł.

✿ Jeśli obrońcą jest istota z głębin, wartość docelowa to 4.

✿ Jeśli obrońcą jest postać, wartość docelowa to 6.

POWIĄZANE TEMATY: *Atak, Testy umiejętności, Umiejętności wspierające*

46 WROGOWIE

Wrogowie określane są na podstawie lojalności danego gracza.

- 46.1 **LUDZIE.** Wrogami ludzi są istoty z głębin i ujawnieni zdrajcy.

- 46.2 **UJAWNieni ZDRAJCY.** Wrogami ujawnionych zdrajców są ludzie.

POWIĄZANE TEMATY: *Ujawnieni zdrajcy*

47 WYSTAWIENIE

Gdy gracz otrzyma polecenie „wystaw X istot z głębin”, bierze X figurek istot z głębin z rezerwy i umieszcza je na wyznaczonych polach.

- 47.1 Jeśli gracz musi wystawić istoty z głębin, ale w rezerwie jest ich za mało, gra natychmiast się kończy.

POWIĄZANE TEMATY: *Aktywacje, Odmęty, Zakończenie gry*

48 ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy spełniony zostanie dowolny z następujących warunków.

✿ Żeton na torze podróży przesunął się na pole „Rejs”, a w grze znajdują się już karty nawigacji o łącznym dystansie wynoszącym 12 albo więcej.

✿ Dowolny zasób został zredukowany do 0.

✿ 6 pól jest uszkodzonych jednocześnie.

✿ Gracze muszą wystawić istoty z głębin, ale w rezerwie jest ich za mało.

- 48.1 Gdy dowolny z tych warunków zostanie spełniony, każdy gracz ujawnia swoje karty lojalności.

✿ Jeśli gra się zakończyła, bo żeton na torze podróży dotarł do pola „Rejs”, wygrywają wszyscy gracze, którzy mają jedynie karty lojalności ludzi.

✿ We wszystkich pozostałych przypadkach wygrywają wszyscy gracze mający co najmniej 1 kartę lojalności hybrydy.

• Jeśli łączny dystans na wszystkich kartach nawigacji wynosi 12 albo więcej, wygrywa także gracz z kartą lojalności kultysty. Dotyczy to także sytuacji zakończenia gry podczas rozstrzygania karty nawigacji, która doprowadziła łączny dystans do 12.

• Jeśli gracz ma zarówno kartę lojalności hybrydy i kultysty, wygrywa razem z hybrydami, nawet jeśli łączny dystans na kartach nawigacji wynosi mniej niż 12.

POWIĄZANE TEMATY: *Cel gry, Karty lojalności, Uszkodzenia*

49 ZASOBY

W grze występują 4 rodzaje zasobów: paliwo (⚙️), żywność (🍖), poczytalność (🌿) i dusze (👤).

- 49.1 Gdy poziom zasobu wzrośnie albo spadnie, należy przestawić wskaźnik na aktualną wartość.

✿ Jeśli dowolny zasób zostanie zredukowany do 0, gra natychmiast się kończy.

✿ Żaden zasób nie może zostać zwiększony ponad wartość 10. Wszelkie nadwyżki powyżej 10 są ignorowane.

POWIĄZANE TEMATY: *Cel gry, Zakończenie gry*

50 ZDOLNOŚCI

Na większości kart znajdują się zdolności, z których gracze mogą korzystać podczas gry. Każda zdolność określa warunki jej użycia i sposób rozpatrywania jej efektów.

50.1 INTERPRETACJA ZDOLNOŚCI

- 50.2 Słowa „ty”, „twój” i „twoje” w tekście karty odnoszą się do gracza rozpatrującego daną kartę.

✿ Gdy pojawiają się na karcie Mitów, odnoszą się do aktywnego gracza, chyba że wybór związany z kryzysem jest podejmowany przez innego gracza. W takim wypadku „ty”, „twój” i „twoje” odnoszą się do gracza dokonującego wyboru.

- 50.3 Jeśli w opisie efektu występuje zwrot „nie można”, musi być przestrzegany i nie może zostać podważony przez inne zdolności.

- 50.4 Jeśli w opisie zdolności występuje słowo „możesz”, jej efekty są opcjonalne.

- 50.5 Jeśli w opisie efektu występuje słowo „aby”, żeby rozpatrzyć efekt po tym słowie, najpierw musi zostać spełniony warunek poprzedzający słowo „aby”.

- 50.6 Jeśli w opisie efektu znajduje się zwrot „gdy ma być/zostać”, ten efekt zostaje rozpatrzony przed wydarzeniem, do którego odnosi się „gdy ma być/zostać”. Jeśli w opisie takiego efektu pojawia się zwrot „zamiast tego”, wydarzenie powiązane z „gdy ma być/zostać” zostaje zastąpione przez nowy efekt.

Przykład. Liczba doskonała, karta wyczynu Beatrice Sharpe, ma następujący tekst: „Gdy ma być wykonany rzut kością, jeśli nie jesteś w areszcie, możesz zamiast tego ustawić kość na wybrany wynik”. Gdy Beatrice Sharpe korzysta z tej zdolności, nie rzuca kością i sama wybiera wynik.

- 50.7 Jeśli opis efektu mówi graczowi, aby „podejrzał” komponent z ukrytymi informacjami (zwykle chodzi o wierzchnią kartę w talii), to tylko on może się z nimi zapoznać.
- 50.8 Zwrot „jeśli to możliwe” używany jest w sytuacjach, w których stan gry mógłby uniemożliwić wykonanie danego polecenia. Jeśli nie można wykonać polecenia, jest ignorowane.
- 50.9 Słowo „następnie” jest używane do oznaczenia czasu. Zdanie zaczynające się od „następnie” jest rozpatrywane dopiero po udanym albo nieudanym rozpatrzeniu poprzedzającego efektu. Rozpatrzenie efektu, który poprzedza zdanie zaczynające się od zwrotu „następnie”, **nie** jest wymagane do rozpatrzenia efektu tego zdania.

- 50.10 Niektóre zdolności mają ograniczenie „Limit raz na turę”. Takie zdolności mogą zostać użyte tylko raz podczas tury każdego gracza.

- ✿ Jeśli gracz ma możliwość rozpatrzenia takiej zdolności podczas tury innego gracza, może to zrobić jednokrotnie podczas tej tury, nawet jeśli rozpatrzył już tę zdolność w swojej turze.

*Przykład. Zdolność „Oficer pokładowy” Arjuna Singha to: „**Akcja:** Przesuń się na dowolne pole pokładu. Następnie wykonaj 1 akcję. Limit raz na turę”. Arjun może skorzystać z tej zdolności raz podczas swojej tury, a następnie ponownie podczas tury kolejnego gracza, jeśli ten gracz da Arjunowi możliwość wykonania akcji, na przykład przy użyciu karty umiejętności Wspólne starania.*

- ✿ Ograniczenie korzystania ze zdolności opisanej wieloma zdaniami odnosi się do całej zdolności.

- 50.11 Niektóre karty Mitów umieszcza się w obszarze gry gracza i sprawiają, że gracz „otrzymuje następującą zdolność”. Zdolności te działają, dopóki dana karta Mitów pozostaje w obszarze gry tego gracza.

- 50.12 Tekst umieszczony w nawiasach stanowi przypomnienie.

50.13 KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA

- 50.14 **RZUTY KOŚCIĄ.** Zanim zostanie wykonany rzut kością, gracze mają możliwość skorzystania ze zdolności rozpatrywanych przed rzutem. Po wykonaniu rzutu gracze mają możliwość skorzystania ze zdolności rozpatrywanych po rzucie kością, takich jak jej przerzucenie, zanim zostanie rozpatrzony wynik tego rzutu.

- 50.15 **TESTY UMIEJĘTNOŚCI.** Zanim ktokolwiek doda karty do testu umiejętności, gracze mają możliwość skorzystania ze zdolności rozpatrywanych przed dodaniem kart do testu umiejętności.

- 50.16 **KONFLIKTY KOLEJNOŚCI.** Za każdym razem, gdy trzeba podjąć decyzję dotyczącą kolejności rozpatrzenia 2 albo więcej wydarzeń mających miejsce w tym samym czasie, tę decyzję podejmuje aktywny gracz.

Przykład. Podczas aktywacji istot z głębin aktywny gracz określa kolejność ich aktywacji.

- ✿ Jeśli kilku graczy chce użyć zdolności w tym samym czasie, to aktywny gracz wybiera kolejność, w jakiej ci gracze będą mogli rozpatrywać zdolności.
- Przed ustaleniem kolejności aktywny gracz może zapytać, jakich zdolności chcą użyć inni gracze, ale nie muszą oni mówić prawdy, ani nawet w ogóle informować, z jakich zdolności zamierzają skorzystać.
 - Gdy przyjdzie jego kolej gracza na działanie, gracz może zdecydować, że nie używa żadnej zdolności.

POWIĄZANE TEMATY: Karty Mitów, Kości, Zdolności akcji

51 ZDOLNOŚCI AKCJI

Każda zdolność poprzedzona słowem „Akcja:” jest zdolnością akcji i skorzystanie z niej wymaga od gracza poświęcenia akcji.

- 51.1 Gracz może używać zdolności akcji ze swojego arkusza postaci, karty wyczynu, kart przedmiotów, kart tytułów i wszelkich innych kart w jego obszarze gry.
- ✿ Ujawniony zdrajca nie może używać zdolności ze swojego arkusza postaci.
- 51.2 Gracz może używać zdolności akcji z kart umiejętności, które ma na ręce.
- ✿ Gdy gracz użyje zdolności akcji z karty umiejętności, odrzuca tę kartę po rozpatrzeniu danej zdolności.
- ✿ Człowiek nie może używać zdolności akcji z kart zdrady.
- 51.3 Człowiek może używać zdolności akcji pola, na którym się znajduje.
- ✿ Człowiek nie może wykonać takiej akcji, jeśli na polu znajduje się choć 1 istota z głębin albo ujawniony zdrajca. **Ta zasada nie odnosi się do pola aresztu.**
- ✿ Jeśli człowiek znajduje się na uszkodzonym polu pomieszczenia, może użyć zdolności akcji z karty uszkodzenia na tym polu, aby je naprawić.
- ✿ Jeśli człowiek znajduje się na nieuszkodzonym polu pomieszczenia, może użyć zdolności akcji tego pola opisanej na jego arkuszu pomocy.
- ✿ Każdej zdolności akcji pola pomieszczenia można użyć tylko raz na turę.
- Naprawa pola nie wlicza się do tego limitu.
- ✿ Ujawniony zdrajca nie może używać zdolności akcji pola, na którym się znajduje.

POWIĄZANE TEMATY: Karty przedmiotów, Karty umiejętności

52 ZDOLNOŚĆ UJAWNIEŃIA

W prawym dolnym rogu każdego arkusza postaci znajduje się zdolność ujawnienia. Zdolność ta jest rozpatrywana, gdy dana postać ujawni się jako zdrajca.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty lojalności, Ujawnienie się, Ujawnieni zdrajcy*

53 ZDRAJCY

Zdrajcą jest gracz posiadający 1 albo więcej kart lojalności hybrydy albo kultysty.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty lojalności, Ujawnienie się, Ujawnieni zdrajcy*

54 ZESTAW UMIEJĘTNOŚCI

Zestaw umiejętności postaci znajduje się na jej arkuszu i przedstawia rodzaje i liczbę kart umiejętności.

54.1 Podczas swojego kroku otrzymania umiejętności gracz dobiera karty umiejętności w liczbie i rodzaju pokazanym w zestawie umiejętności jego postaci.

✿ Jeśli podczas swojego kroku otrzymania umiejętności gracz znajduje się w lazarecie, dobiera tylko 1 wybraną kartę ze swojego zestawu.

54.2 Przedmiot z ulepszeniem dodaje 1 kartę określonego rodzaju do zestawu umiejętności gracza.

POWIĄZANE TEMATY: *Karty przedmiotów, Karty umiejętności, Struktura tury*

ZAŁĄCZNIK I: WARIANT BEZ KULTYSTY

Niektóre grupy mogą preferować rozgrywkę bez karty kultysty. Podczas rozgrywek dla 4 albo 6 graczy zamiast używać karty kultysty, dodaj dodatkową kartę lojalności człowieka do talii lojalności i ustaw wskaźniki zasobów na następujące wartości:

✿ Paliwo – 7

✿ Żywność – 6

✿ Poczytalność – 6

✿ Dusze – 7

ZAŁĄCZNIK II: DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Jeśli grupa uzna, że osiągnięcie wygranej w grze jest zbyt łatwe dla ludzi albo zdrajców, może wprowadzić ułatwienia dla jednej ze stron przed rozpoczęciem gry.

Aby ułatwić grę ludziom, zacznijcie rozgrywkę, zwiększając o 2 wskaźnik każdego zasobu.

Aby ułatwić grę zdrajcom, zacznijcie rozgrywkę, zmniejszając o 2 wskaźnik każdego zasobu.

ZAŁĄCZNIK III:

ZALECENIA DOTYCZĄCE TAJNOŚCI

Kluczowym elementem gry **ODMĘTY GROZY** jest niepewność, paranoja i napięcie związane z tożsamością zdrajców. Aby można było tego doświadczyć, potrzebne są wytyczne dotyczące sposobu, w jaki gracze mogą się komunikować i umożliwić ukrytym zdrajcom zachowanie pozorów podczas próby sabotowania statku.

Wytyczne te mają na celu ograniczenie komunikacji między graczami, aby wzmocnić atmosferę podejrzliwości i nieufności. Dzięki ograniczeniu możliwości wypowiedzi graczy, ukryci zdrajcy mogą działać w tajemnicy bez konieczności kłamania w przekonujący sposób.

Zalecenia te nie powinny być rozumiane jako ścisłe reguły. Stanowią punkt wyjściowy, na podstawie którego grupa może zdecydować, jakie zasady najlepiej sprawdzą się w jej przypadku. Każda grupa może dodać, zmienić albo usunąć zasady komunikacji wedle własnego uznania, pod warunkiem, że zmiany te zostaną uzgodnione przed rozpoczęciem gry.

NAJWAŻNIEJSZE ZALECENIA

- ❁ Gracze nie muszą mówić prawdy, chyba że podają jawne informacje.

Przykład. Gracz musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą na pytanie, ile kart ma w ręce.

- ❁ Gracze muszą mówić ogólnikami o wszelkich ukrytych informacjach, do których mogą mieć dostęp, aby nie można było odróżnić osób kłamiących od mówiących prawdę.
 - W razie wątpliwości gracze powinni używać wyłącznie skrajnych określeń. Oznacza to, że gracz może powiedzieć, że ma kartę o „niskiej” albo „wysokiej” wartości, ale nie może powiedzieć, że ma kartę o „całkiem wysokiej”, „raczej niskiej” albo „średniej” wartości.
- ❁ Gdy gracze pytają siebie nawzajem o ukryte informacje, mogą zadawać tylko takie pytania, na które można odpowiedzieć „tak” albo „nie”. Pytany gracz nie musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą, ani odpowiadać w ogóle.
- ❁ Gracze nie mogą zapytać wprost innego gracza, czy jest zdrajcą, jednak mogą sugerować, insynuować lub jawnie oskarżać swoich współgraczy o bycie zdrajcami.

TEST UMIEJĘTNOŚCI

Podczas testu umiejętności gracz nie może mówić, jakie konkretnie karty, kolory albo wartości dodaje albo planuje dodać do testu. Nie może podawać także informacji o dodawanych kartach, które pozwoliłyby innym graczom na zidentyfikowanie kart tego gracza, gdy zostaną ujawnione.

Gdy zostaną ujawnione karty z testu umiejętności, gracz nie może wskazać, które karty zostały dołożone przez niego.

Oto przykłady tego, co **może** powiedzieć gracz:

- ❁ „Bardzo pomogę jedną kartą”.
- ❁ „Mogę trochę pomóc”.
- ❁ „Dodaję trzy karty, które coś tam pomogą”.
- ❁ „Dodalem cztery karty o niskiej wartości”.
- ❁ „To nie mogłem być ja. Nie dobieram kart wpływów”.
- ❁ „Tylko ja mogłem dodać te karty woli”. (Gracz nie wskazuje bezpośrednio swoich kart, lecz zamiast tego dokonuje pewnego spostrzeżenia na podstawie jawnych informacji).

Oto przykłady tego, czego gracz **nie może** powiedzieć:

- ❁ „Pomagam średnio jedną kartą”. (Można w ten sposób zrozumieć, że gracz dołożył kartę o wartości 3).
- ❁ „Dodalem cztery karty siły”. (Gracz wskazał rodzaj umiejętności).
- ❁ „Mogę dodać kilka dwójek”. (Gracz wskazał wartości).
- ❁ „Dodalem do testu kartę Przygotowanie”. (Gracz nazwał kartę, co pozwala na jej rozpoznanie w teście).
- ❁ „To są moje karty wiedzy”. (Gracz wskazał dodane przez siebie karty, nawet jeśli nie mówił prawdy na ten temat).

ZDOLNOŚCI KART UMIEJĘTNOŚCI

Jeśli gracz ma nadzieję, że inny gracz dysponuje określoną kartą umiejętności, może o to zapytać. Odpowiadający gracz może stwierdzić, że ma daną kartę albo jej nie ma, ale nie musi tego robić.

Gracze mogą mówić, że są w stanie pomóc w określonych zadaniach, ale nie mogą wymieniać nazw swoich kart ani ich zdolności. Gracz może na przykład powiedzieć: „Mogę pomóc przy tym rzucie”, ale nie może powiedzieć „Mam «Trafne spostrzeżenie»” ani przeczytać na głos zdolności z tej karty.

KARTY LOJALNOŚCI

Jeśli gracz ma możliwość obejrzenia karty lojalności innego gracza, nie może udostępniać szczegółowych informacji o tej karcie. Może natomiast otwarcie oskarżyć gracza o bycie zdrajcą albo człowiekiem. Jeśli gracz obejrzał naraz kilka kart lojalności, nie może wyjawiać liczby kart zdrajcy posiadanych przez sprawdzanego gracza, ale może po prostu oskarżyć go o bycie zdrajcą (albo nie). Gdy gracz ogląda karty lojalności innego gracza, ich właściciel ma prawo wiedzieć, które karty są oglądane.

WIERZCHNIA KARTA Z TALII

Czasami pojawiają się sytuacje, w których gracze otrzymują informacje o wierzchniej karcie z jakiejś talii (np. talii nawigacji albo Mitów). Gracze nie mogą udostępniać szczegółowych informacji o tych kartach, ale mogą je określać jako „złe” albo „dobre”.

UJAWNIENI ZDRAJCY

Ujawnieni zdrajcy muszą postępować według tych samych zasad komunikacji co pozostali gracze. Nie mogą pokazywać innym swoich kart.

ZAŁĄCZNIK IV: PRZYGOTOWANIE

1. PRZYGOTOWANIE PLANSZY.

Umieść planszę na środku stołu.



plansza

2. PRZYGOTOWANIE TORÓW.

Umieść żeton podróży i żeton rytuału na odpowiednich polach startowych.



tor podróży i tor rytuału

3. USTAWIENIE WSKAŹNIKÓW.

Ustaw każdy wskaźnik zasobów na startową wartość 8.



wskaźniki zasobów

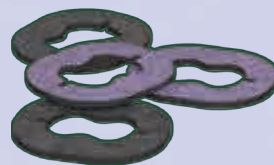
4. PRZYGOTOWANIE REZERWY.

Umieść obok planszy figurki istot z głębin, żetony pasażerów, znaczniki zdrajców i 8-ścienną kość. Odwróć wszystkie żetony pasażerów rewersem do góry i dokładnie je pomieszaj.

figurki istot z głębin



znaczniki zdrajców



kość



żetony pasażerów

5. STWORZENIE TALII UMIEJĘTNOŚCI.

Rozdziel karty umiejętności według rodzaju (wpływ, wiedza, percepcja, siła, wola i zdrada), potasuj osobno każdy rodzaj i umieść każdą z talii rewersem do góry przy planszy obok odpowiedniej etykiety.



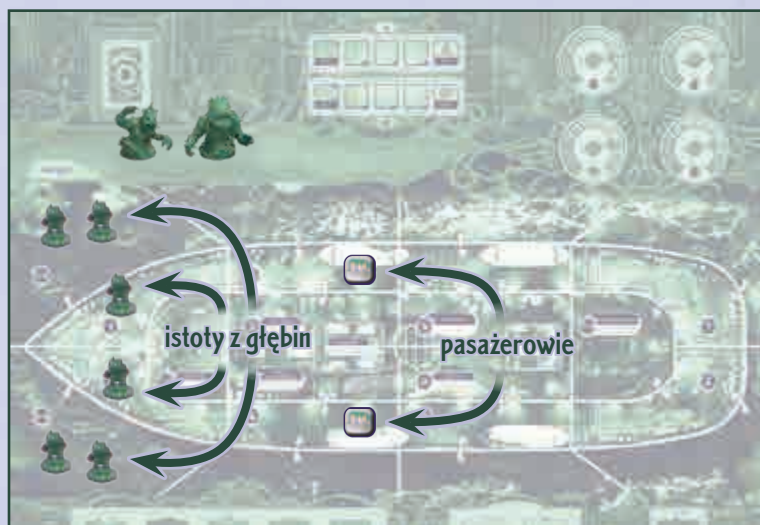
6. STWORZENIE TALII USZKODZEŃ I MITÓW.

Potasuj talię uszkodzeń i umieść ją przy planszy obok odpowiedniej etykiety. Potasuj talię Mitów i umieść ją w pobliżu planszy.



7. ROZSTAWIENIE POTWORÓW I PASAŻERÓW.

Umieść Ojca Dagona i Matkę Hydrę na Odmętach. Wystaw początkowe istoty z głębin i żetony pasażerów, jak pokazano na przykładzie.



8. STWORZENIE TALII CHAOSU.

Weź po 2 zakryte karty z każdej talii umiejętności (z wyjątkiem zdrady) i potasuj je, tworząc w ten sposób talię chaosu. Umieść talię chaosu na odpowiednim polu na planszy.



9. WYBÓR POSTACI.

Losowo wybierz, kto zostanie aktywnym graczem, i daj mu żeton aktywnego gracza. Następnie, począwszy od aktywnego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera po 1 postaci i bierze jej arkusz. Pozostałe postacie odłóż do pudełka.



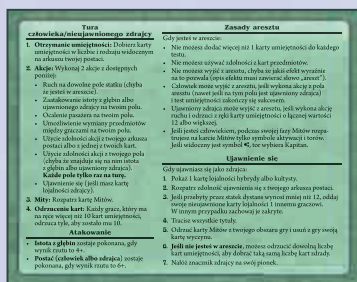
żeton aktywnego gracza

WYBÓR POSTACI

Ważne, aby grupa miała dostęp do szerokiego wachlarza umiejętności. Podczas wybierania swoich postaci gracze powinni wziąć pod uwagę umiejętności już wybranych postaci.

10. PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY.

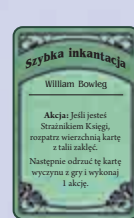
Każdy gracz bierze kartę wyczynu i pionek wybranej postaci, a także dwustronny arkusz pomocy i kładzie je w swoim obszarze gry. Pozostałe pionki, arkusze pomocy i karty wyczynów odłóż do pudełka.



arkusz pomocy gracza



arkusz postaci



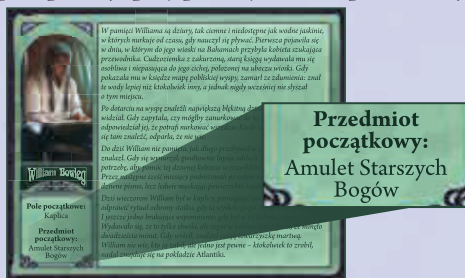
karta wyczynu



pionek

11. PRZYZDIELENIE PRZEDMIOTÓW.

Każdy gracz bierze z talii przedmiotów przedmiot początkowy wymieniony na rewersie arkusza postaci i kładzie jego odkrytą kartę w swoim obszarze gry. Potasuj pozostałe przedmioty, aby stworzyć talię przedmiotów. Następnie połóż ją przy planszy obok odpowiedniej etykiety.



karta postaci (rewers)

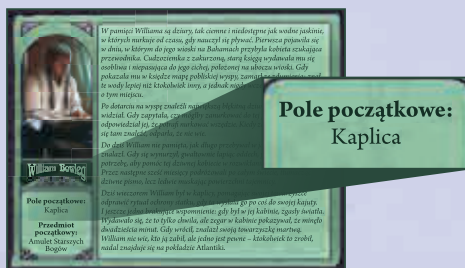


karta przedmiotu początkowego



12. ROZSTAWIENIE POSTACI.

Każdy gracz ustawia pionek swojej postaci na odpowiednim polu początkowym wymienionym na rewersie jego arkusza postaci.



karta postaci (rewers)



13. DOBRANIE KART UMIEJĘTNOŚCI*.

Począwszy od gracza po lewej od aktywnego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz (z wyjątkiem aktywnego gracza) dobiera 3 dowolne karty umiejętności ze swojego zestawu umiejętności. Aktywny gracz zaczyna grę bez kart na ręce.

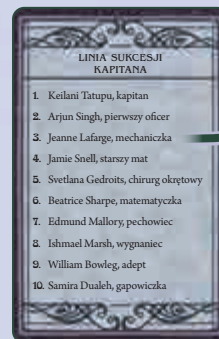


William Bowleg decyduje się na dobranie 2 kart wiedzy i 1 karty woli jako swoją startową rękę.

14. STWORZENIE TALII NAWIGACJI.

Potasuj karty navigacji i przekaz ich talię i kartę tytułu „Kapitan” graczowi, którego postać zajmuje najwyższą pozycję w linii sukcesji Kapitana (znajdziesz ją na rewersie karty tytułu „Kapitan”).

karty navigacji



karta tytułu „Kapitan”

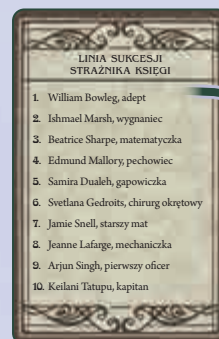
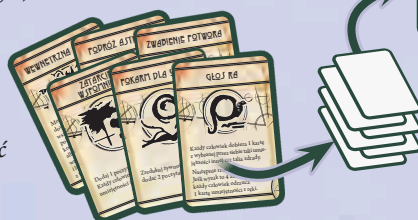


przykład postaci użytych w rozgrywce 3-osobowej

15. STWORZENIE TALII ZAKŁĘC.

Potasuj karty zakłęb i przekaz je wraz z kartą tytułu „Strażnik Księgi” graczowi, którego postać zajmuje najwyższą pozycję w linii sukcesji Strażnika Księgi (znajdziesz ją na rewersie karty tytułu „Strażnik Księgi”).

karty zakłęb



karta tytułu „Strażnik Księgi”



przykład postaci użytych w rozgrywce 3-osobowej

16. STWORZENIE TALII LOJALNOŚCI*.

Stwórz talię lojalności, dobierając wymienione niżej karty w zależności od liczby graczy.

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



talia kart lojalności w rozgrywce 3-osobowej

17. ROZDANIE KART LOJALNOŚCI*.

Potasuj talię i rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu graczowi. Gracze jednocześnie patrzą na swoje karty lojalności, a gdy to zrobią, odkładają swoje karty lojalności zakryte w swoim obszarze gry.

*Kroki 13, 16 i 17 różnią się od przygotowań przedstawionych w instrukcji. W pierwszej rozgrywce postępuj zgodnie ze wskazówkami zawartymi w tamtym podręczniku.

INDEKS

Pozycje w indeksie odnoszą się do numerów paragrafów zamiast numerów stron. Numer umieszczony po każdym wpisie odpowiada numerowi paragrafu w glosariuszu.

A

aby, 50.5
akcje, 1.0
człowiek, 1.2
atak, 4.0
ocalenie pasażera, 25.7
ruch, 1.3
wymiana przedmiotów, 1.6
zdolności akcji, 51.0
zdolność akcji pola, 1.8
ujawniony zdrajca, 1.9
atak, 4.0
pokonanie pasażera, 1.12
ruch, 1.10
zdolności akcji, 51.0
aktywacje, 2.0
istoty z głębin, 2.13
tylko w Odmętach, 2.18
Matka Hydra, 2.5
w Odmętach, 2.8
Ojciec Dagon, 2.9
w Odmętach, 2.12
symbol aktywacji, 10.21
areszt, 3.0
karty umiejętności, 3.12, 3.13
krok Mitów, 3.7
przedmioty, 3.6
ruch, 3.4
testy umiejętności, 3.5
tytuły, 3.2
atak, 4.0
rozpatrywanie, 4.2
atakujący, 4.3
wartość docelowa, 45.2

B

brak kart
zob. wyczerpana talia

C

cel gry, 5.0
cel ludzi, 5.3
cele hybryd, 5.9
cele istot z głębin 5.5
cele kultysty, 5.10
cofanie żetonu na torze, 36.2
częściowy sukces, 35.8

D

dusze, 49.0

E

efekt porażki, 35.8
efekt sukcesu, 35.8

F

faza przebudzenia, 6.0

G

gdy ma być/zostać, 50.6
gracz, 7.0

H

hybryda, 9.3
cele, 5.5
zob. także ujawniony zdrajca

I

istoty z głębin
aktywacja, 2.13
atakowanie ludzi, 2.14
cele, 5.5

ograniczenia komponentów, 24.2
pasażerowie, 2.15
pokonanie, 26.5
ruch, 2.17
uszkodzenie, 2.16
wystawianie, 47.0

J

jawne informacje, 8.0
jeśli to możliwe, 50.8

K

kajuta kapitańska, 51.3
kambuz, 51.3
Kapitan, 38.5
zob. także tytuły,
kaplica, 51.3
karty
chaos, 34.0
lojalność, 9.0
Mity, 10.0
nawigacja, 11.0
przedmiot, 12.0
tytuł, 38.0
ulepszenie, 12.6
umiejętność, 13.0
wyczyn, 14.0
zakłęcie, 15.0
zdolności, 50.0
karty lojalności, 9.0
karty Mitów, 10.0
kryzys, 10.7
kryzys z kombinacją, 10.18
kryzys z testem umiejętności, 10.14
kryzys z wyborem opcji, 10.11
określona postać 10.4
symbol aktywacji, 10.21
symbol toru, 10.25
zielone, 10.4
karty nawigacji, 11.0
karty percepcji, 13.0
karty przedmiotów, 12.0
ulepszenie, 12.6
w areszcie, 3.6
zdolności, 12.3
karty siły, 13.0
karty umiejętności, 13.0
karty zdrady, 16.0
w areszcie, 3.12, 3.13
zdolności, 13.4
karty wiedzy, 13.0
karty woli, 13.0
karty wpływu, 13.0
karty wyczynów, 14.0
karty zakłęb, 15.0
karty zdrady, 16.0
zob. także karty umiejętności
kategorie, 12.5
kolejność, 50.13
kość, 17.0
kolejność, 50.14
przerzut kości, 17.2
krok akcji,
człowiek, 32.5
ujawniony zdrajca, 32.11
krok Mitów, 32.6
w areszcie, 3.7
zob. także karty Mitów
krok odrzucenia kart,
człowiek, 32.7

ujawniony zdrajca, 32.12
krok otrzymania umiejętności,
człowiek, 32.4
ujawniony zdrajca, 32.10
w areszcie, 3.12
w lazarecie, 18.1
kryzys, 10.7
kryzys z kombinacją, 10.18
kryzys z testem umiejętności,
10.14
kryzys z wyborem opcji, 10.11
określona postać 10.4
kultysta, 9.4
cele, 5.10
zob. także ujawniony zdrajca

L

lazaret, 18.0
karty umiejętności, 18.1
ruch, 18.2
limit, 50.10
limit kart na ręce, 19.0
ludzie, 20.0
akcje, 1.2
cel, 5.3

Ł

ładownia, 51.3

M

maszynownia, 51.3
Matka Hydra
aktywacja, 2.5
ruch, 2.7
zob. także monarchowie
monarchowie, 21.0
mostek, 51.3
możesz, 50.4

N

naprawa, 22.0
narażanie pasażera, 25.4
następnie, 50.9
nie można, 50.3

O

obrońca, 4.4
wartość docelowa, 45.2
ocalenie pasażera, 25.7
Odmęty, 23.0
ograniczenia komponentów, 24.0
Ojciec Dagon
aktywacja, 2.9
ruch, 2.11
zob. także monarchowie

P

paliwo, 49.0
pasażerowie, 25.0
narażanie, 25.4
ocalenie, 25.7
pokonanie, 25.8
poczytalność, 49.0
podglądanie, 50.7
pokład
pokonanie, 26.0
człowiek, 26.3
istota z głębin, 26.5
pasażer, 25.8
ujawniony zdrajca, 26.4
zapobieganie, 26.7
pola pokładu, 27.12
pola pomieszczeń 27.17

używanie zdolności, 51.3
pola statku, 27.8
używanie zdolności, 51.3
pola wody, 27.2
przód statku, 30.0
tył statku, 37.0
pola, 27.0
areszt, 3.0
lazaret, 18.0
pola statku, 27.8
pola pokładu, 27.12
pola pomieszczeń 27.17
pola wody, 27.2
przód statku, 30.0
sąsiedowanie, 31.0
strzałki ruchu, 33.0
tył statku, 37.0
używanie zdolności, 51.3
zdolności, 51.0
postacie, 28.0
karta Mitów, 10.4
potwory, 29.0
aktywacja, 2.0
wystawianie, 47.0
przegrana, 5.0
przerzut kości, 17.2
przesuwanie do przodu żetonu
na torze, 36.1
przód statku, 30.0
przygotowanie do gry, str. 20

R

Rejs, 36.8
resetowanie toru, 36.3
ruch
człowiek, 1.3
istoty z głębin, 2.17
Matka Hydra, 2.7
Ojciec Dagon, 2.11
sąsiedowanie, 31.0
ujawniony zdrajca, 1.10
w areszcie, 3.4
w lazarecie, 18.2
Rytuał 36.12

S

sąsiedowanie, 31.0
schemat tury, 32.0
człowiek
krok akcji, 32.5
krok Mitów, 32.6
krok odrzucenia kart, 32.7
krok otrzymania umiejętności, 32.4
ujawniony zdrajca, 32.9
krok akcji, 32.11
krok odrzucenia kart, 32.12
krok otrzymania umiejętności, 32.10
Strażnik Księgi, 38.10
zob. także tytuły,
strzałki ruchu istot z głębin, 33.0
strzałki ruchu, 33.0

T

talia chaosu, 34.0
testy umiejętności, 35.0
kolejność, 50.15
umiejętność negująca, 41.0
umiejętność wspierająca, 42.0
w areszcie, 3.5
wartość docelowa, 45.0
tor podróży, 36.4

tor rytuału, 36.9
tory, 36.0
symbol toru, 10.25
tor podróży, 36.4
tor rytuału, 36.9
ty i twoje, 50.2
tył statku, 37.0
tytuły, 38.0
Kapitan, 38.5
Strażnik Księgi, 38.10
utrata, 38.3
w areszcie, 3.2

U

ujawnienie się, 40.0
ujawniony zdrajca, 39.0
akcje, 1.9
ulepszenie, 12.6
umiejętność negująca, 41.0
umiejętność wspierająca, 42.0
usunięcie z gry, 43.0
uszkodzenie, 44.0
naprawianie, 22.0
uszkodzenie pola, 44.2–44.7
uszkodzenie statku, 44.1

W

wartość docelowa, 45.0
atakujący, 4.3
obrońca, 4.4
testy umiejętności, 35.3
wrogowie, 46.0
wyczerpana talia
karty Mitów, 10.6
karty przedmiotów, 12.4
karty umiejętności, 13.2
karty zakłęb, 15.2
talia chaosu, 34.2
wymiana przedmiotów, 1.6
wystawianie, 47.0

Z

zakończenie gry, 48.0
zasoby, 49.0
zredukowanie do zera, 48.0
zdolności, 50.0
zdolności akcji, 51.0
aby, 50.5
gdy ma być/zostać, 50.6
interpretacja zdolności, 50.1
jeśli to możliwe, 50.8
kolejność, 50.13
limit, 50.10
możesz, 50.4
następnie, 50.9
nie można, 50.3
otrzymywanie zdolności,
50.11
podglądanie, 50.7
przerzut kości, 17.2
ty i twoje, 50.2
zdolność ujawnienia, 52.0
zdolność ujawnienia, 52.0
zdrajcy, 53.0
ujawnienie się, 40.0
ujawniony, 39.0
zestaw umiejętności, 54.0
zwycięstwo, 5.0
żywność, 49.0
zob. karty, wyczerpana talia