

II LOBOTOMIA OBLAWA

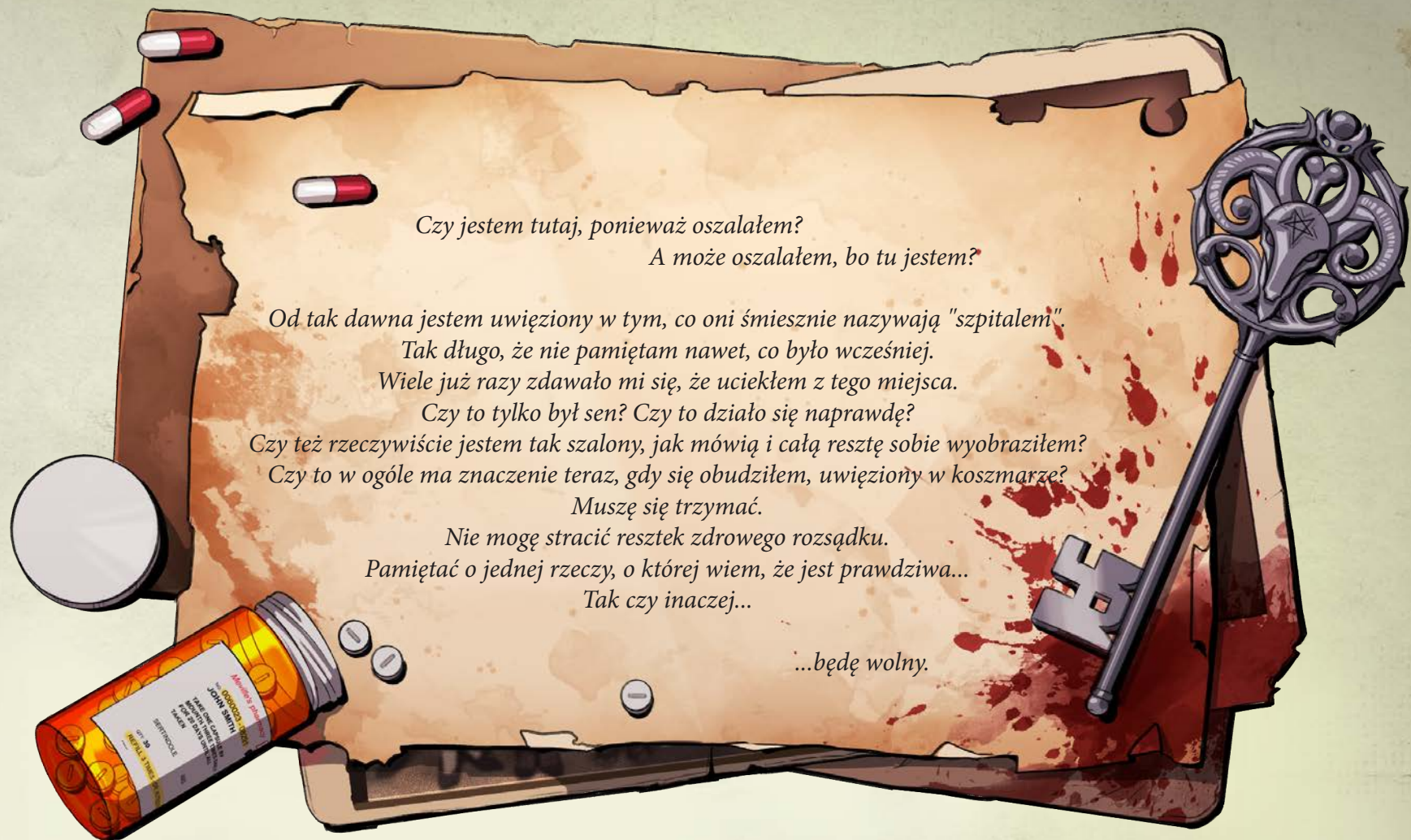
INSTRUKCJA



CZACHA
GAMES

Spis Treści

Wprowadzenie	3
Elementy Gry	4
Przed rozpoczęciem gry	7
Gracze i Postacie	7
Jaki wybrać wariant gry?	7
Zmiana Poziomu Trudności Gry	7
Przygotowanie do Gry	8
Przygotowanie Toru Obławy	10
Obszar Postaci.	11
Główne Zagadnienia	12
Pierwszeństwo Zasad	12
Kości, Rzuty Kośćmi oraz Testy.	12
Mapa, Kafle, Plansza oraz Obszary	13
Linia Wzroku (LW)	13
Zasięg	15
Obłąd	15
Lekarstwa	16
Przedmioty, Zdolności, Ograniczenia i Wyposażenie	16
Pancerz	17
Aktywacje	17
Licznik Czasu Szefa, Tor Obławy i Wzmocnienie	17
Kampanie, Scenariusze i Rozdziały.	18
Odczytywanie Identyfikacji Rozdziału (CID).	18
Odporność	18
Zwycięstwo lub Przegrana.	19
Budowa Kart	20
Karty Postaci	20
Karty Potworów	21
Podstawowe i Elitarne Potwory.	21
Potwory - Szefowie.	22
Podstawowy Ekwipunek i Karty Broni.	22
Karty Ekwipunku.	24
Karty Broni	25
Karty Zaburzeń.	26
Sekwencja Rozgrywki	27
Faza Gracza	27
Faza Utrzymania	28
Faza Akcji Postaci	28
Faza Potworów	28
Faza Obławy	28
Faza Szefa Potworów.	28
Faza Ruchu Potworów Podstawowych i Elitarnych	28
Faza Odrodzenia Potworów.	29
Faza Ataku Potworów Podstawowych i Elitarnych	29
Szczegóły Akcji Postaci	30
Akcja Ruchu – Ruch, Drzwi, oraz Ucieczka	30
Akcja Ataku (oraz Atak Podstawowy)	32
Akcja Zdolności	32
Zdolności Kart Zaburzeń	33
Zdolności Wrodzone.	33
Akcja Zmiany Wyposażenia.	34
Akcja Przeszukiwania	34
Akcja Płądrowania	34
Akcja Wymiany.	35
Akcja Otrzymania Karty Zaburzenia.	35
Akcja Ulepszenia Karty	35
Akcja Ulepszenia Atrybutu	35
Akcja Ulepszenia Postaci	36
Efekty Specjalne i Efekty Błyskawicy.	37
Efekt Obszarowy (EO)	39
Kontratak	39
Unik	40
Świętość	40
Wyssanie Życia	40
Przebicie	40
Śmierć Postaci.	41
Kiedy Postać umiera?	41
Co się dzieje, gdy Postać umiera?	41
Odradzanie się Postaci.	41
Efekty Specjalne i Słowa Kluczowe.	42



*Czy jestem tutaj, ponieważ oszalałem?
A może oszalałem, bo tu jestem?*

*Od tak dawna jestem uwięziony w tym, co oni śmiesznie nazywają "szpitalem".
Tak długo, że nie pamiętam nawet, co było wcześniej.
Wiele już razy zdawało mi się, że uciekłem z tego miejsca.
Czy to tylko był sen? Czy to działa się naprawdę?
Czy też rzeczywiście jestem tak szalony, jak mówią i całą resztę sobie wyobraziłem?
Czy to w ogóle ma znaczenie teraz, gdy się obudziłem, uwięziony w koszmarze?
Muszę się trzymać.
Nie mogę stracić resztek zdrowego rozsądku.
Pamiętać o jednej rzeczy, o której wiem, że jest prawdziwa...
Tak czy inaczej...*

...będę wolny.

W grze *Lobotomia 2: Oblawa*, gracze wcielają się w pacjentów współpracujących ze sobą, starając się uciec z tajemniczego szpitala psychiatrycznego, w którym zostali uwięzieni.

Ekscytująca mieszanka survival horroru, dungeon crawlingu i bogatej w narrację historii sprawi, że poczujesz, jakbyś walczył o ucieczkę, mając do dyspozycji jedynie urojenia i halucynacje, które wypełniają twój umysł.

Czy naprawdę wystrzeliłeś pocisk energii, który rozerwał demona? A może tylko machałeś i krzychałeś, by odstraszyć samotnego sanitariusza? Tego nie wiesz i być może nie ma to znaczenia, tak długo jak wszystko przebiega pomyślnie i możesz uciec z tego przeklętego przytułku.

Oczywiście, bez względu na to, co stworzy twój umysł, ucieczka nie będzie łatwa. Szpitalni sanitariusze nie zrezygnują bowiem z prób powstrzymania cię i odstawienia do izolatki. Ani też ludzie (jeśli można ich tak nazwać) z Policji Stanowej, to przecież oni sprowadzili zajadłe psy prosto z czeluści piekieł.

Witamy w grze *Lobotomia 2: Oblawa*.



Elementy Gry



Lobotomia 2: Oblawa Instrukcja, książka z zasadami, którą obecnie czytasz!



Dziennik Koszmarów zawiera zmiany zasad dotyczące rozgrywki w *Dziennik Koszmarów* (gry typu sandbox) oraz wszystkich *Koszmarów*.



9 Kafli Mapy, które są używane do tworzenia modułowej planszy specyficznej dla każdego scenariusza albo jednej z kilku map do gry w *Dziennik Koszmaru*.



22 niestandardowe Kości.

Zestaw składa się z 8 Podstawowych Kości Ataku, 4 Mocniejszych Kości Ataku, 6 Podstawowych Kości Obrony oraz 4 Mocniejszych Kości Obrony.



9 Kart Postaci każda z nich opisuje *Statystyki*, *Atrybuty* oraz *Zdolności Postaci* w grze.



7 Kart Elitarnych Potworów z opisem silniejszych *Potworów*, które można często napotkać w trakcie gry, takich jak *Sanitariusze* lub *Kultyści*.



9 Figurek Postaci.



36 Figurek Elitarnych Potworów.



Księga Scenariuszy, zawierająca *Scenariusz Wprowadzający* i *Kampanię Podstawową* gry *Lobotomia 2: Oblawa*.



2 sznurowane woreczki.

Używane jako *Woreczek na Lekarstwa* i *Woreczek na Rupiecie*.



Standardowa sześciocienna kość (opisywana w tej instrukcji, jako K6 lub 1K6).



2 Karty Podstawowych Potworów z opisem najczęściej spotykanych (i najsłabszych) *Potworów*, takich jak *Strażnicy Stanowi* i *Piekielne Ogary*.



9 Kart Potworów - Szefów każda z nich opisuje jeden z najbardziej przerażających koszmarów, z jakimi będziesz miał nieprzyjemność się zmierzyć. *Szefowie* zazwyczaj nie pojawiają się losowo, ale zgodnie z określonymi warunkami dla każdego *Scenariusza*.



24 Figurki Podstawowych Potworów.



9 Figurek Potworów - Szefów.



20 Zaburzeń: Karty Agresji opisujące głównie *Zdolności* ofensywne, mające pomóc w pokonaniu *Potworów*.



20 Zaburzeń: Karty OCD opisujące głównie *Zdolności*, które pomogą ci szybko się poruszać, tworzyć ulepszenia i wykonywać szereg nieczystych zagrywek!



6 Kart Podstawowego Ekwipunku. Na początku każdej gry masz na sobie *Kaftan Bezpieczeństwa*. Ma to swoje pozytywne strony, można dzięki niemu zapewnić sobie nieco ochrony przed wrogami.



6 Kart Podstawowej Broni. Na początku każdej gry otrzymasz jedną z tych broni. Choć są to podstawowe bronie, nadal stanowią śmiertelne zagrożenie.



30 Karty Odrodzenia są używane do określania, które *Potwory* pojawią się w trakcie gry, gdzie dokładnie się pojawią i kiedy wystąpią niektóre *Wydarzenia Specyficzne* dla *Scenariusza*.



12 Kart Dziennika Koszmarów używanych podczas rozgrywki z *Dziennikiem Koszmarów*.



6 Kart Poziomu Trudności służą do obniżania lub zwiększania poziomu trudności gry.



10 Kart Szefa - Wielki Łowca z opisem różnych akcji, które może przeprowadzić *Wielki Łowca* podczas trwania swojej tury.



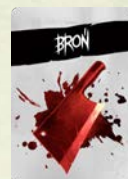
20 Zaburzeń: Karty Schizofrenii opisujące *Zdolności*, które wydają się magiczne lub wywołują potężne efekty.



20 Zaburzeń: Karty Nerwicy Lękowej opisujące głównie *Zdolności* defensywne, mające pomóc przetrwać ataki *Potworów*.



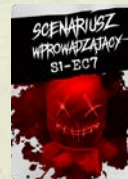
30 Kart Ekwipunku z opisem szeregu przydatnych, a czasem wręcz magicznych przedmiotów, które mogą pomóc w przetrwaniu.



33 Karty Broni z opisem broni, zarówno tych nadzwyczajnych, jak i prozaicznych, których możesz użyć do walki z siłami ciemności.



18 Kart Wydarzeń Toru Obławy używanych do śledzenia, licznika upływu czasu do końca gry oraz dla zapewniania różnych korzystnych efektów dla *Potworów*.



61 Kart Scenariusza używanych podczas rozgrywki w *Kampanię Podstawową*, które pomogą śledzić postępy scenariusza.



12 Kart Wspomnień używanych podczas rozgrywki z *Dziennikiem Koszmarów*, opisują utracone wspomnienia naszych *Postaci*.



5 Kart Szefa - Wendigo z opisem różnych ataków, które może przeprowadzić *Wendigo* podczas trwania swojej tury.

Elementy Gry

12 Żetonów Ściany/Wyłomu.



Na jednej stronie każdego żetonu znajduje się *Wyłom* (używany do umieszczenia szczeliny w istniejącej ścianie), a na drugiej *Ściana* (używany do umieszczenia ściany w miejscu, w którym byłby mały wyłom lub drzwi).



36 Żetonów Drzwi.

Na jednej stronie każdego żetonu znajdują się *Otwarte Drzwi*, a na drugiej *Zamknięte Drzwi*.

20 Ponumerowanych Żetonów.



Oznaczone numerem na jednej stronie i znakiem "?" na odwrocie. Dla każdego numeru dostępne są dwie kopie. Używane na różne sposoby, np. do oznaczenia specjalnego wroga lub potencjalnie istotnego elementu.

40 Żetonów Ochłonięcia.



Umieszcza się je na *Zdolności*, aby zaznaczyć, że są one w trakcie *Odnawiania* po użyciu i nie można ich użyć ponownie, dopóki wszystkie *Żetony Ochłonięcia* nie zostaną z nich usunięte.

63 Żetony Ran.



Wykorzystywane do śledzenia liczby *Ran* odniesionych przez *Postać* lub *Potwora*. Jeśli liczba odniesionych *Ran* wyniesie tyle, ile *Postać* lub *Potwór* ma *Zdrowia*, zostaje on pokonany.

21 Żetonów Stanu.



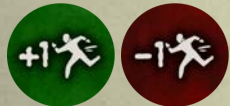
Używane, aby zaznaczyć *Postać* lub *Potwora*, który znajduje się pod wpływem różnych stanów, takich jak *Ogłuszenie*, *Oparzenie*, *Zamarznięcie*, itp.

1 Żeton Karabinu Wartowniczego.



Używany z kartą Ekwipunku *Karabin Wartowniczy*.

16 Żetonów Spadku/Wzrostu Atrybutu.



Na jednej stronie widoczny jest wzrost danego *Atrybutu* o +1, a na drugiej spadek o -1.

13 Żetonów Szpili do Lobotomii.



Ogólne *Żetony* używane na różne sposoby podczas rozgrywki, aby pomóc *Graczom* na bieżąco obserwować przebieg gry.

1 Żeton Pierwszej Postaci.



Służy do oznaczenia, która *Postać* wykonuje swoje tury jako pierwsza podczas bieżącej *Rundy*.



27 Żetonów Szafek.

Na jednej stronie znajduje się ilustracja przeszukiwanej szafki (lub szafek na dokumenty, skrzynek itp.), a na drugiej koszty i dostępne przedmioty, które można z nich pozyskać. Podczas gry koszty są zakryte, więc dostępne przedmioty są widoczne dopiero po przeszukiwaniu *Szafki*.



46 Dodatkowych Żetonów.

Różnego rodzaju żetony używane podczas *Scenariuszy*.

10 Żetonów z literą.



Oznaczone literami od A do J na jednej stronie i znakiem "?" na odwrocie. Używane na różne sposoby, np. do oznaczenia specjalnego wroga lub istotnego obiektu.

39 Żetonów Obłądu.



Żetony Obłądu są otrzymywane przez *Postacie* (zazwyczaj po pokonaniu *Potworów*) i mogą zostać wydane, aby użyć specjalnych *Zdolności Wrodzonych Postaci*.

36 Żetonów Rupieci.



Służą do *Ulepszania Broni* i *Ekwipunku*. Dostępnych jest po 6 sztuk żetonów przedstawiających szkło, drewno, linę, papier, rurę i kamień.

20 Żetonów Lekarstwa.



Lekarstwa znalezione na obszarze przytułku mogą być używane do rzucania dodatkowymi kośćmi podczas gry. Każdy *Żeton Lekarstwa* można wydać w dowolnym momencie, aby dodać kostkę w odpowiednim kolorze do rzutu kośćmi.

1 Żeton Miny Łądowej.



Używany z kartą Ekwipunku *Mina Łądowa*.

34 Żetony Ulepszenia.



Żetony Ulepszeń służą do oznaczania ukończonych *Ulepszeń* na kartach *Broni* i *Ekwipunku*.

12 Żetonów Wspomnień.



Używane jako *Sanktuaria Pamięci* podczas rozgrywki z *Dziennikiem Koszmarów*.

Przed rozpoczęciem gry należy podjąć kilka istotnych decyzji.

Gracze i Postacie

Lobotomia 2: Oblawa to gra dla od 1 do 5 *Graczy*, została jednak zaprojektowana z myślą o rozgrywkach od 3 do 5 *Postaciami*. Jeśli więc grasz z mniej niż 3 *Graczami*, zaleca się, aby każdy z nich kontrolował kilka *Postaci*. Na przykład, jeśli jest jeden *Gracz*, powinien on kontrolować co najmniej 3 *Postacie*, a para *Graczy* powinna grać kontrolując po 2 *Postacie* każdy.

Grając kilkoma *Postaciami*, kolejność w jakiej wykonują one swoje tury, powinna być zgodna z kolejnością, w jakiej kontrolowane byłyby przez różnych *Graczy*. Na przykład, jeśli *Gracz* 1 gra *Postaciami* Alexem, a następnie Bobem, a *Gracz* 2 gra Carol, a następnie Denise, to pierwsza Runda może przebiegać w następujący sposób: Alex > Bob > Carol > Denise.

Kolejność w drugiej *Rundzie*, gdy *Żeton Pierwszej Postaci* przejdzie od Alexa do Boba, będzie następująca: Bob > Carol > Denise > Alex.

I tak dalej w miarę postępów w grze. To właśnie z tego powodu większość zasad będzie odnosić się do *Postaci*, a nie do *Gracza*. Na przykład, używamy *Żetonu Pierwszej Postaci*, aby śledzić, która z *Postaci* rozpoczyna każdą *Rundę*, a nie *Żetonu Pierwszego Gracza*, jak ma to miejsce w przypadku niektórych innych gier.

Jaki wybrać wariant gry?

Lobotomia 2: Oblawa wykorzystuje niektóre z podstawowych pomysłów inspirowanych oryginalną grą *Lobotomia*, aby przekształcić je, skrócić i ulepszyć. Efektem końcowym jest szybsza rozgrywka, bardziej płynna gra, która nie jest trudna do opanowania dla nowych graczy.

Lobotomia 2: Oblawa zachowała jednocześnie elementy pierwszej gry, które nadały jej tak wyjątkowy charakter survival horroru.

Ponieważ wiele się zmieniło lub ulepszyło, "pacjenci" weterani wciąż powinni zagrać w *Scenariusz Wprowadzający*, choćby dlatego, że jest to zabawna historia, która otwiera fabułę kampanii.

Scenariusz Wprowadzający

Specjalny scenariusz, który uczy, jak grać w *Lobotomię 2: Oblawa*, jednocześnie wprowadza nas wprost do *Kampanii Podstawowej*.

Jeśli grasz w *Lobotomię 2: Oblawa* po raz pierwszy, radzimy zamknąć tę *Instrukcję* i przejść od razu do *Księgi Scenariuszy*. *Scenariusz Wprowadzający* powinien nauczyć cię, jak należy prowadzić rozgrywkę, zaczynając od prostych elementów gry i wprowadzając kolejne w ustrukturyzowany sposób podczas jednej sesji gry. Jeśli będziesz potrzebować więcej szczegółów lub wyjaśnień niż te zawarte w *Scenariuszu Wprowadzającym*, możesz wrócić do tej *Instrukcji*.

Podstawowa Kampania

Seria powiązanych ze sobą scenariuszy, z których każdy jest częścią toczącej się historii o tym, jak udało ci się uciec z piekielnego Zakładu Psychiatrycznego, w którym się znalazłeś... lub zginąć przy tej próbie.

Dziennik Koszmarów

Rozgrywki w *Dziennik Koszmarów* to sposób na poznanie *Lobotomii 2: Oblawy* poprzez serię mniejszych scenariuszy zaprojektowanych tak, aby pozwolić *Graczom* doświadczyć bardziej losowej, swobodnej walki ze złem, bez ścisłego formatu pełnego *Scenariusza* kampanii. Jest to rodzaj gry typu sandbox, którą *Gracze* mogą łatwo dostosować do swoich preferencji.

Jednocześnie może być rozgrywanych kilka *Scenariuszy Dziennika Koszmarów*, gdzie nowe Koszmary rozpoczynają się wówczas, gdy obecne są bliskie ukończenia.

Dla graczy przyzwyczajonych do grania w oryginalną *Lobotomię*, jest to najbardziej zbliżona do niej wersja gry, ale nadal zachowująca elementy bogatych w narrację scenariuszy i ulepszoną, usprawnioną rozgrywkę *Lobotomii 2: Oblawa*.

Scenariusz Wprowadzający i wszystkie *Scenariusze Kampanii* można znaleźć w *Księdze Scenariuszy*. Zmiany zasad dla *Dziennika Koszmarów* i wszystkich *Koszmarów* można znaleźć w osobnej *Księdze Dziennika Koszmarów*.

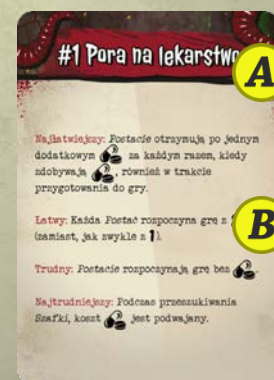
Zmiana Poziomu Trudności Gry

Karty Zmiany Poziomu Trudności mogą być używane do tworzenia łatwiejszych lub trudniejszych rozgrywek. Jeśli chcesz zagrać w grę o niestandardowym poziomie trudności, łatwiejszą lub trudniejszą, wybierz losowo jedną lub więcej spośród *Kart Zmian Poziomu Trudności* i użyj odpowiednich, wskazanych na nich modyfikacji.

Ponieważ gra jest zbalansowana pod kątem 4 lub 5 *Postaci*, zaleca się, aby do gry z tylko 3 *Postaciami* używać co najmniej jednej *Karty Zmiany Trudności* na *Najłatwiejszym Poziomie Trudności* tak, aby dać im większe szanse na wygranie gry!

A Nazwa *Karty Zmiany Poziomu Trudności*.

B Zmiany dla każdego *Poziomu Trudności* są pokazane jedna nad drugą, przechodząc od *Najłatwiejszego*, przez *Łatwy*, do *Trudnego*, aż do *Najtrudniejszego*. Normalny poziom trudności nie jest opisany, ponieważ rozgrywa się go zgodnie ze wszystkimi zasadami z instrukcji, *Scenariuszem* i *Kartami*, bez jakichkolwiek zmian.





Przygotowanie do Gry

Wykonaj poniższe kroki, aby przygotować rozgrywkę.

Warto pamiętać, że jest to opis konfiguracji standardowej gry dla *Podstawowej Kampanii*. Rozgrywki *Dziennika Koszmarów* lub *Scenariusze* z dodatków mogą zmienić niektóre z tych kroków, np. zastępując kroki

I oraz **J** innymi i wprowadzając własną konfigurację *Licznika Czasu Gry*.

A Wybierz *Scenariusz* (lub mapę trybu *sandbox*) do rozegrania i prawidłowo ułóż wymagane *Kafle Mapy*, tworząc z nich *Planszę*.

B Umieść *Żetony Zamkniętych Drzwi*, *Żetony Wylomów* i *Żetony Ścian* zgodnie z opisem w *Scenariuszu*.

C Umieść losowo wybrane *Żetony Szafek* zgodnie z wymogami *Scenariusza*, uważając, aby nie podejrzec ich zawartości i kosztów.

D Dla każdego *Potwora* wskazanego przez *Scenariusz*:

- przygotuj wszystkie *Figurki Potworów* i utwórz z nich *Pulę Potworów*, umieszczając ją w pobliżu *Planszy*,
- przygotuj odpowiednie *Karty Potworów* i umieść je odkryte tak, aby wszyscy *Gracze* mogli je przeczytać,
- rozmieść *Figurki Potworów* na *Planszy*, dobierając je z *Puli Potworów*, według instrukcji rozgrywanego *Scenariusza*.

E Włóż wszystkie *Żetony Lekarstw* do *Woreczka na Lekarstwa* i umieść go w łatwo dostępnym miejscu dla *Graczy*.

F Włóż wszystkie *Żetony Rupieci* do *Woreczka na Rupiecie* i umieść go w łatwo dostępnym miejscu dla *Graczy*.

G Potasuj *Karty Broni*, aby stworzyć z nich *Talię Broni*, następnie potasuj *Karty Ekwipunku* i stwórz z nich *Talię Ekwipunku*. Umieść obie talie w łatwo dostępnym miejscu dla *Graczy*.

H Potasuj osobno *Karty Zaburzeń* każdego rodzaju do osobnych talii i umieść je wszystkie w zasięgu *Graczy*.

I Przygotuj *Tor Oblawy*, zgodnie ze wskazaniem *Scenariusza*. Zostało to omówione bardziej szczegółowo w części *Przygotowanie Toru Oblawy*, znajdującej się kilka stron dalej.

J Ustaw *Figurkę Wielkiego Łowcy* bezpośrednio przed pierwszym *Polem Toru Oblawy*.

K Wyszukaj odpowiednią *Kartę* i *Figurkę* każdej wybranej *Postaci*. Umieść *Karty Postaci* przed ich *Graczami* odkrytą, niebieską stroną (nie są jeszcze całkowicie **OBLĄKANI!**). Następnie rozmieść *Figurki* w miejscach startowych wskazanych w *Scenariuszu*.

L *Gracze* biorą swoją *Kartę Podstawowego Ekwipunku* (*Kaftan Bezpieczeństwa*) i wybierają *Kartę Podstawowej Broni* (dobrze jest dobrać taką, która wykorzystuje *Kluczowy Atrybut*, jaki cechuje ich *Postacie*). Umieszczają te dwie karty obok swoich *Kart Postaci*. Należy pamiętać, że *Postacie* nie zachowują żadnych kart ani żetonów z poprzednich *Scenariuszy*, które ukończyły.

M Każdy *Gracz* dobiera losowy *Żeton Lekarstwa* z *Woreczka na Lekarstwa* i umieszcza go obok swojej *Karty Postaci*.

N Każdy *Gracz* dobiera jedną *Kartę Zaburzenia* z każdej *Talii Zaburzeń*, która wpływa na jego *Postać* (jak pokazano na jego *Karcie Postaci*). *Gracze* umieszczają te karty w pobliżu swoich *Kart Postaci*.

O Umieść kości w pobliżu *Planszy*.

P Potasuj *Karty Odrodzenia*, aby utworzyć *Talię Odrodzenia* i umieść ją w pobliżu *Puli Potworów*.

Q Podczas gry z *Dziennikiem Koszmarów* potasuj *Karty Wspomnień*, aby utworzyć *Talię Wspomnień* i umieść ją w pobliżu *Planszy*.

R Przygotuj *Talię Dziennika Koszmarów* lub *Talię Scenariusza*, w zależności od tego, w jaki tryb gry będziesz grać.

S Na koniec umieść wszystkie dodatkowe żetony używane podczas gry w zasięgu *Graczy*.

Gracze decydują, której *Postaci* wręczyć *Żeton Pierwszej Postaci*.

Przeczytaj początek wybranego *Scenariusza*, postępując zgodnie z wszelkimi specjalnymi instrukcjami, rozdając elementy dodatkowe (takie jak *Karty Pomocy*).

Pierwsza *Runda* gry rozpoczyna się wraz z pierwszą *Fazą Akcji Postaci* (*Faza Utrzymania* nie będzie konieczna, aż do rozpoczęcia drugiej *Rundy*).

Przygotowanie Toru Obławy

Podczas rozgrywki w *Lobotomii 2: Obława*, jeden Szef będzie pełnił rolę licznika czasu gry. W podstawowej wersji gry tym Szefem jest **Wielki Łowca**, który porusza się po przygotowanym *Torze Obławy*.

Jeśli nie określono inaczej, *Tor Obławy* składa się najczęściej z 12 zakrytych *Kart Wydarzeń Toru Obławy*, ułożonych w sposób przedstawiony poniżej. Reprezentują one ścieżkę, po której porusza się **Wielki Łowca**, ścigając *Postacie*.



Zielone strzałki pokazują, którądy **Wielki Łowca** będzie poruszał się po torze. Kluczowe punkty na *Torze Obławy* to:

- A** **Wielki Łowca** rozpoczyna grę ustawiając się przed *Torem Obławy* i przesuwa się na 1. pole *Toru Obławy* w *Fazie Obławy* na początku pierwszej *Fazy Potworów*.
- B** 6. w kolejności *Karta Toru Obławy* to zawsze karta o nazwie **Aura OBŁĘDU!**
- C** Kiedy **Wielki Łowca** musi wykonać ostatni *Krok* (tzn. poruszyć się i zejść z ostatniej karty), gra zazwyczaj dobiega końca lub, w zależności od *Scenariusza*, rozpoczyna się *Ostateczna Bitwa*.

Na początku gry wykonaj następujące kroki, aby przygotować *Tor Obławy* według poniższych zasad:

1. Znajdź i odłóż na bok *Kartę Wydarzenia Toru Obławy* o nazwie **Aura OBŁĘDU!**
2. Potasuj pozostałe *Karty Wydarzeń Toru Obławy*.
3. Rozłóż 5 zakrytych kart w rzędzie (pomiędzy punktami **A** oraz **B**), następnie umieść *Kartę Aura OBŁĘDU!* na 6. polu w rzędzie **B**.
4. Rozłóż 6 kolejnych, zakrytych kart poniżej 6 już wyłożonych, tworząc dolny rząd.

Podczas poruszania się **Wielkiego Łowcy** po *Torze Obławy*, dobrym pomysłem jest odwrócenie *Karty Wydarzenia Toru Obławy* i pozostawienie jej odkrytej na swoim miejscu. Może to być szczególnie przydatne, jeśli **Wielki Łowca** otrzyma polecenie cofnięcia się wzdłuż *Toru Obławy*. Po odkryciu karty i zastosowaniu jej efektów, nie zostaną one ponownie zastosowane, jeśli **Wielki Łowca** kolejny raz przesuwnie się na tę kartę. Należy pamiętać, że efekty *Karty Aury OBŁĘDU!*, po ich ujawnieniu, utrzymują się do końca gry.

Jeśli **Wielki Łowca** przesuwnie się do przodu na skutek śmierci *Postaci* lub innego efektu, nie ujawniaj *Karty Wydarzenia Toru Obławy*, aż do następczej *Fazy Obławy*, podczas której odkrytych zostanie kilka *Kart*.



Obszar Postaci to miejsce wokół Karty Postaci, w którym umieszczane są wszystkie karty i żetony tej Postaci. Poniżej zilustrowano jedną z możliwych konfiguracji, która została przedstawiona w czasie trwania rozgrywki, wraz z różnymi strefami tego obszaru.



Poszczególne strefy Obszaru Postaci wyglądają następująco:

- A** Główna Karta Postaci. Na niej lub wokół niej umieszczane są Żetony Rupieci, Lekarstwa, Ulepszenia, Stanu (takie jak Oparzenie ) , Obłądu lub Ran.
- B** Wyposażenie, w tym miejscu można posiadać do 1 elementu Pancerza i do 2 sztuk Broni.
- C** Wszystkie Przedmioty (Broń i Ekwipunek), które nie są obecnie na Wyposażeniu Postaci.
- D** Wszystkie posiadane obecnie przez Postać Karty Zaburzeń.

Z reguły Postać może mieć maksymalnie 6 Żetonów Obłądu, 4 Karty Zaburzeń i 6 Przedmiotów (Karty Broni i Ekwipunku) w danym momencie. Zostało to omówione bardziej szczegółowo w dalszej części instrukcji.

Główne Zagadnienia

Poniższe pojęcia są wykorzystywane w kilku obszarach gry, dlatego zostały opisane tutaj przed pozostałymi elementami i mechanikami gry.

Pierwszeństwo Zasad

Czasami zasady na *Karcie* lub dla konkretnego *Scenariusza* będą sprzeczne z zasadami w tej *Instrukcji*. Standardowa kolejność pierwszeństwa zasad jest następująca:

Zasady *Scenariusza* > Zasady na *Kartach* > Zasady w tej *Instrukcji*

Zasady na określonym poziomie mają pierwszeństwo przed zasadami na niższych poziomach. Tak więc zasady dotyczące *Scenariusza* są ważniejsze od zasad dotyczących *Kart*, a obie są ważniejsze od zasad zawartych w tej *Instrukcji*.


Kości, Rzuty Kości oraz Testy


W grze *Lobotomia 2: Obława* do rozgrywki używana jest zarówno zwykła sześciocienna kość (zwana K6), jak i 4 rodzaje niestandardowych kości.


Zwykłej kości używa się zarówno do rzutów K6 (aby uzyskać liczbę od 1 do 6), jak i rzutów K3 (aby uzyskać liczbę od 1 do 3), rzucając K6 i dzieląc wynik na pół (zaokrąglając w górę).


Cztery rodzaje niestandardowych kości są używane do rozstrzygnięcia wyników *Ataków* na *Potwory*, *Obrony* przed atakami lub wykonywania *Testów* opartych na *Atrybutach*. Te niestandardowe kości mają na ściankach symbole zamiast liczb lub oczek znajdujących się na większości kości.



Rodzaje kości:







Zielona  - podstawowa *Kość Ataku*

Czerwona  - mocniejsza *Kość Ataku*








Niebieska  - podstawowa *Kość Testu* i *Obrony*




Brązowa  - mocniejsza *Kość Testu* i *Obrony*





Podstawowa kość ( i ) ma pustą jedną ściankę. Każda z pozostałych ścianek kości przedstawia jeden lub więcej symboli. Poszczególne symbole na niestandardowych kostkach są następujące:




-  **Szpila do Lobotomii** – *Sukces* podczas rzutu na *Atak*
-  **Byłskawica** – może wywołać specjalne *Efekty Błyskawicy*
-  **Gwiazda** – *Sukces* podczas *Testów*
-  **Obłąd** – może dodać *Żeton Obłądu* dla *Postaci*
-  **Ochrona** – *Sukces* podczas rzutu na *Obronę*
-  **Ochrona z Gwiazdą** – *Sukces* podczas rzutu na *Obronę* i *Testów*






Podczas rzutu kośćmi należy policzyć tylko symbole, które odnoszą się do typu rzutu (*Atak*, *Obrona* lub *Test*), ignorując wszelkie inne symbole.

Na przykład, jeśli rzucasz *Kośćmi Obrony* i wyrzucisz , to jest on ignorowany (traktowany jak pusty wynik), ponieważ *Obrona* używa tylko , , i . *Gwiazda*  jest użyta tylko dla rzutów *Testów*, takich jak próba *Przeszukiwania Żetonu Szafki*, podczas której zarówno , jak i , liczyć się będą jako *Sukces*.



 widnieje na wszystkich niestandardowych kościach, ale zwykle ma efekt tylko wtedy, gdy zostanie wyrzucony jako wynik podczas rzutów kośćmi dla *Postaci*, a nie podczas rzutów dla *Potwora*. Zwykle efekt jest taki, że twoja *Postać* otrzymuje 1  za każdy  wyrzucony na kościach.

Na przykład, jeśli *Potwór Atakuje* twoją *Postać*, rzucasz *Kośćmi Ataku* dla *Potwora* i *Kośćmi Obrony* dla twojej *Postaci*. Tylko symbol  na *Kościach Obrony* będzie mieć efekt (otrzymasz 1  za każdy wyrzucony ). Każdy symbol  na *Kościach Ataku* (wyrzucony dla *Potwora*) zostanie zignorowany – chyba, że jakaś karta lub efekt *Scenariusza* wskaże inaczej!






 znajdują się na wszystkich kościach i mogą wywoływać specjalne efekty dla każdego, kto rzucał kośćmi, na których się pojawiły. Jeśli więc *Potwór Atakuje* twoją *Postać*, to wszystkie  na *Kościach Obrony* wywołują specjalne *Efekty Błyskawicy*, które posiada twoja *Postać* (na *Zdolnościach*, *Broni* i *Ekwipunku*, których używa do *Obrony*). Jakikolwiek  na *Kościach Ataku* uruchamiają *Efekty Błyskawicy*, które posiada *Potwór* (w części dotyczącej *Ataku* na jego *Karcie Potwora*).


Kilka wyników  lub  (na osobnych kościach) zazwyczaj uruchamia się oddzielnie, więc wyrzucenie  na 3 kościach spowoduje otrzymanie 3 , lub dwukrotne wyrzucenie  może pozwolić na dwukrotne uruchomienie *Efektu Błyskawicy*.


Testy to najczęstsze rzuty kośćmi poza walką (omówione bardziej szczegółowo w *Akcjach Ataku*, strona 32, oraz *Fazie Ataku Podstawowych* i *Elitarnych Potworów*, strona 29). Używa się ich także do *Przeszukiwania Szafek* (strona 34), oraz w wielu sytuacjach specyficznych dla danego *Scenariusza*.

Jeśli zostaniesz poproszony o wykonanie *Testu*, dowiesz się, którego *Atrybutu* użyć. Możesz również otrzymać określoną w nawiasie wartość docelową, którą musisz osiągnąć lub przekroczyć, aby zdać ten *Test*. Aby wykonać *Test*, należy rzucić liczbą niebieskich kości  równą liczbie wartości *Atrybutu* twojej *Postaci*. Po wykonaniu rzutu, *Postać* może użyć niebieskich lub brązowych *Lekarstw*  (patrz strona 16), aby dodać kolejne kości w pasującym kolorze.

Jeśli *Zdolność* lub efekt daje ci możliwość ponownego przerzucenia, możesz przerzucić określoną liczbę kości jeden raz. Nie możesz przerzucić kości *Potwora*. Musisz zaakceptować wynik przerzuconych kości.

Na przykład, *Postać* z 4 , która będzie wykonywać *Test*  (2), rzuca 4  (dzięki swej wartości w *Atrybucie*) i zda ten *Test*, jeśli wyrzuci 2 lub więcej *Sukcesów* ( oraz ).

Jeśli nie podano wartości docelowej (w nawiasie), należy wykonać rzut kośćmi (następnie możesz użyć , jeśli chcesz) i policzyć, ile *Sukcesów* uzyskałeś. *Scenariusz* lub tekst karty poinstruuje cię, co zrobić w zależności od liczby uzyskanych *Sukcesów*.

Na przykład, próbujesz rozbić ścianę, *Test* .

- Jeśli uzyskałeś więcej niż 5 *Sukcesów*, przebijas się przez ścianę i znajdujesz coś: dobierasz *Kartę Broni*.
- Jeśli uzyskałeś mniej niż 2 *Sukcesy*, ściana pozostaje nietknięta, ale coś cię usłyszało - odradzaj *Potwora* za każdy wyrzucony *Sukces* poniżej 2.

Mapa, Kafle, Plansza oraz Obszary

Rozgrywany *Scenariusz* wskaże na to jaka *Mapa* zostanie użyta. Zostanie ona odzwierciedlona na *Planszy*, na której toczy się rozgrywka i składać się będzie z jednego lub więcej oddzielnych *Kafl* *Mapy*. Każdy *Kafel* *Mapy* zbudowany jest z kilku *Obszarów* - odrębnych miejsc otoczonych mieszanką grubej, ciągłej linii ścian (z jasnymi konturami), białych krawędzi i drzwi, jak pokazano poniżej.




- A** to *Obszar* otoczony grubymi *Ścianami* korytarza, z *Drzwiami* na każdym końcu.
- B** podobnie, ale dolna *Ściana* ma szczelinę oznaczoną przez białą linię.
- C** to pomieszczenie otoczone *Ścianami* z trzech stron, z czwartą *Ścianą* posiadającą *Drzwi* pośrodku.
- D** po lewej i prawej stronie znajdują się *Ściany* z *Drzwiami*. *Ściana* częściowo blokuje górną krawędź, która jest oznaczona białą linią. Dolna krawędź nie ma żadnej *Ściany* i jest oznaczona wyłącznie białą linią graniczną.

Jeśli nie byłoby białej linii pomiędzy *Obszarami* **B** i **D**, oba te *Obszary* utworzyłyby jeden, duży *Obszar* w kształcie litery T.

Pierwszy *Kafel* *Mapy* (przedstawiający izolatki, w których zamknięto pacjentów) pokazany jest poniżej, z granicami zaznaczonymi na zielono pomiędzy 12 *Obszarami*.



Linia Wzroku (LW)

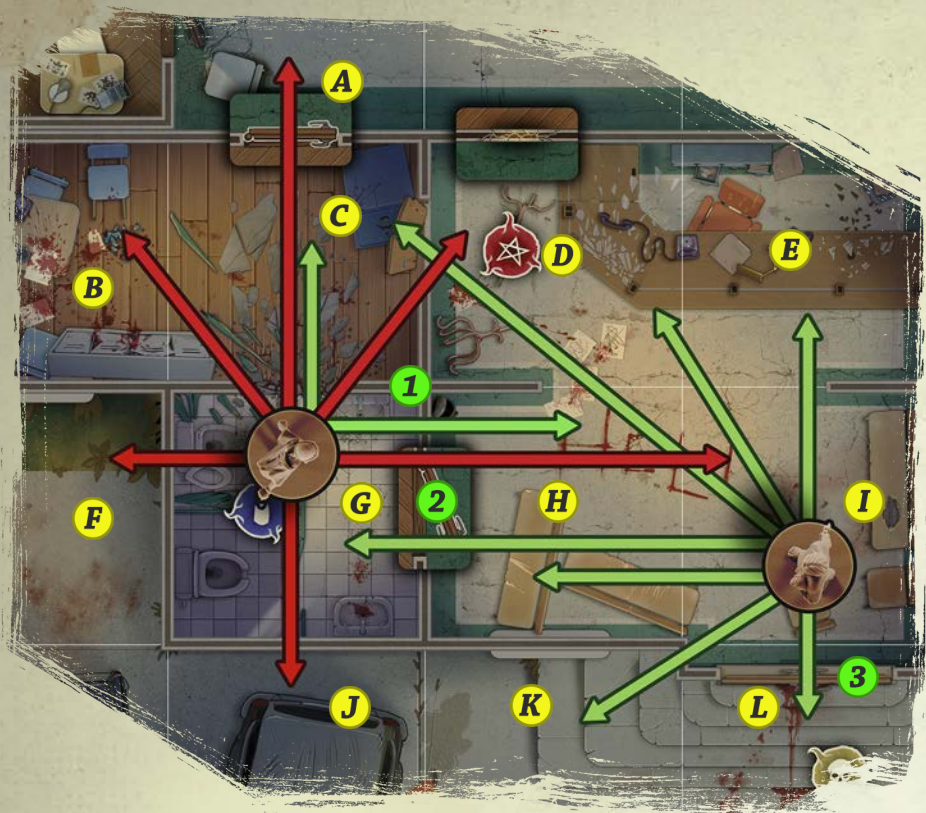
O ile nie określono inaczej, *Ataki* i inne akcje wymagają *Linii Wzroku* (LW) - co oznacza, że *Postać* lub *Potwór* wykonujący *Atak* lub *Akcję* musi być w stanie zobaczyć *Cel*. LW jest najczęściej podawana w odniesieniu do *Ataków* i *Zdolności* dystansowych, oznaczonych symbolem .

Ściany (na *Planszy* jako jednolite czarne linie z jasnym obrysem) i *Zamknięte Drzwi* blokują LW. Cokolwiek znajduje się gdziekolwiek na dowolnym *Obszarze*, ma LW do każdej części innego *Obszaru*, jeśli można narysować niezablokowaną linię prostą między dowolnymi częściami tych dwóch *Obszarów*.

LW przechodzi przez szczeliny w *Ścianach*, niezależnie od tego, czy są to szczeliny narysowane na *Kaflu*, utworzone przez *Otwarte Drzwi* lub *Żeton Wylomu* umieszczony na *Ścianie*. Jeśli LW przechodzi przez *Otwarte Drzwi* lub *Wylomy* (stworzone przez *Żeton* lub *Kafel*), przechodzi tylko do pierwszego *Obszaru* za tymi *Drzwiami* lub *Wylomem*.

Na następnej stronie znajdziesz kilka przykładów LW dla dwóch *Postaci* znajdujących się na *Obszarach* **G** i **I**.

Główne Zagadnienia



Postać lub Potwór stojący w dowolnym miejscu w Obszarze **G** :

- Widzi wszystko w Obszarze **C** ponieważ jest to pierwszy Obszar znajdujący się za (przedstawionym na Kaflu) Wylomem w Ścianie **1**.
- Nie widzi na taką odległość, do Obszarów **A**, **B** lub **D**, ponieważ znajdują się za pierwszym Obszarem po Wylomie (nawet jeśli tak by nie było, **A** zostałby zablokowany przez Zamknięte Drzwi).
- Nie widzi Obszarów **F** i **J**, ponieważ Ściany blokują LW.
- Widzi wszystko w Obszarze **H**, ponieważ jest to pierwszy Obszar za Otwartymi Drzwiami **2**.
- Nie widzi Obszaru **I** (lub **E** - ta linia nie jest narysowana), ponieważ oznaczałoby to zobaczenie o jeden Obszar dalej, od Obszaru za Otwartymi Drzwiami **2**.

Postać lub Potwór stojący w dowolnym miejscu w Obszarze **I** :

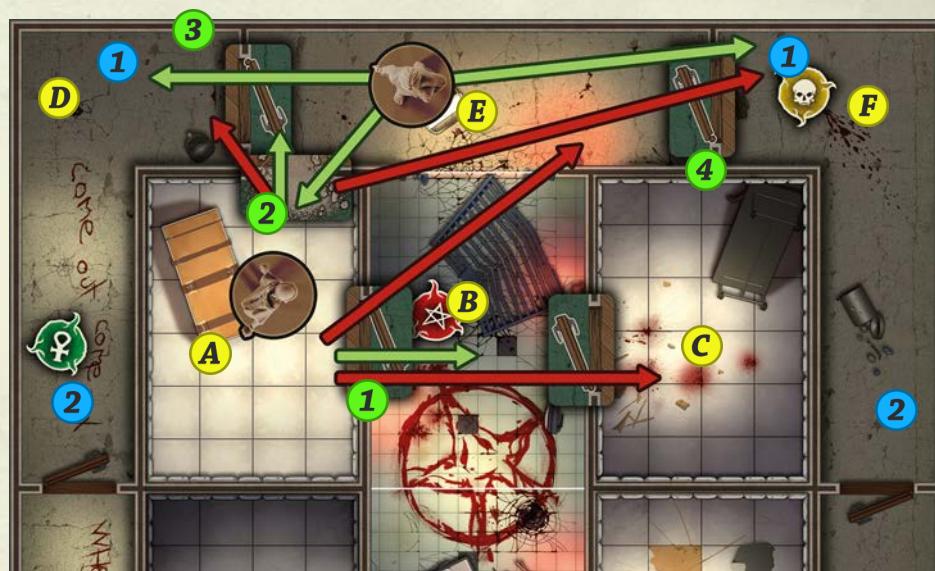
- Widzi wszystko w Obszarach **C**, **D**, **E**, **K** i **L**, ponieważ można do nich poprowadzić niezablokowaną linię prostą z Obszaru **I** (linie wzroku przechodzą przez krawędzie tylko częściowo blokowane przez Ściany).
- Widzi wszystko w Obszarze **H**, ponieważ nic nie znajduje się (nawet częściowo) na jego drodze.
- Widzi wszystko w Obszarze **G**, ponieważ jest to pierwszy Obszar za Otwartymi Drzwiami **2**.

Zwróć uwagę, że rysunek w miejscu **3** wydaje się przedstawiać rodzaj drzwi o podwójnej szerokości, ale biała krawędź nad nimi jasno pokazuje, że nie są to Drzwi, a jedynie grafika. Należy również pamiętać, że Żetony Drzwi i Ściany są uważane za elementy występujące po obu stronach Ściany, nawet jeśli szczelina pokazana na Kaflu jest nieco większa niż rozmiar Żetonu.

Ważne jest, aby zapamiętać poniższe reguły:

- LW obejmuje maksymalnie 1 Obszar za Otwartymi Drzwiami lub Wylomem w Ścianie, niezależnie od tego, czy jest on przedstawiony za pomocą Żetonu Wylomu, czy jest oczywistym Wylomem (np. gruzem) widocznym na Kaflu.
- Jeśli LW przebiega między dowolną częścią 2 Obszarów, wówczas dowolny przedmiot/figurka znajdujący się w pierwszym Obszarze ma odblokowaną LW do dowolnego przedmiotu/figurki znajdującego się w drugim Obszarze, nawet jeśli ich rzeczywiste, fizyczne położenie na Planszy wydaje się być poza zasięgiem wzroku (np. jest za rogiem).

Zostały one przedstawione na ilustracji poniżej.




Figurka znajdująca się w Obszarze **A**, patrząc przez Otwarte Drzwi w miejscu **1**, może widzieć Obszar **B**, ale nie dalej (do **C** i **E**), ponieważ widzi tylko 1 Obszar za Otwartymi Drzwiami.

Podobnie, może patrzeć przez Żeton Wylomu **2** do Obszaru **E**, ale nie widzi dalej, więc nie może zobaczyć niczego w Obszarach **D** i **F**. Natomiast Figurka będąca w Obszarze **E** widzi przez Żeton Wylomu **2** Obszar **A**. Ponadto widzi 1 Obszar **D** i **F** znajdujący się za Otwartymi Drzwiami **3** i **4**.

Mając LW do dowolnej części Obszaru, gracz ma LW do całego tego Obszaru. Z tego powodu Postać lub Potwór znajdujący się na Obszarze **E** może zobaczyć dowolną Figurkę lub Żeton na Obszarach **D** i **F**. Nie ma znaczenia, czy Figurka lub Żeton jest umieszczony na Planszy na pozycji **1**, czy na pozycji **2** (nawet jeśli ten ostatni wygląda, jakby był poza zasięgiem wzroku i znajdował się za rogiem korytarza).

Zasięg

Wiele rodzajów Broni i Zdolności, a nawet niektóre zasady dotyczące Ruchu Potworów, mogą być stosowane na odległość od Celu, oznaczoną symbolem  i z odpowiednim Zasięgiem (podanym w liczbie Obszarów).



Na przykład Podstawowa Broń *Zwój z Czarem* ma Zasięg 0-2, co oznacza, że może zostać użyta do Ataku na przeciwnika znajdującego się na tym samym Obszarze (Zasięg 0) lub oddalonym o 1 lub 2 Obszary.

Podczas obliczania Zasięgu, należy zmierzyć odległość przechodząc od Obszaru do Obszaru, wzdłuż wspólnych krawędzi, podobnie jak w przypadku Ruchu. Tak więc Obszar sąsiadujący po przekątnej ma zazwyczaj Zasięg 2, co zostało zilustrowane po prawej stronie. Zasięg do każdego Obszaru od Postaci jest pokazany w zielonym kółku.





Na przykładzie Postać znajduje się na Obszarze oznaczonym **0**. Strzałki wyznaczają Zasięg do wybranych Obszarów.






Należy pamiętać, że o ile efekt nie określa inaczej, LW jest zawsze wymagana. Nawet jeśli Obszar nad Postacią znajduje się w Zasięgu 1, to ze względu na Ścianę blokującą LW, Potwór nie może zostać zaatakowany żadną Bronią dystansową (chyba, że efekt określa, iż LW nie jest wymagana).

Ataki, Zdolności i Efekty, które nie wymagają LW, będą opisane jako "LW nie jest wymagana" lub podobnym określeniem.

Obłąd

Za każdym razem, gdy Gracz rzuca kośćmi dla swojej Postaci, otrzymuje 1 Żeton Obłądu  za każdy wynik Obłądu , który wyrzuci. Dotyczy to tylko rzutów dla Postaci, takich jak rzuty na Atak, Obronę przed Atakiem Potwora lub innych rzutów niezwiązanych z walką, jak na przykład rzuty dla wykonania Testów. Postacie nie otrzymują Żetonów Obłądu  za rezultaty Obłądu  pojawiające się na kościach wyrzuconych w celu określenia Ataku lub Obrony Potwora.




Na przykład, jeśli Postać zostanie zaatakowana przez *Piekielnego Ogara*, otrzyma Żetony Obłądu  tylko za każdy wynik  na swojej Kości Obrony, natomiast **nie otrzyma** ich za jakikolwiek wynik na Kości Ataku *Piekielnego Ogara*.

Postacie otrzymują również jeden Żeton Obłądu  za każdym razem, gdy pokonają jednego lub więcej Potworów za pomocą Ataku lub Zdolności.

W dowolnym momencie Postacie mogą posiadać maksymalnie 6 Żetonów Obłądu.




Główne Zagadnienia

Żetony *Oblędu* mogą zostać wydane na wykorzystanie większości *Zdolności Wrodzonych* znajdujących się na *Karcie Postaci*. Występują również *Zdolności Pasywne* i *Aktywne*, które nie wymagają poniesienia kosztu . Każda *Zdolność Wrodzona*, która jest *Akcją*, kosztuje 1 . *Zdolności* oznaczone symbolem  mogą być wykonane tylko raz na *Turę*.



Oblęd może być również wykorzystany na różne sposoby do *Ulepszenia Postaci*, jak opisano w części *Szczegółowych Akcji Postaci* w tej instrukcji.

Rupiecie

Rupiecie  przedstawiają zniszczone przedmioty, które można znaleźć w szpitalu. Same w sobie mogą wydawać się bezużyteczne, ale zebranie wystarczającej ich ilości pozwala na *Ulepszenie* wielu *Broni* i *Ekwipunku*.

Wszystkie *Rupiecie* dobiera się losowo z *Woreczka na Rupiecie*. Nie ma ograniczeń co do liczby *Rupieci*, które może posiadać *Postać*.

Najczęstszymi sposobami na ich zbieranie są:

- wykonanie *Akcji Płądrowania* (1 , ) w swojej *Fazie Akcji*, aby zebrać 1 *Rupiec*,
- wykonanie *Akcji Przeszukiwania* i znalezienie *Rupieci* w *Szafce*,
- pokonanie *Elitarnego Potwora* (np. *Sanitariusza*) lub *Szefa* i uzyskanie 1 *Rupieci*, jeśli zada się ostateczny cios,
- otrzymanie *Rupieci* od innej *Postaci* podczas *Akcji Wymiany*,
- niektóre *Zdolności Wrodzone* i *Karty Zaburzeń* pozwalają na zdobycie *Rupieci* w nietypowy sposób.

Rupiecie występują w 6 różnych rodzajach, poniżej znajdują się symbole, żetony i nazwy każdego z nich.



- Szkło



- Papier



- Rura




- Lina



- Kamień




- Drewno

Czasami do *Ulepszenia Kart* potrzebne będą określone rodzaje *Rupieci*, a innym razem wystarczy dowolne *Rupiecie*, wówczas pojawi się symbol .









Więcej informacji na temat *Ulepszenia Kart* znajduje się na stronie 35.

Lekarstwa

Lekarstwa  to różnego rodzaju pigułki, tabletki i inne środki medyczne, które można znaleźć w całym szpitalu. Zdobywa się je poprzez losowe wyciągnięcie *Żetonu Lekarstwa* z *Woreczka na Lekarstwa*, najczęściej w wyniku użycia *Akcji Przeszukiwania*, aby znaleźć *Lekarstwa* w *Szafce*. *Postacie* mogą również swobodnie wymienić się *Lekarstwami* podczas *Akcji Wymiany*. Nie ma ograniczeń co do liczby *Lekarstw* posiadanych przez daną *Postać*.

Postacie wydają *Lekarstwa*, aby zwiększyć swoje szanse na sukces podczas *Ataku*, *Obrony*, *Przeszukiwania Szafek* lub rzucania niestandardowymi kośćmi w celu wykonania *Testu*.

Po wykonaniu rzutu, widząc wyniki, *Postać* może użyć *Żetonu Lekarstwa*, odrzucając go do *Woreczka na Lekarstwa*, aby rzucić dodatkową kością w tym samym kolorze, co odrzucony *Żeton*. Ponieważ kości o różnych kolorach mają odmienne symbole, są przydatne w innych momentach.

- Podczas *Ataku* użyj czerwonych *Lekarstw* , aby dodać czerwone kości  lub zielonych *Lekarstw* , aby dodać zielone kości .
- Podczas *Obrony* lub wykonywania *Testu*, użyj niebieskich *Lekarstw* , aby dodać niebieskie kości  lub brązowych *Lekarstw* , aby dodać brązowe kości .

Po rzucie każdą dodatkową kością uzyskaną dzięki użyciu *Lekarstw*, nie ma żadnych ograniczeń, aby *Postać* wykorzystwała więcej *Lekarstw*, jeśli je posiada.

Przedmioty, Zdolności, Ograniczenia i Wyposażenie

Postacie w *Lobotomii 2* mogą zdobywać różne *Bronie* i *Ekwipunek*, wspólnie nazywane *Przedmiotami*. Prezentują je *Karty Broni* i *Karty Ekwipunku*. *Postacie* mogą posiadać maksymalnie 6 *Przedmiotów* w danym momencie. Jeśli mają 6 i zdobędą kolejne *Przedmioty*, muszą odrzucać je tak długo, aż ich liczba spadnie do 6.

Mimo posiadania nawet 6 *Przedmiotów*, *Postacie* mogą używać **tylko jednego Przedmiotu Pancerza na raz** i mogą jednocześnie **trzymać tylko dwie Bronie**. *Broń* trzmana przez *Postać* i noszony przez nią *Pancerz*, są określane jako *Wyposażenie Postaci*. Podczas walki *Postacie* otrzymują korzyści oraz zdolności tylko z *Pancerza* i *Broni* będących na ich *Wyposażeniu*. Mogą jednak korzystać z wszelkich premii i zdolności posiadanego *Ekwipunku*, innego niż *Pancerz*.





Raz na Turę każda *Postać* może zmienić swoje *Wyposażenie*, korzystając z *Akcji Wymiany Wyposażenia* opisanej na stronie 34.

Pamiętaj, że *Postacie* nie mogą po prostu odrzucić, upuścić lub odmówić przyjęcia *Przedmiotu*. Jedynymi sposobami na pozbycie się *Przedmiotu* są:

- zdobycie większej liczby *Przedmiotów* niż maksymalnie dozwolone tak, aby trzeba było odrzucić niektóre z nich,
- wymiana (przy użyciu *Akcji Wymiany*),
- utrata *Przedmiotu* w wyniku działania karty lub efektu *Scenariusza* (np. *Potwora*, który niszczy *Przedmioty*).

Każda *Postać* ma na swojej *Karcie Postaci* pewne *Zdolności Wrodzone* i może zyskać dodatkowe *Zdolności* dzięki *Kartom Zaburzeń*. Każda *Postać* może mieć maksymalnie 4 *Karty Zaburzeń*. Jeśli już ma 4 i zyska kolejne, musi je odrzucać, aż ich liczba spadnie do 4.

Pancerz

Pancerz pozwala *Postaciom* i *Potworom* zredukować liczbę *Ran* otrzymywanych w wyniku *Ataku*. Każdy symbol  i  wydrukowany na *Karcie Postaci*, *Przedmiotu* lub *Potwora*, albo wyrzucony na *Kościach Obrony*, niweluje jedną potencjalną *Ranę*.

Postacie z reguły nie mają *Pancerza* (nie rzucają *Kośćmi Obrony*), chyba że mają na *Wyposażeniu Przedmiot* oznaczony jako *Pancerz*. Na szczęście każda *Postać* może rozpocząć grę z *Kaftanem Bezpieczeństwa*, który daje mały *Pancerz*.

Niektóre *Karty Pancerza* określają "Użyj do Obrony...", następnie podają *Kości Obrony*, podczas gdy inne wskazują "Dodaj...", następnie podają kości do "dodania". Ponieważ *Postacie* bez *Pancerza* zwykle nie mają *Kości Obrony* i mogą mieć tylko 1 *Przedmiot Pancerza* na *Wyposażeniu*, oba te sposoby działają tak samo. Nie można używać 2 części *Pancerza* jednocześnie.

Należy pamiętać, że *Zdolności*, które zapewniają dodatkową *Obronę* (czy to *Ochronę*, czy dodatkowe *Kości Obrony*), dodają ją do dowolnego *Pancerza*, który znajduje się na *Wyposażeniu* lub stosują ją do bazowej *Obrony* równej zero, jeśli *Postać* nie ma na sobie żadnego *Pancerza*.

Aktywacje

Aktywacja *Potwora* lub *Postaci* następuje w momencie, gdy mają oni swoją *Turę*, w której mogą działać, czyli poruszać się i/lub atakować. W przypadku *Potworów-Szefów* następuje to zazwyczaj w *Fazie Potwora-Szefa* danej *Rundy Gry*. W przypadku *Potworów* niebędących *Szefami* jest to zazwyczaj *Faza Ruchu Potworów Podstawowych* i *Elitarnych* oraz *Faza Ataku Potworów Podstawowych* i *Elitarnych*.

Niektóre efekty kart i *Scenariuszy* określają, kiedy *Potwór* się *Aktywuje*. Jeśli wystąpi taki efekt, odpowiedni *Potwór* (*Potwory*) otrzymuje

dodatkową aktywację, oprócz swojej normalnej aktywacji w tej *Rundzie*. Najczęściej *Potwór* zyskujący dodatkową aktywację jest wskazany z nazwy, czasami jednak *Potwór* (*Potwory*) zyskuje dodatkową aktywację dzięki spełnieniu określonego warunku.

Na przykład, *William Ashmore* ma zdolność pasywną *Tylne Drzwi Piekiel*, która sprawia, że jeśli *William* zostanie zabity przez *Potwora*, to wszystkie *Potwory* o tej samej nazwie (w tym ten, który go zabił) otrzymują natychmiastową dodatkową aktywację pozwalającą im na *Ruch* i *Atak*.

Jeśli *Sanitariusz* zabije *Williama*, to wszyscy *Sanitariusze* otrzymują dodatkową aktywację (*Ruch* i *Atak*). Natomiast jeśli zabije go *Kapelusznik*, wówczas jedyny *Potwór* o nazwie *Kapelusznik* otrzymuje dodatkową aktywację, poruszając się i atakując ponownie.

Licznik Czasu Szefa, Tor Obławy i Wzmocnienie

Podczas rozgrywki w *Lobotomia 2: Obława* jeden z *Szefów* pełni rolę *Licznika* upływu czasu. W grze podstawowej tym *Szefem* jest *Wielki Łowca*, który porusza się po ustalonym *Torze Obławy*, przesuwając się o 1 pole do przodu na początku każdej *Fazy Potworów*. *Licznik Czasu Szefa* może ulec zmianie w innych wariantach gry. Na przykład, w dodatku *Inferno*, *Bafomet* działa jako *Licznik Czasu Szefa*, poruszając się po ustalonej ścieżce na *Planszy*.

Kiedy *Wielki Łowca* dotrze do końca *Toru Obławy*, gra zazwyczaj kończy się natychmiast, a *Postacie* przegrywają (zostają schwyte przez *Wielkiego Łowcę* i odesłane do swoich izolatek) lub dochodzi do *Ostatecznej Bitwy*, podczas której to śmierć rozstrzyga grę. W takiej sytuacji *Postacie* mają ostatnią szansę, by pokonać *Wielkiego Łowcę* lub ponieść klęskę. To, który wynik zostanie osiągnięty, zależy od *Scenariusza* (lub typu gry, jeśli grasz w *Dziennik Koszmarów*).

Tor Obławy ma na każdym z 12 pól *Kartę Wydarzenia*, która może *Odrodzić* więcej *Potworów*, zwiększyć statystyki *Potworów* na *Rundę* lub wywołać inne efekty. Najważniejszym z tych efektów jest *Karta Aury OBŁĘDU!*, która zarówno *Wzmacnia* wszystkie *Potwory* na resztę gry, jak i pozwala *Postaciom* na rozpoczęcie korzystania z *Akcji Ulepszenia Postaci*. *Aura OBŁĘDU!* znajduje się na 6. polu każdego *Toru Obławy*, poza *Scenariuszem Wprowadzającym*.



Aby *Wzmocnić* *Potwory*, każda *Podstawowa* i *Elitarna Karta Potwora* (która ma *Wzmocnioną Stronę*) zostaje odwrócona ze swojej początkowej strony na mocniejszą, *Wzmocnioną Stronę*, jak pokazano powyżej.



Główne Zagadnienia

Kampanie, Scenariusze i Rozdziały

Scenariusze w *Lobotomii 2* składają się z kilku części, a przejście do następnej jest możliwe dopiero po rozegraniu bieżącej partii. Nie będziesz więc mógł po prostu spojrzeć na *Scenariusz* i dowiedzieć się, co wydarzy się w połowie lub na jego końcu. Zamiast tego pojawiają się pewne tajemnice i niespodzianki (przynajmniej podczas pierwszego rozgrywania każdego *Scenariusza*), takie jak nowe zagrożenia, nowe wyzwania, a nawet odkryte zostaną nowe części *Planszy*.

Warto myśleć o *Scenariuszach* jak o fabule horroru.

Scenariusze to opowiadania i historie, a każda z nich stanowi kompletną opowieść grozy.

Większość *Scenariuszy* składa się z kilku *Rozdziałów*, choć podobnie jak w przypadku przygodowych książek paragrafowych, kolejność czytania *Rozdziałów* będzie zależeć od działań podejmowanych przez *Postacie*.

Kampania to seria *Scenariuszy* przypominająca serię książek podążających za naszymi *Postaciami*, trochę jak *Władca Pierścieni* z *halucynacjami*, *lekami* i *ciasnymi izolatkami!*

Krótsze *Koszmary* to historie z *Rozdziałami* bardziej przypominającymi akapity lub scenki, a pełna rozgrywka w *Dziennik Koszmarów* (składająca się z wielu *Koszmarnych Scenariuszy*), to istna antologia horroru.

W różnych momentach każdego *Scenariusza* wykonasz czynności (lub zostanie ci coś zrobione!), które posuną fabułę do przodu. W takich momentach zostaniesz poproszony o przeczytanie nowego *Rozdziału Scenariusza*, który znajdziesz w *Księdze Scenariusza* z podanym *Kodem Identyfikacyjnym Rozdziału (CID)*. Powinieneś przeczytać wskazany *Rozdział* wszystkim *Graczom* (o ile nie zostaniesz poinstruowany inaczej) i postępować zgodnie z otrzymanymi instrukcjami. W ten sposób odkryjesz nowe części *Mapy*, zagrożenia i inne możliwości ucieczki.

Odczytywanie Identyfikacji Rozdziału (CID)

Ponieważ w grze *Lobotomia 2* jest wiele *Scenariuszy*, zarówno w podstawowej wersji, jak i w dodatkach, *Rozdziały* zostały nie tylko ponumerowane, ale także opatrzone unikalnymi kodami identyfikacyjnymi, takimi jak S1-RC-13, S2-A lub DN5-A.


Kod przed myślnikiem wskazuje, jakiego rodzaju *Scenariusza* dotyczy *Rozdział* lub *Karta*, jak pokazano poniżej:

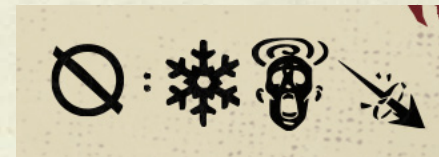
- S Ponumerowany typowy *Scenariusz* (np. z *Kampanii*), np. S3 to *Scenariusz* numer 3.
- DN Ponumerowany *Scenariusz Dziennika Koszmarów (Koszmar)*, np. DN5 to *Koszmar* numer 5.

Po myślniku podany jest *Rozdział* (zwykle litera), chyba że zaczyna się od EC (co oznacza *Kartę Wydarzenia Scenariusza*) lub RC (*Kartę Pomocy*, zwykle używaną tylko w *Scenariuszu Wprowadzającym*).

- CID S3-B to *Rozdział B Scenariusza 3*, który można znaleźć w *Księdze Scenariuszy*.
- S1-EC3 to *Karta Wydarzenia 3 Scenariusza 1*, znajdująca się w *Kartach Wydarzeń Scenariusza*.
- DN1-A to *Rozdział A Koszmaru numer 1*, który można znaleźć w księdze *Dziennika Koszmarów*.

Odporność

Niektóre potężne *Potwory* (oraz czasami *Karty Ekwipunku*, takie jak *Zardzewiała Kolczuga*) są *Odporne* na pewne efekty. Efekty te znajdują się na *Karcie Potwora* po symbolu *Odporności*  i mogą wyglądać następująco (zaczepnięte z *Karty Potwora Ożywiona Lalka*).



Jeśli *Potwór* zostanie dotknięty *Atakiem* lub *Zdolnością*, które mają jakiegokolwiek efekty, na które jest odporny, efekty te zostaną zignorowane. Zignorowanie niektórych (lub wszystkich) efektów specjalnych *Ataku* lub *Zdolności* nie anuluje żadnych innych efektów ani obrażeń.



W tym przykładzie, *Ożywiona Lalka* jest odporna na *Zamarznięcie* ❄️, *Ogłuszenie* 🗣️, oraz *Przebicie* ✂️. Założmy, że zostanie zaatakowana przy użyciu Zdolności *Śmiertelne Obrażenia* (z *Zaburzenia Agresji*) oraz *Miecza Świetlnego*, jak pokazano poniżej.



Karta *Śmiertelne Obrażenia* pozwala na wykonanie *Uderzenia Krytycznego* 🗣️ i *Przebicia* ✂️, natomiast *Miecz Świetlny* ma efekt *Oparzenia* 🔥, jako efekt specjalny.

Oznacza to, że *Atak* z użyciem tych 2 *Kart* miałby łącznie następujące efekty specjalne 🔥 🗣️ ✂️.

Jeśli jednak zostanie użyty do *Ataku* na *Ożywioną Lalkę*, wówczas zostanie rozpatrzony, jako posiadający tylko 🔥 🗣️, ponieważ *Ożywiona Lalka* jest odporna na *Przebicie* (co ma oznaczone ❌ : ✂️).

Zauważ, że *Atak* nadal ma miejsce i nadal działają na nią inne efekty (🔥 oraz 🗣️), ponieważ *Ożywiona Lalka* nie ma na nie *Odporności*.

Zwycięstwo lub Przegrana

Dokładne kryteria wygranej lub przegranej w grze *Lobotomia 2: Obława* są podane w szczegółach *Scenariusza* lub typu gry, w przypadku rozgrywek z *Dziennikiem Koszmarów*.

Pomimo tego, że *Scenariusz* rozgrywki jest ściśle określony, można powiedzieć, że pokonanie przez *Potwory* zazwyczaj oznacza przegraną *Postaci*, podczas gdy eksploracja, pomyślne wykonanie *Testów* i pokonanie *Potworów* zazwyczaj skutkuje zwycięstwem. Po prostu uważaj, aby mieć na oku *Licznik Czasu Szefa* (np. poruszanie się *Wielkiego Łowcy* po *Torze Obławy*), albo zaryzykuj - jeśli brakuje ci już czasu!

Budowa Kart

Na kolejnych stronach znajduje się opis sposobu odczytywania różnych rodzajów kart używanych w grze *Lobotomia 2: Oblawa*.

Karty Postaci

Każda Karta Postaci jest dwustronna, z niebieską stroną przedstawiającą początkowy stan Postaci i czerwoną stroną, którą Postać otrzymuje kiedy wpadnie w stan OBŁĘDU!



A **Zdrowie** - Liczba *Ran* konieczna do zabicia *Postaci*. Aby to śledzić, w miarę jak *Postać* jest raniona, na jej *Karcie Postaci* umieszczane są *Żetony Ran*.

B **Nazwa**.

C **Początkowa strona Postaci** (niebieska) opisuje *Zadanie Postaci*. Jest to osobisty cel, który *Postać* musi osiągnąć przed ulepszeniem się do poziomu *OBŁĘD!* (czerwona strona *Postaci*). Strona *OBŁĘD!* nie ma dalszych *Zadań*, jedynie słowo *OBŁĘD!*

D **Zaburzenia** to stany psychiczne *Postaci*, które decydują o tym, z których *Talii Zaburzeń* korzysta ona w celu zdobycia zdolności i umiejętności. O ile efekt *Scenariusza*, karta lub dodatek nie stanowią inaczej, za każdym razem, gdy *Postać* otrzymuje *Kartę Zaburzenia*, musi losowo wybrać ją spośród *Zaburzeń* wymienionych na jej *Karcie Postaci*.

E **Atrybuty** zdolności przedstawiają, jak dobrze *Postać* radzi sobie z różnymi rzeczami. Im wyższy wynik, tym *Postać* jest bardziej biegła w wykonywaniu poszczególnych czynności, przy pomocy poniższych zdolności:



Siła



Zręczność



Imaginacja



Świadomość

Siła, *Zręczność* i *Świadomość* są zwykle używane podczas walki, a *Imaginacja* jest najczęściej używana w trakcie *Przeszukiwania Szafek*. Mogą istnieć inne zastosowania tych *Atrybutów*, często specyficzne dla części *Scenariusza*, ale są to najbardziej powszechne zastosowania.

F **Zdolności Wrodzone** to umiejętności i efekty, które *Postać* posiada zawsze, choć niektóre z nich mogą wiązać się z kosztem ich użycia (pokazanym w czarnych kółkach). Wszystkie koszty są opłacane *Żetonami Oblędu*, które zdobywa się podczas gry (przede wszystkim poprzez pokonywanie wrogów).

Koszt w *Żetonach Oblędu* dla większości *Zdolności Wrodzonych* będzie zazwyczaj liczbą od 0 do 6, ale może również wynosić *P* (przy zawsze aktywnym *Pasywnym* efekcie) lub *X* wskazując, że *Postać* może wydać tyle *Żetonów Oblędu* ile chce, przy czym im więcej żetonów wyda, tym potężniejszy będzie efekt.

O ile *Zdolność* nie posiada symbolu raz na *Turę* lub tekst nie wskazuje inaczej, może ona być powtarzana tak długo, jak *Postać* jest w stanie opłacić jej koszt (w *Żetonach Oblędu* i niekiedy w *Punktach Akcji*).

G **Tekst fabularny** (zazwyczaj cytaty lub informacje), który nie ma wpływu na rozgrywkę.

Karty Potworów

Gra Lobotomia 2: Obława zawiera 3 rodzaje Potworów: Potwory Podstawowe, Potwory Elitarne oraz Potwory - Szeffowie.

Podstawowe i Elitarne Potwory

Podstawowe i Elitarne Potwory są bardzo podobne i te rodzaje obejmują większość wrogów, których napotkają twoje Postacie. Reprezentują one zwykłych ludzi i zwierzęta, które również można spotkać w tym zakładzie psychiatrycznym o zastrzonym rygorze. Przybierają ohydne formy, niezależnie od tego, czy zostały wywołane przez siły zła, czy po prostu są twoimi, chorymi urojeniami...

Wszystkie Podstawowe (i niektóre Elitarne) Karty Potworów są dwustronne: Standardowa strona (pokazana poniżej) przedstawia najczęstszą formę Potwora, natomiast rewers przedstawia silniejszą, Wzmocnioną stronę, która może pojawić się w trudniejszych sytuacjach i Scenariuszach.



A Nazwa.

B Rodzaj Potwora – Podstawowy lubi Elitarny Potwór.

C Statystyki – wskazują:

Zdrowie – ile *Ran* należy zadać, aby pokonać Potwora.

Ruch – ile *Obszarów* może przejść Potwór w każdej turze.

D **Atak Potwora** – wskazuje liczbę i typ kości używanych przez Potwora podczas jego *Ataku* oraz wszelkie modyfikatory, takie jak automatyczne sukcesy i specjalne efekty rzutu .

E **Obrona Potwora** – wskazuje liczbę i typ kości używanych przez Potwora do *Obrony* przed dowolnymi *Atakami*. Potwór może również uzyskać automatyczne sukcesy lub efekty specjalne, jeśli wyrzuci .

F **Ilustracja** – wizerunek Potwora użyty w tym miejscu pojawia się również na wszystkich *Kartach Odrodzenia*, które przywołują nowe Potwory tego rodzaju.

G **Efekty Specjane** – tekst opisuje wszelkie warunki *Ucieczki* oraz efekty specjalne lub dodatkowe zasady mające zastosowanie do tego Potwora.

Podstawowe i Elitarne Potwory są podobne pod względem mechaniki, zazwyczaj pojawiają się przy pomocy *Kart Odrodzenia* lub w trakcie *Przygotowania Scenariusza*. Poruszają się i atakują w podobny sposób. Główną różnicą jest nagroda za ich pokonanie.

Pokonanie *Podstawowego Potwora* powoduje, że *Postać* otrzymuje *Żeton Obłądu* (do limitu *Postaci*, zwykle 6).

Pokonanie *Elitarnego Potwora* powoduje, że *Postać* otrzymuje *Żeton Obłądu* (tak jak w przypadku *Podstawowych Potworów*), ale także zapewnia jej *Żeton Rupiecia* , dobierany losowo z *Woreczka na Rupiecie*.



Budowa Kart

Potwory - Szeffowie

Potwory - Szeffowie to zupełnie inny rodzaj Potworów niż Podstawowe i Elitarne. Są one prawdziwym źródłem koszmarów i przedstawiono je w wielu dziełach fantastyki grozy... Mogą to być tylko urojenia, ale z pewnością nawet twój umysł nie może być tak zepsuty... Tak czy inaczej, mądrze jest traktować odrażających Szeffów z szacunkiem i ostrożnością, która zapewne się przyda.



A Nazwa.

B Rodzaj Potwora – Szeff.

C Statystyki – wskazują na:

Zdrowie – ile Ran należy zadać, aby pokonać Potwora. W przypadku Szeffów, wartość Zdrowia często zależy od liczby Postaci biorących udział w grze. W powyższym przykładzie $\times 10$, Szeff będzie miał 30 punktów Zdrowia, jeśli grają 3 Postacie, 40 punktów Zdrowia przy 4 Postaciach itd.

Ruch – ile Obszarów może przejść Potwór w każdej turze.

D **Atak Potwora** – Szeffowie często wybierają jeden z wielu ataków dostępnych w Fазie Ataku Potwora. Metoda wyboru ataku może się różnić w zależności od Szeffa, będzie ona wyraźnie opisana. Niektórzy Szeffowie mogą mieć jeden rodzaj Ataku, używany przez cały czas, podczas gdy inni mogą używać własnej, specjalnej talii kart lub wybierać Atak, rzucając kością. Wiele możliwych ataków nie wykorzystuje specjalnej talii, każdy potencjalny atak jest opisany z podaniem liczby i rodzaju kości używanych przez Szeffa, jak również wszelkich modyfikatorów, takich jak automatyczne sukcesy i specjalne efekty dla rzutu.

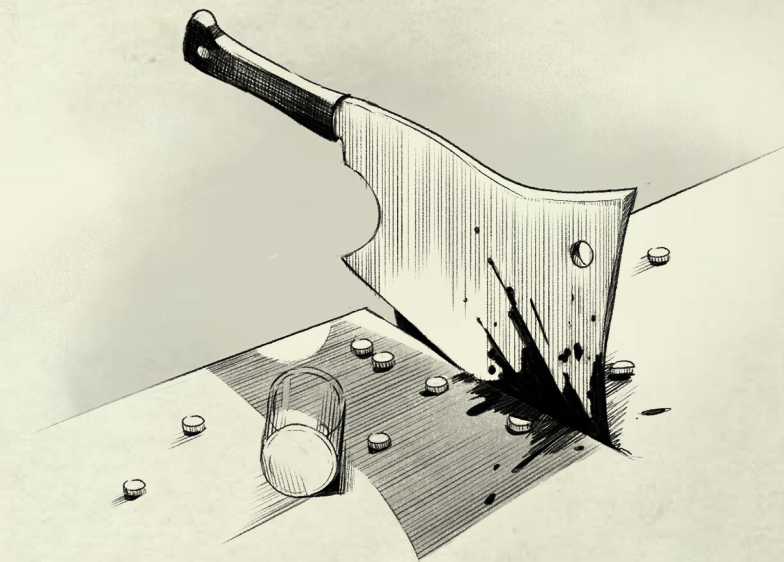
E **Obrona Potwora** – wskazuje liczbę i typ kości używanych przez Potwora do Obrony przed dowolnymi Atakami. Potwór może również uzyskać automatyczne sukcesy lub efekty specjalne, jeśli wyrzuci.

F **Ilustracja** – wizerunek Potwora... Spójrz tylko, jeśli jesteś gotów zaryzykować szaleństwo i nieprzespane noce!

G **Specjalne Efekty** – Szeffowie zazwyczaj pojawiają się w wyniku wydarzeń specyficznych dla danego Scenariusza i mogą podlegać dodatkowym, unikalnym zasadom.

Jeśli Postać pokona Szeffa, oprócz nagród lub efektów określonych w Scenariuszu, dodatkowo otrzyma Żeton Obłędu (do limitu Postaci, zwykle 6) oraz Żeton Rupiecia, dobierany losowo z Woreczka na Rupiecie.

W przeciwieństwie do Podstawowych i Elitarnych Potworów, w każdej Turze, Szeffowie mają swoją Fazę, w której poruszają się i atakują Postacie.



Podstawowy Ekwipunek i Karty Broni

Na początku każdej gry wszystkie Postacie otrzymują jeden element Podstawowego Ekwipunku i jedną Podstawową Broń. Te Podstawowe Przedmioty (i pierwsza dodatkowa Broń, którą otrzymuje każda Postać) automatycznie tworzą część Wyposażenia Postaci.

Wyposażenie i Broń (Podstawowa lub nie) nazywane są łącznie Przedmiotami. Nie licząc Podstawowych Przedmiotów, Postacie mogą mieć przy sobie maksymalnie 6 Przedmiotów. Jeśli kiedykolwiek będą mieć więcej Przedmiotów, muszą natychmiast je odrzucić, dopóki nie zmieszczą się w tym limicie.

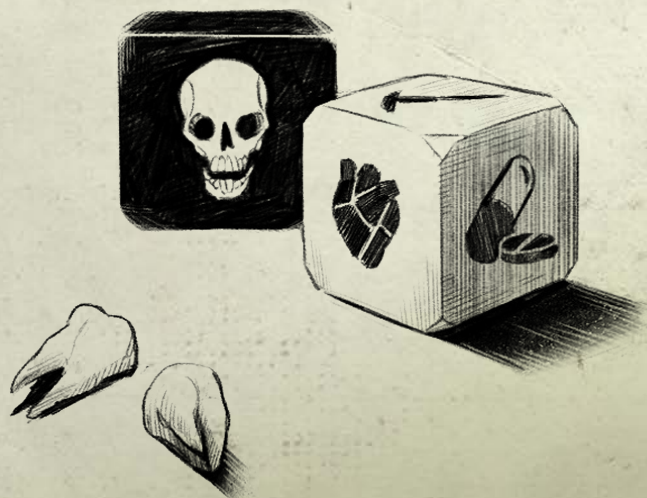
Podstawowym Ekwipunkiem w głównej grze Lobotomia 2: Obława zawsze będzie Kaftan Bezpieczeństwa. Przyszłe dodatki mogą wprowadzić inne elementy Podstawowego Ekwipunku dające możliwość wyboru.



- A** Nazwa Ekwipunku.
- B** Efekty uzyskane dzięki Ekwipunkowi.
- C** Ulepszenia Ekwipunku widoczne są w osobnych wierszach, przy czym każdy wiersz pokazuje zarówno wymaganą liczbę Rupieci, jak i efekt ulepszenia.

W tym przykładzie *Kaftan Bezpieczeństwa* jest *Pancerzem* i zapewnia niebieskie *Kości Obrony*. Można go ulepszyć dwukrotnie, używając dowolnego typu *Rupieci* , z których każde ulepszenie zapewnia dodatkowe *Obrony*.

Gracze mają do wyboru *Broń Podstawową* dla swoich *Postaci*, taką jak *Słuczone Szkło*, *Proca* lub *Zwój z Czarem*. Każda z nich używa innego *Kluczowego Atrybutu* decydując o sile ataku z jej użyciem. Zazwyczaj warto wybrać *Broń* o tym samym *Kluczowym Atrybucie*, co najwyższa wartość *Atrybutu Postaci*.

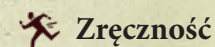


- A** Nazwa Broni.
- B** Kluczowy Atrybut Broni. Wskazuje, który *Atrybut Postaci* jest używany do ataku przy użyciu tej *Broni*.

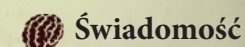
Postacie będą rzucać jedną zieloną kością za każdy punkt, który mają w *Kluczowym Atrybucie*. *Kluczowym Atrybutem Broni Podstawowej* jest zawsze jeden z poniższych:



Siła



Zręczność



Świadomość

- C** Podstawowe Efekty Ataku wskazują wszelkie dodatkowe efekty stosowane przez *Atak* (dodatkowo do *Kości Ataku* wyrzuconych za *Biegłość* w *Kluczowym Atrybucie*).
- D** Ulepszenie Broni wskazuje wymagane *Rupiecie* oraz efekt Ulepszenia Broni.

Należy pamiętać, że *Broń Podstawowa* może zostać *Ulepszona* przez każdego jej posiadacza, niezależnie od jego zdolności w *Kluczowym Atrybucie*.

W powyższym przykładzie *Postać* z 4 atakuje rzucając 4 i może liczyć każdy wyrzucony wynik , jako dodatkowy sukces . Jeśli *Postać* wydała już 2 *Rupiecie* (dowolnego rodzaju) na *Ulepszenie Broni*, rzuci dodatkową (w sumie 5).

Budowa Kart

Karty Ekwipunku

Postacie mogą używać tylko jednej karty ze słowem kluczowym *Pancerz*. Jeśli zdobędą drugą Kartę Ekwipunku ze słowem kluczowym *Pancerz*, muszą zdecydować, której z nich użyć podczas *Obrony*, dodając wybraną Kartę *Pancerza* do swojego aktualnego *Wyposażenia*.

Postacie mogą mieć przy sobie maksymalnie 6 *Przedmiotów* (*Kart Broni* i *Kart Ekwipunku*), nie wliczając w to *Ekwipunku Podstawowego* i *Broni Podstawowej*. Jeśli gracz dobierze Kartę Ekwipunku, mając już osiągnięty limit, musi natychmiast odrzucić jeden ze swoich *Przedmiotów*. Odrzuconą kartą może być dowolny *Przedmiot*, nawet ten właśnie dobrany. Wszelkie żetony na odrzuconej karcie (np. *Żetony Ulepszeń*) są usuwane i zwracane do odpowiedniej *Puli Żetonów* lub *Woreczka*.

Postać najczęściej zdobywa Kartę Ekwipunku poprzez *Akcję Przeszukiwania Szafki* lub *Akcję Wymiany* z inną *Postacią*.



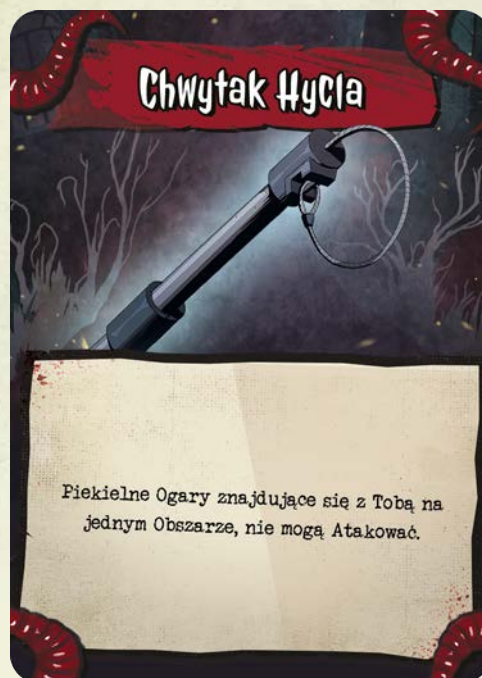
A Nazwa Ekwipunku.

B Efekty uzyskane dzięki Ekwipunkowi.

C Ulepszenia Ekwipunku widoczne są w osobnych wierszach, przy czym każdy wiersz pokazuje zarówno wymaganą liczbę *Rupieci*, jak i efekt ulepszenia. Nie wszystkie elementy Ekwipunku mogą zostać *Ulepszone*. Jeśli istnieje kilka możliwych *Ulepszeń*, mogą one zostać wykonane w dowolnej kolejności, o ile zostaną użyte wymagane *Rupiecie*. *Postacie* nie muszą spełniać określonych wymagań dotyczących *Atrybutów*, aby móc *Ulepszać Ekwipunek*.

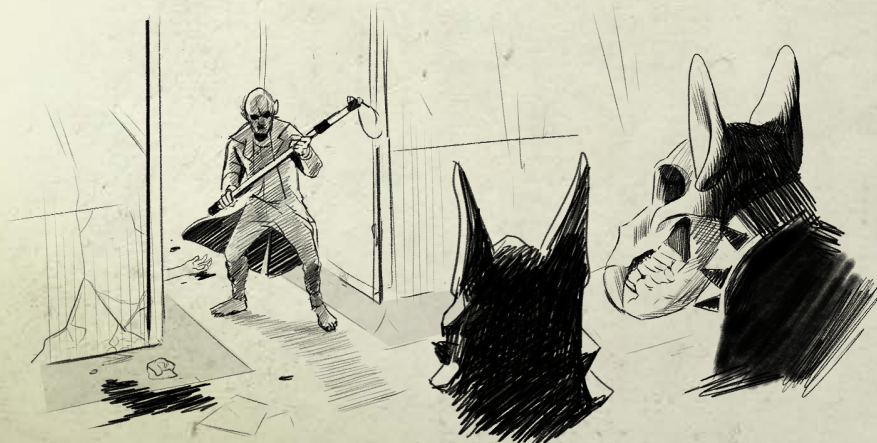
Na wcześniejszym przykładzie *Skórzana Kurtka* to *Pancerz* zapewniający niebieską i brązową Kość *Obrony* z możliwością zamiany każdego na dodatkowy sukces . *Skórzana Kurtkę* można ulepszyć dwukrotnie:

- wykorzystując *Rupiecie*, jeden *Papier* i jedno *Drewno* , uzyskując w ten sposób jeden automatyczny sukces ,
- wykorzystując *Rupiecie*, dowolne trzy , bez względu na rodzaj, uzyskując w ten sposób dodatkową *Obrony*.



Niektóre elementy *Ekwipunku* zapewniają *Pasywne Zdolności* lub *Zdolności* mające własny koszt użycia, opisany na *Karcie Ekwipunku*. *Zdolności* te nie wymagają wydania *Punktów Akcji* chyba, że na karcie zaznaczono inaczej.

Na przykład, *Chwytnak Hycła* powstrzymuje przed atakiem *Piekielne Ogary* znajdujące się na *Obszarze* z *Postacią*, nie wymagając żadnych aktywnych akcji ani kosztów. *Aureola* nie wymaga żadnych *Punktów Akcji* , ale jej aktywacja kosztuje 2 *Żetony Oblędu* na *Turę*.



Niektóre *Karty Ekwipunku* mogą wymagać, aby ich użycie zostało oznaczone. Są to *Karty WIELOKROTNEGO UŻYTKU* (pokazane poniżej **A**). Karta może zostać *Wyczerpana* poprzez obrócenie jej o 90 stopni, tak aby leżała na stole bokiem. Jeśli karta nie jest aktualnie *Wyczerpana*, może zostać użyta. Karty, które wymagają *Wyczerpania* określają zwykle, w jaki sposób należy je *Przygotować* (przywracając do zwykłej, pionowej pozycji na stole), są one wówczas gotowe do ponownego użycia.

Wyczerpane (odwrócone) karty mogą zostać *Przygotowane* tylko raz na *Turę Postaci*, mogą również być wymieniane z innymi *Postaciami* tak, aby mogły je *Przygotować* i użyć w swojej *Turze*.



Na powyższym przykładzie, aby umieścić *Żeton Miny Lądowej* na *Obszarze* zajmowanym przez *Postać*, należy *Wyczerpać Kartę Ekwipunku z Miną Lądową*. Jeśli *Postać* chce ponownie umieścić *Minę Lądową*, musi najpierw odrzucić 2 *Żetony Rupieci* (dowolnego rodzaju), aby *Przygotować* kartę. Zauważ, że w tym przykładzie ani umieszczenie *Miny Lądowej*, ani *Przygotowanie* karty nie zużywa żadnych *Punktów Akcji*.

Karty Broni

Postać zdobywa *Kartę Broni* najczęściej podczas *Akcji Przeszukiwania Szafki* lub otrzymuje ją od innej *Postaci* podczas *Akcji Wymiany*.

Postacie mogą mieć przy sobie maksymalnie 6 *Przedmiotów* (*Kart Broni* i *Kart Ekwipunku*), nie wliczając w to *Ekwipunku Podstawowego* i *Broni Podstawowej*. Jeśli gracz dobierze *Kartę Ekwipunku*, mając już osiągnięty limit, musi natychmiast odrzucić jeden ze swoich *Przedmiotów*.

Odrzuconą kartą może być dowolny *Przedmiot*, nawet ten właśnie dobrany. Wszelkie żetony na odrzuconej karcie (np. *Żetony Ulepszeń*) są usuwane i zwracane do odpowiedniej *Puli Żetonów* lub *Woreczka*.



A Nazwa Broni.

B Kluczowy Atrybut Broni. Wskazuje, który Atrybut *Postaci* jest używany do ataku przy użyciu tej *Broni*.

Postacie będą rzucać jedną zieloną kością za każdy punkt, który mają w *Kluczowym Atrybucie*. *Kluczowym Atrybutem Broni Podstawowej* jest zawsze jeden z poniższych:

- Siła
- Zręczność
- Świadomość
- Dowolny (wybiera Gracz)

Jeśli *Kluczowym Atrybutem* jest symbol , *Gracz* może użyć dowolnego *Atrybutu* swojej *Postaci*, z wyjątkiem *Imaginacji* (która nie występuje jako *Kluczowy Atrybut* na żadnej *Karcie Broni*).

C *Próg Biełości* to minimalna wartość, jaką *Postać* musi mieć w *Kluczowym Atrybucie*, aby być *Biełą* w posługiwaniu się daną *Bronią*. *Postać* musi być *Bieła* w posługiwaniu się daną *Bronią*, aby móc skorzystać z jej *Biełych Ulepszeń*.






Jeśli *Postać* (*Bieła* w posługiwaniu się *Bronią*) *Ulepszy* ją, a następnie straci punkty *Atrybutów* i zejdzie poniżej *Progu Biełości* (lub *Wymieni Broń* z *Postacią*, która jest poniżej *Progu Biełości* tej *bronii*), wówczas *Broń* zachowa *Ulepszenia*, ale dana *Postać* może używać tylko *Ataku Podstawowego* i dowolnych *Ulepszeń Podstawowych*, dopóki nie zdobędzie *Punktów Atrybutów*, aby ponownie stać się *Biełą*.



Niezależnie od tego, czy *Postać* jest *Bieła*, czy nie, nadal atakuje przy użyciu liczby zielonych kości równej wartości jej *Kluczowego Atrybutu* - zmieniają się tylko efekty *Ulepszenia*.

Budowa Kart













- D** **Podstawowe Efekty Ataku** wskazują wszelkie dodatkowe efekty (dodatkowo do *Kości Ataku* wyrzuconych za poziom *Biegłości* w *Kluczowym Atrybucie*), które stosuje się do każdego *Ataku* tą *Bronią*.
- E** **Podstawowe Ulepszenie Broni** wskazuje elementy, które po "wykupieniu" mają zastosowanie do *Ataków* przy użyciu tej *Broni* niezależnie od tego, czy *Postać* używająca tej *Broni* jest w niej *Biegła*, czy też nie.
- F** **Biegłe Ulepszenie Broni** wskazuje *Ulepszenia*, które po "wykupieniu" mają zastosowanie tylko do *Ataków* przy użyciu tej *Broni* przez *Postacie* z *Biegłością* w jej obsłudze.

Ulepszenia są przedstawione w osobnych wierszach, z których każdy pokazuje zarówno wymagane *Rupiecie*, jak i efekt ulepszenia. Należy pamiętać, że nie każda *Bron* może zostać ulepszona, natomiast tam, gdzie istnieje wiele możliwych *Ulepszeń*, mogą one zostać wykonane w dowolnej kolejności, o ile użyto wymaganych *Rupieci*. *Postać* nie musi mieć *Biegłości* w posługiwaniu się *Bronią*, aby zakupić jej *Ulepszenie*, choć nie może osobiście korzystać z zakupionych *Ulepszeń*, dopóki nie osiągnie *Progu Biegłości* w *Kluczowym Atrybucie Broni*.

W poprzednim przykładzie *Stare Wiosło* zostało użyte przez *Postać*, której najwyższy *Atrybut* wynosi tylko 3. *Kluczowy Atrybut Starego Wiosła* jest dowolnego rodzaju (wybór *Gracza*), natomiast *Próg Biegłości* wynosi 4. *Postać* nie ma *Biegłości* i wykona *Atak* używając 3 zielonych kości  w *Ataku*  *Atakiem Obszarowym*. Jeśli *Podstawowe Ulepszenie Broni* zostało ukończone, *Postać* otrzyma również jego efekty (możliwość zamiany  na  oraz możliwość *Ruchu* o 1 *Obszar* wykonując *Skradanie*  natychmiast po *Ataku*).

Jeśli inna *Postać* użyje *Starego Wiosła*, mając *Atrybut* na poziomie 4, jest *Biegła* i zaatakuje 4 zielonymi kośćmi  w *Ataku*  *Atakiem Obszarowym*, dodając efekty wszystkich ulepszeń (zarówno *Podstawowych*, jak i *Biegłych*).

Stare Wiosło może zostać *Ulepszone* trzykrotnie, w dowolnej kolejności, przez dowolną *Postać*, niezależnie od tego, czy jest ona *Biegła* w posługiwaniu się tą *Bronią*, czy nie. Dostępne jest jedno *Podstawowe Ulepszenie Broni* (które może zostać użyte przez dowolną *Postać*) i dwa *Biegłe Ulepszenia Broni* (które mogą zostać użyte tylko przez *Postacie*, które są w niej *Biegłe*):

- *Podstawowe Ulepszenie Broni* wymaga *Rupieci*: 1 *Drewna*  oraz 1 *Papieru* . Pozwala *Postaci* na *Ruch* o 1 *Obszar* (wykonując *Skradanie*  natychmiast po *Ataku* i możliwość zamiany  na .
- jedno z *Biegłych Ulepszeń Broni* wymaga *Rupieci*: 1 *Szkła*  oraz 1 *Drewna* , aby dodać jedną zieloną kość  do *Ataku*.
- drugie z *Biegłych Ulepszeń Broni* wymaga *Rupieci*: 1 *Kamienia* , 1 *Drewna*  oraz 1 *Rupiecia* dowolnego rodzaju , aby dodać jedną czerwoną kość  do *Ataku*.

Karty Zaburzeń

Każda *Postać* rozpoczyna grę z *Kartami Zaburzenia* odpowiadającymi *Zaburzeniom*, które jej dotyczą. Może otrzymać dodatkowe *Karty Zaburzeń* (do limitu 4 kart), wykonując *Akcję Otrzymania Karty Zaburzenia*.

Karty Zaburzeń opisują szeroki zakres efektów, które mogą zostać użyte w najróżniejszych momentach gry. Niektóre *Karty Zaburzeń* składają się z wielu *Zdolności*, a każda z nich jest oddzielona od pozostałych poziomymi liniami, jak pokazano na poniższym przykładzie (z dwiema *Zdolnościami*):



A Nazwa Karty Zaburzenia.

B Koszt Ochłonięcia za każdą *Zdolność*, która nie jest *Pasywna*.



Klepsydra wraz z cyfrą wskazuje, że jeśli dana *Zdolność* zostanie użyta, *Gracz* musi umieścić na tej *Karcie* odpowiednią liczbę *Żetonów Ochłonięcia*.

C Szczegóły *Zdolności* wskazują jej typ, efekt i wszelkie dodatkowe koszty. Możliwe typy to:

- **Pasywna**. Ma zastosowanie, gdy karta nie jest w trakcie *Odnawiania*.
- **Aktywna**. Może być użyta tylko podczas *Fazy Akcji Postaci*, często wiąże się z kosztem.
- **Obrona**. Może być użyta tylko wtedy, gdy *Postać* jest *Atakowana*.
- **Atak**. Może być użyta tylko podczas *Fazy Akcji Postaci*.
- **Atak Bronią**. Może być użyty tylko podczas wykonywania *Ataku Kartą Broni* (lub *Ataku Podstawowego* bez użycia *Broni*).

Wszystkie typy *Zdolności*, oprócz *Pasywnych*, po ich użyciu wymagają *Czasu Odnowienia*, wyrażonego w *Koszcie Ochłonięcia*.

Na przykład, jeśli *Postać* używa Aktywnej Zdolności **Odstawienie**, darmowej Akcji 0 (AP), musi umieścić 4 Żetony Ochłonięcia na tej karcie, jak pokazano poniżej. Zdolność jest teraz *Odnawiana*.



Żadna Zdolność **Odstawienia** nie może zostać użyta, dopóki nie zostaną z niej usunięte wszystkie Żetony Ochłonięcia.

Niektóre Zdolności pozwalają *Postaci* na wydawanie zasobów (takich jak [icon] lub [icon]) w celu dalszej modyfikacji rzutu kością. Jeśli *Postać* zdecyduje się to zrobić, musi podjąć taką decyzję przed wykonaniem rzutu chyba, że Zdolność wyraźnie wskazuje inaczej. *Postać* może wydać ze swoich zasobów [icon], jak zwykle po rzucie kośćmi.

Na przykład, **Nowotwór Nadnerczy** (poniżej) pozwala *Postaci* wydać pojedynczy [icon], aby dodać jedną [icon]. Musi to być wykonane przed rzutem **Kośćmi Ataku**.



Należy pamiętać, że dotyczy to wszystkich Zdolności, nawet Zdolności **Wrodzonych** opisanych na **Karcie Postaci**.

Sekwencja Rozgrywki

Gra składa się z serii *Rund*, w których najpierw swoje *Tury* wykonują *Postacie*, a następnie *Potwory* przeprowadzają swoje *Ruchy* i *Akcje*.

Kolejność rozgrywania każdej *Rundy* jest następująca:

Runda

Faza Gracza

Faza Utrzymania (pomijana w pierwszej Rundzie)

- Przekaż Żeton Pierwszej *Postaci* zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Usuń 1 Żeton Ochłonięcia [icon] z każdej *Karty z Kosztem Ochłonięcia*.

Faza Akcji *Postaci*

- Zaczynając od *Postaci* z Żetonem Pierwszej *Postaci* i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każda *Postać* otrzymuje 3 Punkty Akcji (AP), które może wydać na wykonanie swoich *Akcji*.

Faza Potworów

Faza Obławy

- Przesuń Licznik Czasu Szefa (np. **Wielkiego Łowcę**) jedno pole do przodu na *Torze Obławy*.

Faza Szefa Potworów

- Wszystkie *Potwory - Szefowie* znajdujący się w grze wykonują swój *Ruch*, a następnie *Atakują*.

Faza Ruchu Potworów Podstawowych i Elitarnych

- Wszystkie pozostałe *Potwory* wykonują swój *Ruch*.

Faza Odrodzenia Potworów

- Pojawiają się nowe *Potwory*!

Faza Ataku Potworów Podstawowych i Elitarnych

- Wszystkie *Podstawowe* i *Elitarne Potwory*, *Atakują Postacie* znajdujące się z nimi na *Obszarze* lub będące w *Zasięgu* [icon] ich *Ataku*.

Faza Gracza



Każda *Runda* rozpoczyna się od *Fazy Gracza*, która na ogół składa się z *Fazy Utrzymania* i *Fazy Akcji Postaci*.

Runda Rozgrywki


Faza Utrzymania


Każda Runda w grze - poza pierwszą - rozpoczyna się od *Fazy Utrzymania*.

Żeton Pierwszej Postaci jest przekazywany zgodnie z ruchem wskazówek zegara do następnej *Postaci*.

Pojedynczy *Żeton Ochłonięcia*  zostaje usunięty z każdej *Karty Zaburzenia*, na której się znajduje. Jeśli wszystkie *Żetony Ochłonięcia*  zostaną z niej usunięte, karta będzie gotowa do ponownego użycia.

Faza Akcji Postaci

Zaczynając od *Pierwszej Postaci* (zgodnie ze wskazaniem *Żetonu Pierwszej Postaci*), każda *Postać* w kolejności, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, otrzymuje 3 *Punkty Akcji*  i wykonuje *Akcje* w swojej *Turze*.

W swojej *Turze*, każda *Postać* może użyć otrzymane  do wykonania poniższych *Akcji*.

- Akcja Ruchu
- Akcja Ataku
- Akcja Zdolności
- Akcja Zmiany Wyposażenia
- Akcja Przeszukiwania
- Akcja Płądrowania
- Akcja Wymiany
- Akcja Otrzymania Karty Zaburzenia
- Akcja Ulepszenia Karty
- Akcja Ulepszenia Atrybutu
- Akcja Ulepszenia Postaci

Akcje opisane są szczegółowo w rozdziale "Szczegóły Akcji Postaci", w instrukcji (patrz strony 30-36).

Po wykonaniu przez *Postać* wszystkich *Akcji*, które chce i może wykonać, wszelkie niewykorzystane *Akcje* przepadają, a *Akcje* zaczyna wykonywać następna *Postać* (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Jeśli wszystkie *Postacie* wykonają swoje *Akcje*, *Faza Akcji Postaci* dobiega końca.

Faza Potworów

Po zakończeniu wykonywania *Akcji* przez *Postacie*, swoją obławę rozpoczynają *Potwory*.

Faza Obławy

Faza Potworów rozpoczyna się od przesunięcia *Licznika Czasu Szefa* na jego *Torze Obławy*. W *Kampanii* podstawowej (oraz w *Dzienniku Koszmarów*), *Wielki Łowca* zwykle spełnia rolę licznika, a *Faza Obławy* polega na przesunięciu go o jedną kartę na *Torze Obławy*.

W innych *Scenariuszach*, *Licznik Czasu Szefa* może poruszać się po ustalonej ścieżce na *Planszy*. Tak czy inaczej, dotarcie *Licznika Czasu Szefa* do końca jego ścieżki jest zazwyczaj złą wiadomością dla *Graczy*, ponieważ oznacza to, że skończył im się czas i przegrywają grę lub, że *Postacie* są zmuszone do ostatecznej konfrontacji, którą będzie im bardzo trudno wygrać!


Faza Szefa Potworów

Podczas *Fazy Szefa Potworów*, każdy *Szef* wykonuje swój *Ruch*, a następnie *Atakuje* (jeśli to możliwe). O ile *Szef* nie podlega żadnym zasadom specjalnym lub specyficznym dla danego *Scenariusza* (ponieważ jest ich wiele), będzie poruszał się w taki sam sposób jak *Podstawowe* i *Elitarne Potwory*, kierując się w stronę najbliższej *Postaci*, a *Gracze* będą decydować o wyniku wszelkich remisów.

Jeśli w grze znajduje się więcej niż jeden *Szef*, to *Gracze* decydują o kolejności ich działania.

Faza Ruchu Potworów Podstawowych i Elitarnych

Podczas tej *Fazy* każdy *Podstawowy* i *Elitarny Potwór* na *Planszy* porusza się w kierunku najbliższej *Postaci*, możliwie najkrótszą do przebycia ścieżką. Oznacza to, że *Potwory* nie mogą poruszać się przez *Ściany* lub inne przeszkody, które mogą pojawić się w niektórych *Scenariuszach*, ale **mogą poruszać się przez *Drzwi*** (zarówno otwarte, jak i zamknięte). *Potwór* przechodzący przez *Zamknięte Drzwi* nie odwraca *Żetonu* na stronę *Otwarte Drzwi*.

Każdy *Podstawowy* i *Elitarny Potwór* przemieści się o tyle *Obszarów*, ile wynosi wskazana na jego *Karcie Wartość Ruchu* , zatrzymując się tylko wtedy, gdy znajdzie się na tym samym *Obszarze*, co jedna lub więcej *Postaci*. Oznacza to, że *Potwór*, który rozpoczyna *Fazę Ruchu* na tym samym *Obszarze* co *Postać*, zwykle w ogóle się nie poruszy. *Gracze* mogą decydować o kolejności *Ruchu Podstawowych* i *Elitarnych Potworów*, choć z reguły nie ma to większego znaczenia.

Jeśli możliwy jest wybór dwóch lub więcej *Postaci*, które znajdują się w równej odległości od *Potwora*, albo istnieje kilka najkrótszych ścieżek prowadzących do najbliższej *Postaci*, wówczas *Gracze* decydują, którą z nich wybierze *Potwór*.





Faza Odrodzenia Potworów

Każda *Postać*, zaczynając od *Postaci z Żetonem Pierwszej Postaci*, po kolei dobiera kartę z *Talii Kart Odrodzenia* i (jeśli to możliwe) odradza odpowiedniego *Potwora* (umieszczając nową *Figurkę Potwora* na *Planszy*).



Większość *Kart Odrodzenia* posiada ilustrację *Potwora* **A**, który ma zostać odrodzony oraz kolorowy symbol **B** wskazujący, który *Punkt Odrodzenia* ma zostać użyty. W powyższym przykładzie *Piekielny Ogar* powinien zostać odrodzony w odpowiednim zielonym *Punkcie Odrodzenia*.

Niektóre *Karty Odrodzenia* wskazują *Wydarzenie* (ponumerowane od 1 do 5). Jeśli zostaną użyte w normalny sposób w *Fazie Odrodzenia Potworów*, wskażą specjalne *Wydarzenie* opisane w bieżącym *Scenariuszu*. Jeśli w *Scenariuszu* nie opisano żadnego *Wydarzenia*, nic się nie dzieje, więc *Postacie* mają szczęście! Jeśli jednak *Wydarzenie* zostanie dobrane z jakiegokolwiek innego powodu, takiego jak odrodzenie pokonanej *Postaci*, karta działa na zasadzie dowolnego symbolu pozwalając *Graczowi* zdecydować, jakiego koloru *Punktu Odrodzenia* użyć.

Za każdym razem, kiedy zostanie dobrana karta *Przetasowania, Talię Odrodzenia* (oraz wszystkie odrzucone *Karty Odrodzenia*) należy ponownie przetasować. Jeśli dzieje się to podczas normalnej *Fazy Odrodzenia Potworów*, nie jest dobierana żadna nowa *Karta Odrodzenia* - masz szczęście i nie pojawia się żaden nowy *Potwór*. Jeśli karta zostanie dobrana w innym momencie, np. podczas *Wydarzenia Scenariusza*, w którym pojawiają się nowe *Potwory*, wówczas po przetasowaniu talii, dobierana jest nowa *Karta Odrodzenia*.

Za każdym razem, gdy odradza się *Potwór*, pojawia się on na najbliższym od *Postaci*, która dobrała tę *Kartę Odrodzenia, Punkcie Odrodzenia* w pasującym kolorze dobranej karty. Zauważ, że *LW* nie jest do tego wymagana. Na przykład, jeśli została dobrana powyższa zielona karta *Piekielnego Ogara*, *Postać* musi odrodzić nowego *Piekielnego Ogara* na najbliższym od niej, zielonym *Punkcie Odrodzenia* bez względu na *LW*. Jeśli wszystkie *Potwory* określonego typu (wskazane na *Karcie Odrodzenia*) znajdują się już na *Planszy*, żaden nowy *Potwór* nie zostanie odrodzony.

Jeśli w pobliżu *Postaci* znajdują się dwa lub więcej *Punktów Odrodzenia* w tej samej odległości (pasującego koloru), to *Gracz* decyduje, który z nich zostanie użyty do odrodzenia nowego *Potwora*.

Faza Ataku Potworów Podstawowych i Elitarnych

Każdy *Podstawowy* i *Elitarny Potwór*, który znajduje się w tym samym *Obszarze*, co *Postać*, lub który ma *Postać* w swoim *Zasięgu* i *LW*, wykonuje *Atak*. Pomimo tego, że *Potwory* mogą przechodzić przez *Zamknięte Drzwi*, nadal ograniczają one ich *LW*, co oznacza, że niemożliwe są wszelkie *Ataki Potworów*, które wymagają *LW*.

O kolejności *Ataku Potworów* decydują *Gracze*. Jeśli jest kilka *Postaci*, które mogą zostać zaatakowane, *Potwór* zawsze wybierze *Postać* z najmniejszą liczbą punktów *Zdrowia* (*Gracze* wybierają w przypadku remisu).

Zdarza się, że *Potwór* na początku tej *Fazy* nie ma żadnych *Postaci*, które mógłby zaatakować, jednak dowolny efekt podczas *Fazy Ataku Podstawowych i Elitarnych Potworów* zmieni to, umieszczając *Postać* w jego *Obszarze* lub w *Zasięgu* jego *Ataku*. Jeśli to nastąpi, *Potwór* zaatakuje *Postać* tak, jakby mógł to zrobić na początku tej *Fazy*.

Na przykład, jeśli *Ian McFellow* zostanie zaatakowany i wyrzuci podczas *Obrony* , może użyć swojej *Wrodzonej Zdolności Postaci Orła*, aby *Mignąć* o 1 *Obszar*. Jeśli dzięki temu znajdzie się w zasięgu *Potwora*, który jeszcze nie zaatakował w tej *Turze*, *Potwór* ten może teraz wykonać *Atak* na *Iana McFellowa*.

Aby wykonać *Atak*:

- Weź liczbę zielonych i czerwonych *Kości Ataku* wskazanych na *Karcie Potwora*.
- *Postać* może użyć *Karty Ekwipunku Pancerza* znajdującej się w jej *Wyposażeniu*, aby *Obronić* się przed *Atakiem* otrzymując odpowiedni typ i liczbę niebieskich i brązowych *Kości Obrony*. Może również zyskać dodatkowe kości lub premie ze zdolności, efektów i innych kart (nie *Pancerza*).
- Wszystkie kości rzuca się jednocześnie.
- *Postać* otrzymuje 1 *Żeton Oblędu* (maksymalnie do swojego limitu) za każdy wyrzucony na *Kościach Obrony*.
- Policz sukcesy na *Kościach Ataku* i odejmij liczbę unikniętych trafień (lub). Wynik ten może zostać zmodyfikowany lub mogą zostać zastosowane efekty specjalne, jeśli na *Kościach Ataku* wypadnie , a na *Karcie Potwora* znajdują się *Efekty Błyskawicy*, lub jeśli na *Kościach Obrony* wypadną , a *Karty Postaci* mają *Efekty Błyskawicy*.
- *Potwór* otrzymuje +1 za każdego innego *Potwora*, który już zaatakował tę samą *Postać* w tej *Fazie*.
- Pamiętaj, że możesz użyć *Lekarstw* , aby dodać niebieską lub brązową kość.
- Liczba sukcesów, których nie udało się uniknąć, oznacza *Rany* dla *Postaci*. Weź odpowiednią liczbę *Żetonów Ran* i umieść je na *Karcie Postaci*. *Postać* umiera, jeśli liczba *Ran* na jej *Karcie Postaci* jest równa lub wyższa od jej wartości *Zdrowia* , zobacz na stronie 41.

Wskazówki dotyczące różnych symboli, które zapewniają specjalne efekty *Ataku*, można znaleźć na końcu tej instrukcji, w *Pomocy Gracza* oraz w materiałach do *Scenariusza Wprowadzającego*.

Szczegóły Akcji Postaci

W swojej *Turze*, każda *Postać* otrzymuje 3 *Punkty Akcji* (AP), które może użyć do wykonania poniższych *Akcji*.

Akcja Ruchu

Koszt: 1 (AP)

Ograniczenia: Powtarzalna.

Przydziel i wykorzystaj 2 *Punkty Ruchu*, aby poruszyć *Postać* i/lub otworzyć *Drzwi*.

Akcja Ataku

Koszt: 1 (AP)

Ograniczenia: Powtarzalna.

Użyj *Karty Broni* lub *Podstawowego Ataku*, aby wykonać *Atak* na *Potwora*.

Akcja Zdolności

Koszt: Zmienny

Ograniczenia: Zależy od *Zdolności*.

Użyj *Zdolności* opisanej na jednej ze swoich *Karcie Postaci*, *Karcie Ekwipunku*, *Karcie Broni*, *Karcie Zaburzenia* lub nawet efektu związanego ze *Scenariuszem*. Karta określa koszt akcji oraz to, czy jej użycie jest ograniczone do *jednego razu na Turę*.

Akcja Zmiany Wyposażenia

Koszt: 0 (AP) (za darmo)

Ograniczenia: Raz na *Turę*.

Zmień *Przedmioty* znajdujące się na *Wyposażeniu Postaci*.

Akcja Przeszukiwania

Koszt: 1 (AP)

Ograniczenia: Powtarzalna.

Odkryj i przeszukaj *Żeton Szafki* na *Obszarze Postaci*.

Akcja Płądrowania

Koszt: 1 (AP)

Ograniczenia: Raz na *Turę*.

Dobierz losowy *Rupieć* z *Woreczka na Rupiecie*.

Akcja Wymiany

Koszt: 0 (AP) (za darmo)

Ograniczenia: Raz na *Turę*.

Wymień dowolną liczbę *Przedmiotów*, *Rupieci* i *Lekarstw* z inną *Postacią* znajdującą się z tobą na tym samym *Obszarze*.

Akcja Otrzymania Karty Zaburzenia

Koszt: 0 (AP) (za darmo)

Ograniczenia: Raz na *Turę*.

Wydadź 6 *Żetonów Oblędu*, aby dobrać dodatkową *Kartę Zaburzenia* dla jednego z dostępnych *Zaburzeń*. Możesz to zrobić, nawet jeśli *Postać* ma już maksymalną liczbę *Kart Zaburzeń* (zwykle 4), ale będziesz musiał odrzucić karty do jej limitu.

Akcja Ulepszenia Karty

Koszt: 0 (AP) (za darmo)

Ograniczenia: Powtarzalna.

Użyj *Rupieci*, aby na stałe *Ulepszyć Kartę Ekwipunku* lub *Broni*.

Akcja Ulepszenia Zdolności

Koszt: 0 (AP) (za darmo)

Ograniczenia: Raz na *Turę*.

Wydadź 6 *Żetonów Oblędu*, aby trwale zwiększyć *Atrybut* o +1 albo usunąć pojedynczy *Żeton Infekcji* -1. Za pomocą tej *Akcji* nie można zwiększyć wartości *Atrybutów* powyżej 3.

Akcja Ulepszenia Postaci

Koszt: 0 (AP) (za darmo)

Ograniczenia: Raz na *Turę*.

Wydadź 6 *Żetonów Oblędu*, aby obrócić swoją *Kartę Postaci* na stronę *OBŁĘD!* Ta *Akcja* jest możliwa tylko po ukończeniu osobistego *Zadania*. Z reguły można to zrobić dopiero po odkryciu *Karty Wydarzenia* na *Torze Oblawy Aura OBŁĘDU!*

Akcja Ruchu – Ruch, Drzwi, oraz Ucieczka



Żeton Zamkniętych Drzwi blokuje *Ruch* i *LW Postaci*. *Potwory* mogą poruszać się przez *Zamknięte Drzwi* bez żadnych konsekwencji (w końcu mogą być personelem przytułku), ale nie mają *LW* przez *Zamknięte Drzwi* (ich *LW* jest zablokowana).


Jeśli *Postać* wykona *Akcję Ruchu*, otrzymuje 2 *Punkty Ruchu*. Każdy z może zostać wydany na:

- *Otwarcie Drzwi* znajdujących się na granicy *Obszaru*, na którym się znajduje (odwracając *Żeton Drzwi* ze strony *Zamkniętej* na *Otwartą*).
- *Ruch* na sąsiedni *Obszar*, który dzieli przynajmniej część krawędzi z *Obszarem*, na którym znajduje się *Postać*.

Postacie zwykle nie mogą się poruszać:

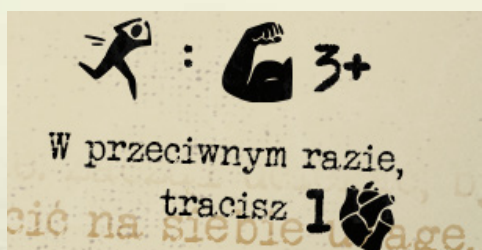
- do Obszarów sąsiadujących po przekątnej (ponieważ mają one tylko wspólny narożnik, a nie krawędź),
- do Obszaru zablokowanego przez Ściany lub Zamknięte Drzwi (Wyłom w Ścianie i Otwarte Drzwi są dopuszczalne),
- z Obszaru, na którym znajdują się co najmniej dwa Potwory,
- z Obszaru, na którym znajduje się Potwór, który nie ma warunku Ucieczki (patrz poniżej).

Warto zauważyć, że choć Potwory mogą zatrzymać Postacie przed Ruchem z ich Obszaru , nie powstrzymują one tych samych Postaci przed wydawaniem Punktów Ruchu w celu otwarcia Drzwi lub wykonania innych efektów, które wymagają wydania .


Jeśli na tym samym Obszarze co Postać znajduje się tylko jeden Potwór, sprawdź czy na jego Karcie Potwora widoczny jest symbol Ucieczki :

- Jeśli nie ma symbolu Ucieczki, nie możesz opuścić tego Obszaru, dopóki znajduje się tam ten Potwór.
- Jeśli pojawia się symbol Ucieczki, to zazwyczaj będzie istniał warunek, który pozwoli Postaciom na opuszczenie tego Obszaru w normalny sposób, bez żadnych konsekwencji.
- Jeśli jest zapis "W przeciwnym razie", Postacie, które nie spełniły warunku Ucieczki bez ponoszenia konsekwencji, nadal mogą odejść, ale wiąże się to już z konsekwencjami.

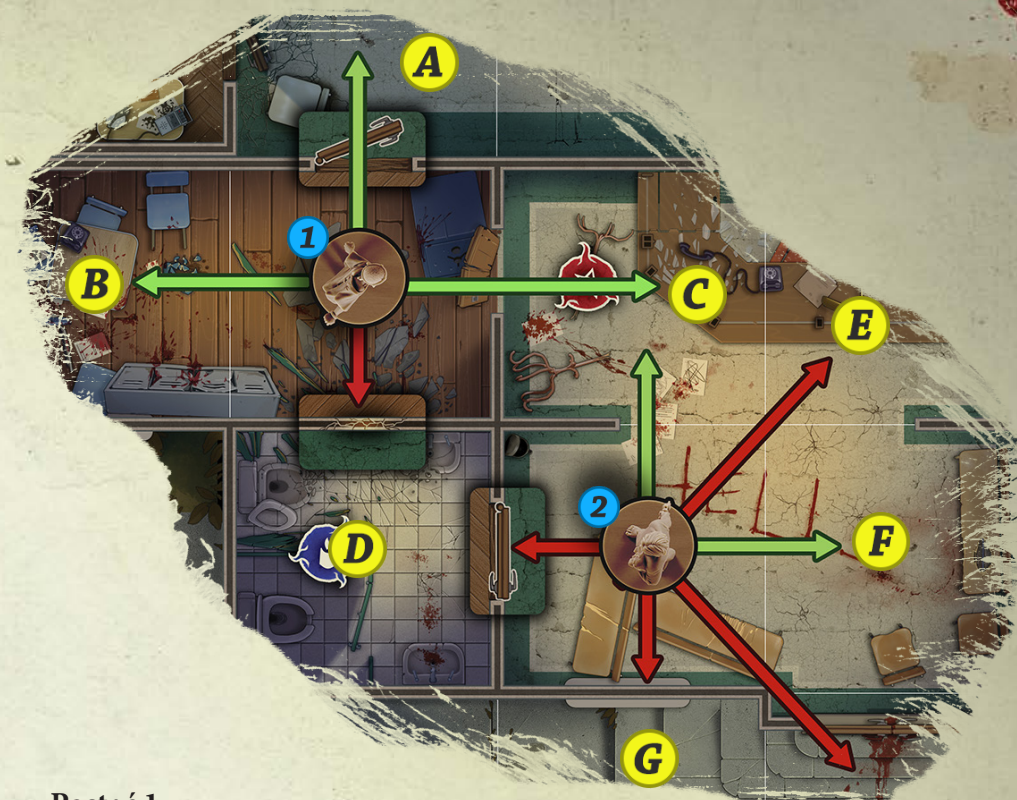
Na przykład, Karta Potwora **Strážnika Stanowego** wygląda następująco:



Oznacza to, że Postacie o Sile równej 3 lub więcej (niezależnie od tego, czy jest ona naturalnie tak wysoka, czy z powodu jakiegoś efektu, który ją podniósł) mogą opuścić ten Obszar tak, jakby **Strážnika Stanowego** tam nie było. Postacie o Sile mniejszej niż 3 nadal mogą opuścić ten Obszar, jednak podczas tej Akcji **Strážnik Stanowy** zada im 1 punkt obrażeń.

Należy pamiętać, że Postacie mogą użyć Skradania , aby zignorować Potwory podczas swojego Ruchu lub użyć teleportacji **Migniecie X**, ignorując wszystkie normalne ograniczenia Ruchu, niezależnie od tego, czy są one spowodowane przez elementy terenu (Drzwi, Ściany itp.) czy Potwory.

Poniższy schemat przedstawia przykładowe opcje Ruchu dla Postaci 1 i 2, wykorzystując tylko jeden Punkt Ruchu.



Postać 1:

- Może wykonać Ruch na Obszar **A**, ponieważ Drzwi do tego Obszaru **A** są otwarte.
- Może wykonać Ruch na Obszar **B**, ponieważ na jej drodze nie ma żadnych Ścian ani przeszkód.
- Może wykonać Ruch na Obszar **C**, ponieważ w Ścianie jest Wyłom.
- Nie może wykonać Ruchu na Obszar **D**, ponieważ na jej drodze znajduje się Ściana.

Postać 2:

- Może wykonać Ruch na Obszar **C**, ponieważ Ściana tylko częściowo blokuje jej drogę.
- Nie może wykonać Ruchu na Obszar **D**, ponieważ na jej drodze znajdują się Zamknięte Drzwi.
- Nie może wykonać Ruchu na Obszar **E**, ponieważ sąsiaduje tylko po przekątnej.
- Może wykonać Ruch na Obszar **F**, ponieważ na jej drodze nie ma żadnych Ścian ani przeszkód.
- Nie może wykonać Ruchu na Obszar **G**, ponieważ Ściana całkowicie blokuje jej drogę (choć na rysunku pokazane jest okno, nie jest ono Wyłomem w Ścianie).


Jeśli Postać 2 chce wykonać Ruch do Obszaru **D** i ma wystarczającą liczbę Punktów Ruchu, może użyć 1 Punktu Ruchu, aby otworzyć Drzwi blokujące jej drogę, następnie użyć kolejnego Punktu Ruchu, aby faktycznie wykonać Ruch do Obszaru **D**.

Należy pamiętać, że jeśli Postać użyje innej Akcji, nawet darmowej, Akcja Ruchu kończy się, a wszelkie niewykorzystane Punkty Ruchu zostaną utracone.













Szczegóły Akcji Postaci



Akcja Ataku (oraz Atak Podstawowy)

Akcja Ataku pozwala *Postaci* zaatakować *Potwora*, który znajduje się na tym samym *Obszarze* lub w jej *Zasięgu Ataku*  oraz *LW* (chyba, że wyraźnie zaznaczono, że *LW* nie ma zastosowania).

Aby wykonać *Atak*:

- Wybierz *Potwora*, którego zaatakujesz.
- Wybierz *Broń*, której chcesz użyć (z aktualnego *Wyposażenia*) i sprawdź, jakiego *Kluczowego Atrybutu* używa (widoczny w prawym górnym rogu *Karty Broni*, patrz strona 25). Następnie weź liczbę zielonych kości  równą aktualnej wartości *Kluczowego Atrybutu* twojej *Postaci*.
- Dodaj kości i efekty pokazane na *Karcie Broni*. Wszystkie efekty *Broni* kumulują się i zyskujesz automatycznie dodatki, efekty z *Premii do Ataku* oraz wszelkich ukończonych *Podstawowych Ulepszeń*. Otrzymujesz również premie z jakichkolwiek ukończonych *Biegłych Ulepszeń*, jeśli osiągnąłeś lub przekroczyłeś wartość *Progu Biegłości* w *Kluczowym Atrybucie*.
- Jeśli *Postać* nie posiada żadnej *Broni* lub zdecyduje się jej nie używać, może wykonać *Atak Podstawowy*, rzucając się na *Potwora* z gołymi pięściami! Jeśli zdecyduje się to zrobić, wykonuje normalny *Atak* przy użyciu liczby zielonych kości  równej jej *Atrybutowi Siły* , bez żadnych premii lub dodatkowych efektów, które mogłyby dać jej *Broń*. Ten *Podstawowy Atak* liczy się jako *Atak Bronią* dla wszystkich zasad gry, więc karty i *Zdolności*, które wpływają na *Ataki Bronią* mogą zostać użyte do modyfikacji tego *Ataku*.
- Weź liczbę niebieskich  i brązowych  *Kości Obrony* wskazanych na *Karcie Potwora*.
- Wszystkie kości rzucają się jednocześnie.
- Pamiętaj, że możesz użyć *Lekarstw* , aby dodać zieloną  lub czerwoną  kostkę.
- Postać* otrzymuje 1 *Żeton Oblędu*  (maksymalnie do swojego limitu) za każdy wyrzucony  na *Kościach Ataku*.
- Policz sukcesy  na *Kościach Ataku* i odejmij liczbę unikniętych trafień ( lub ), wskazaną przez *Kości Obrony*. Wynik ten może zostać zmodyfikowany lub mogą zostać zastosowane efekty specjalne, jeśli na *Kościach Ataku* wypadnie , a na *Karcie Postaci* znajdują się *Efekty Błyskawicy*, lub jeśli na *Kościach Obrony* wypadną , a na *Karcie Potwora* są *Efekty Błyskawicy*.
- Liczba sukcesów, których nie udało się uniknąć, oznacza *Rany* dla *Potwora*. Często skuteczny *Atak* powoduje pokonanie *Potwora*. Jeśli tak się nie stanie, weź odpowiednią liczbę *Żetonów Ran*  i umieść je na (lub obok) *Figurki Potwora*. *Potwór* zostaje pokonany, jeśli liczba *Ran*, które otrzymał jest równa lub wyższa od jego *Zdrowia* .

Jeśli twoja *Postać* pokona jednego lub więcej *Potworów*, usuń ich *Figurki* z *Planszy* i odłóż (wraz z żetonami, które się na nich znajdowały) do odpowiednich *Puli*. Następnie *Postać* otrzymuje 1 *Żeton Oblędu*  (do wysokości limitu). Za każdego pokonanego *Elitarnego Potwora* lub *Szefa*, *Gracz* otrzymuje jeden losowy *Rupiec*  z *Woreczka na Rupiecie*.

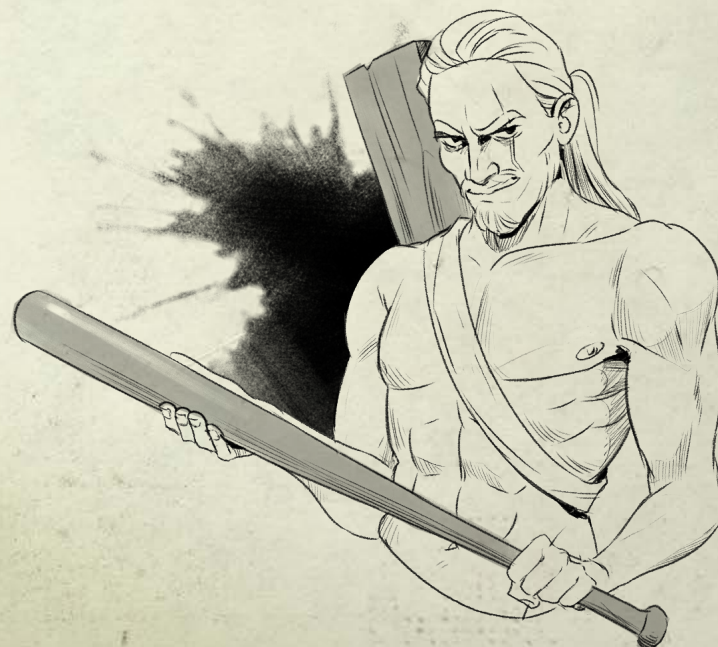
Warto zauważyć, że nawet jeśli *Postacie* pokonają wiele *Potworów* (np. za pomocą *Ataku Efektem Obszarowym*), mogą otrzymać tylko 1 *Żeton Oblędu*  (ale wiele *Rupieci* ) za pojedynczy *Atak* lub użycie *Zdolności*.

Wskazówki dotyczące różnych symboli, które zapewniają specjalne efekty *Ataku*, można znaleźć na końcu tej instrukcji, w *Pomocy Gracza* oraz w materiałach do *Scenariusza Wprowadzającego*.

Akcja Zdolności

Każda *Postać* może skorzystać z zestawu *Zdolności Wrodzonych* opisanych na jej *Karcie Postaci*, może też wybrać dodatkowe *Zdolności* z *Kart Zaburzeń* (dla *Zaburzeń* wymienionych na jej *Karcie Postaci*).

Niekiedy *Zdolność* może być opisana na *Karcie Ekwipunku*, *Karcie Broni* lub *Karcie Scenariusza* (lub w innym tekście). W takich przypadkach *Karta* (lub tekst) zawiera wszelkie ograniczenia, koszty lub *Czas Odnowienia*. Jest ona na tyle podobna do układu znanego z *Kart Zaburzeń* lub *Zdolności Wrodzonych*, że można ją łatwo zrozumieć.





Szczegóły Akcji Postaci


Zdolności Kart Zaburzeń

Istnieje kilka typów *Zdolności*, a poszczególne *Karty Zaburzeń* mogą opisywać wiele różnych typów *Zdolności*. Typ *Zdolności* określa, kiedy można jej użyć i jakie koszty się z tym wiążą.



Możliwe typy to:


- **Pasywna:** może być użyta tylko, gdy karta nie jest w trakcie *Odnawiania*.
- **Aktywna:** może być użyta tylko podczas *Fazy Akcji Postaci*, często ma koszt w **AP**.
- **Obrona:** może być użyta tylko wtedy, gdy *Postać* jest *Atakowana*.
- **Atak:** może być użyta tylko podczas *Fazy Akcji Postaci*, często ma koszt w **AP**.
- **Atak Bronią:** może być użyty tylko podczas wykonywania *Ataku Kartą Broni* (lub *Ataku Podstawowego* bez użycia *Broni*). W danym momencie na *Atak* może wpływać tylko jedna *Zdolność Ataku Broni*.

Wszystkie typy *Zdolności*, z wyjątkiem *Zdolności Wrodzonych* i *Zdolności Pasywnych*, zazwyczaj mają *Czas Odnowienia* , co oznacza, że odpowiednia liczba *Żetonów Ochłonięcia*  zostaje umieszczona na karcie w momencie użycia jej *Zdolności*.

Zdolności, nawet te *Pasywne*, mogą być użyte tylko wtedy, gdy na karcie nie ma żadnych *Żetonów Ochłonięcia* .

Koszt Odnowienia (lub *Ograniczenie*) dla każdej *Zdolności* innej niż *Pasywna* jest widoczny obok opisu *Zdolności*.

 **4** Klepsydra wraz z liczbą wskazuje, że jeśli dana *Zdolność* zostanie użyta, *Gracz* musi umieścić na tej *Karcie* odpowiednią liczbę *Żetonów Ochłonięcia* .


Na przykład, jeśli *Postać* używa *Aktywnej Zdolności Odstawienie*, musi umieścić 4 *Żetony Ochłonięcia*  na tej karcie, jak pokazano poniżej.

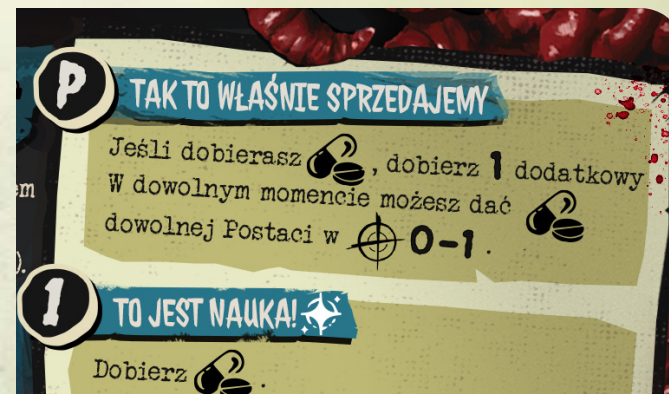



Żadna *Zdolność Odstawienia* nie może być użyta, dopóki wszystkie *Żetony Ochłonięcia* nie zostaną z niej usunięte (zazwyczaj poprzez usunięcie 1 żetonu w każdej *Fazie Utrzymania*).




Zdolności Wrodzone


Zdolności Wrodzone umieszczone na *Kartach Postaci* działają trochę inaczej niż te na *Kartach Zaburzeń*.

Zdolności Wrodzone nie mają *Czasu Odnowienia*  i kosztują 1 **AP**, tylko jeśli zaznaczono, że są "*Akcją*:" (jak w przypadku *Burzy Mózgów* pokazanej poniżej).



Liczba pokazana w czarnym kółku oznacza koszt użycia *Zdolności* wyrażony w *Żetonach Oblędu* .

Zwróć uwagę, że koszt *Oblędu*  może być liczbą (nawet 0), "P" albo "X". "P" oznacza *Pasywną Zdolność Wrodzoną*, która może być używana bez przerwy, ponieważ nie ma ona *Czasu Odnowienia* . "X" oznacza, że *Postać* może zdecydować, ile *Oblędu* wydać, używając od 1 do limitu wszystkich posiadanych *Żetonów Oblędu* , dzięki czemu *Zdolność* staje się tym potężniejsza, im więcej *Oblędu* na nią przeznaczysz.

Jeśli *Zdolność* oznaczona jest symbolem , może zostać użyta tylko raz na *Turę* tak, jak na przykład pokazana powyżej *Zdolność Umysł Ponad Materią* o koszcie 0.

Szczegóły Akcji Postaci

Akcja Zmiany Wyposażenia

Jest to darmowa Akcja (nie kosztuje **AP**), która może być wykonana tylko raz w Fазie Akcji każdej Postaci i pozwala jej zmienić, znajdujące się na jej Wyposażeniu Karty Broni i Pancerza (rodzaje Karty Ekwipunku).

W dowolnym momencie Postać może mieć jedną Kartę Pancerza i maksymalnie 2 Karty Broni na swoim Wyposażeniu, uznaje się te karty jako gotowe do użycia. Pozostałe Karty Pancerza i Broni poza Wyposażeniem są przechowywane w Ekwipunku i nie znajdują się w zasięgu ręki.

Podczas Ataku na Potwora, Postać może użyć tylko jednej z Broni będącej częścią jej Wyposażenia, ale nadal otrzymuje wszelkie pasywne premie z pozostałych Broni. Na przykład, **Kolczaste Rękawice** zapewniają premię do obrony, ale tylko wtedy, gdy są częścią aktualnego Wyposażenia Postaci.

Akcja Przeszukiwania

Kiedy Postać znajduje się w tym samym Obszarze, co Żeton Szafki, może go przeszukać wykonując Akcję Przeszukiwania za 1 **AP**.



Aby wykonać Przeszukiwanie:

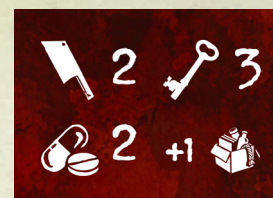
- Odwróć Żeton Szafki, aby ujawnić koszt dowolnej Broni, Ekwipunku i Lekarstw oraz liczbę Rupieci znajdujących się w tej Szafce.
- Rzuć liczbą niebieskich kości równą Atrybutowi Imaginacji Postaci i policz liczbę Sukcesów. Lekarstwa i niektóre Zdolności mogą posłużyć do dodania kości lub do przerwania niektórych kości.

= Sukces

= otrzymaj 1 Żeton Obłądu za każdy (do limitu Postaci, zwykle 6)

- Wykorzystaj uzyskane Sukcesy, aby kupić Broń (dobraną z Talii Broni), Ekwipunek (dobrany z Talii Ekwipunku) i Lekarstwa (dobre z Woreczka na Lekarstwa). Możesz kupić maksymalnie po jednej sztuce z każdego rodzaju, natomiast automatycznie otrzymujesz wskazaną liczbę Rupieci, nawet jeśli nie stać cię na zakup niczego innego.
- Gracze muszą zdecydować o zakupie Lekarstwa, Broni lub Karty Ekwipunku przed dobraniem żetonu lub karty. Nie mogą dobierać kart, a następnie decydować, czy chcą je kupić.
- Usuń z Planszy przeszukany Żeton Szafki.

Przykładowo, Postać z Imaginacją równą 4 przeszukuje Szafkę odwracając Żeton Szafki, ujawnia następujące koszty jej zawartości.



Żeton Szafki wskazuje, że Broń kosztuje 2 sukcesy, Ekwipunek kosztuje 3, a Lekarstwa kosztują 2.

Ponieważ Imaginacja Postaci wynosi 4, rzuca ona 4 niebieskimi kośćmi i uzyskuje 6 Sukcesów. Decyduje wydać je na zdobycie Broni i elementu Ekwipunku za łączny koszt 5. Postać otrzymuje Broń i Ekwipunek, dobierając wierzchnie Karty z Talii Broni i Talii Ekwipunku.

Pomimo uzyskania 6 Sukcesów, Postać nie mogła wybrać 2 Broni i Lekarstwa, ani 3 Broni, ponieważ obie te możliwości przekraczają limit, zgodnie z którym w Szafce można kupić tylko jedną rzecz z każdego rodzaju. Nie ma wymogu, aby Postać wydała jak najwięcej Sukcesów, więc w tym przykładzie mogła zdecydować się na Broń i Lekarstwa za łącznie 4 Sukcesy i pozwolić, aby 2 Sukcesy przepadły.

Bez względu na to, na co zdecyduje się Postać, albo jeśli nie może sobie na nic pozwolić, z tej Szafki automatycznie otrzyma Żeton Rupieci dobrany z Worka na Rupiecie.

Należy pamiętać, że Postacie mogą mieć przy sobie maksymalnie 6 Przedmiotów (Kart Broni i Kart Ekwipunku), nie wliczając w to Ekwipunku Podstawowego i Broni Podstawowej. Jeśli dobiorą Kartę Ekwipunku lub Broni, podczas gdy osiągnęli już limit, muszą natychmiast odrzucić jeden ze swoich Przedmiotów. Odrzuconą kartą może być dowolny Przedmiot, nawet ten właśnie dobrany. Wszelkie Żetony na odrzuconej Karcie (np. Żetony Ulepszeń) są usuwane i zwracane do odpowiedniej Puli Żetonów lub Woreczka.

Akcja Płądrowania

Raz na Turę, każda Postać może zdecydować, aby spłądrować swoje otoczenie. Za 1 **AP** przeszukuje je w celu znalezienia przydatnych Rupieci.

Pozwala to Postaci na zdobycie 1 losowego Żetonu Rupieci z Worka na Rupiecie. Może on zostać wykorzystany do Ulepszenia Karty Broni i Ekwipunku Postaci (zobacz Akcja Ulepszenia Karty na następnej stronie).

Akcja Wymiany

Jest to darmowa Akcja (nie kosztuje **AP**), która może być wykonana tylko raz w Fазie Akcji każdej Postaci i pozwala jej przekazywać i otrzymywać dowolną liczbę Kart Broni, Kart Ekwipunku, Lekarstwa, Rupieci i niektórych przedmiotów specyficznych dla Scenariusza, do lub od innej pojedynczej Postaci znajdującej się na tym samym Obszarze.

Gracze kontrolujący obie Postacie biorące udział w Akcji Wymiany muszą wyrazić zgodę na konkretną wymianę, nie można więc jej wykorzystać do odebrania kart lub zasobów innej Postaci, jeśli kontrolujący ją Gracz nie wyraża na to zgody.

Postacie biorące udział w Akcji Wymiany nie mogą wymieniać się Ranami, Żetonami Oblędu, Żetonami Stanu ani Kartami Zaburzeń. Pokonane Postacie oczekujące na odrodzenie **nie mogą** brać udziału w Akcji Wymiany.

Należy pamiętać, że Postacie mogą mieć przy sobie maksymalnie 6 Przedmiotów (Kart Broni i Kart Ekwipunku), nie wliczając w to Ekwipunku Podstawowego i Broni Podstawowej. Jeśli któraś z Postaci ma więcej niż 6 Przedmiotów na koniec Akcji Wymiany, musi natychmiast odrzucić Przedmioty, by zmieścić się w limicie. Odrzucanymi kartami mogą być dowolne Przedmioty, nawet te otrzymane w ramach Wymiany. Wszelkie Żetony na odrzuconych Kartach (np. Żetony Ulepszeń) są usuwane i zwracane do odpowiedniej Puli Żetonów lub Woreczka.

Na koniec Akcji Wymiany obie biorące w niej udział Postacie mogą za darmo dokonać zmiany swojego Wyposażenia.

Akcja Otrzymania Karty Zaburzenia

Jest to darmowa Akcja (nie kosztuje **AP**), wymaga kosztu 6 Żetonów Oblędu, a każda Postać może ją wykonać raz na Turę.

Po opłaceniu kosztu, Postać odkrywa wierzchnią kartę z dowolnej (wybranej przez Gracza) Talii Zaburzeń dla Zaburzenia wymienionego na jej Karcie Postaci. Karta Zaburzenia jest umieszczana wraz z innymi Kartami Zaburzeń Postaci w pobliżu jej Karty Postaci.







Postaciom z reguły można przyznać maksymalnie 4 Karty Zaburzeń. Jeśli Postać otrzyma 5. kartę, musi odrzucić jedną z nich. Każda z Kart Zaburzeń Postaci może zostać odrzucona, łącznie z właśnie otrzymaną. Żetony Czasu Odnowienia znajdujące się na Karcie Zaburzenia nie przeszkadzają w jej odrzuceniu, zostają one usunięte i zwrócone do Puli Żetonów.

Akcja Ulepszenia Karty

Akcja Ulepszenia Karty pozwala Postaci wydać odpowiednią liczbę Rupieci, aby Ulepszyć posiadaną przez nią Kartę Broni lub Ekwipunku. Jest to darmowa Akcja (nie kosztuje **AP**). Może być powtarzana wielokrotnie w Fазie Akcji jednej Postaci, pod warunkiem, że posiada ona niezbędną liczbę Rupieci.

Postacie nie muszą posiadać Biegłości w Broni (równej lub przekraczającej Próg Biegłości w Kluczowym Atrybucie, patrz strona 25), aby móc ją Ulepszyć.

Jeśli Postać wykonuje Akcję Ulepszenia, wydaje wymagane Żetony Rupieci, które odkłada do Woreczka na Rupieci, a Żeton Ulepszenia umieszcza w odpowiednim rzędzie Ulepszeń na karcie.

Na przykład, jeśli Postać posiada 3 dowolne Rupieci (takie jak ,  i ) , może Ulepszyć swój Kaftan Bezpieczeństwa, zgodnie z poniższym rysunkiem, ponieważ Ulepszenie, które wybrała wymaga 3 dowolnych Rupieci (, , ).



Oczywiście w tym przykładzie Postać mogła użyć dowolnych 2 Rupieci, aby dokonać najwyższego Ulepszenia i uzyskać taką samą korzyść do Obrony.

Akcja Ulepszenia Atrybutu

Akcja Ulepszenia Atrybutu trwale zwiększa aktualną wartość i podnosi maksymalną wartość Atrybutu o 1. Opcjonalnie może ona zostać użyta do usunięcia pojedynczego Żetonu Infekcji z Atrybutu. Nie kosztuje **AP**, ale wymaga 6 Żetonów Oblędu i może być wykonana raz podczas Fazy Akcji Postaci.

Nie można jej użyć do zwiększenia wartości Atrybutu do poziomu wyższego niż 3 (po odrzuceniu jakichkolwiek Żetonów Infekcji). Jeśli ta Akcja zostanie użyta do usunięcia Żetonu Infekcji, nie ma limitu wartości Atrybutu.

Po opłaceniu kosztu, weź odpowiedni Żeton Ulepszenia Atrybutu i umieść go na swojej Karcie Postaci. Żetony Ulepszenia Atrybutu pozostają na Karcie Postaci, nawet jeśli zostanie ona pokonana lub jej wartość Atrybutu zostanie zmniejszona przez Infekcję.

Szczegóły Akcji Postaci

Na przykład, **Demi Hawkins** ma 6 Żetonów Oblędu i decyduje się wykonać Akcję Ulepszenia Atrybutu. Nie może zwiększyć swojej Świadomości ani Imaginacji (ponieważ ich wartość wzrosłaby powyżej 3), więc decyduje się na Ulepszenie Siły, jak pokazano poniżej.



Zwiększa to Siłę do 2 oraz jej maksymalną Siłę do 2.

Jeśli teraz otrzyma Infekcję, która zmniejszy jej Siłę, nie usunie to Żetonu Zwiększenia Siły, ale umieści Żeton Zmniejszenia Siły obok położonego wcześniej Żetonu Zwiększenia Siły.



Obecna Siła **Demi** wynosi teraz 1, ale jej maksymalna wartość Siły nadal wynosi 2. Jeśli **Demi** zginie w sposób, który pozwoli jej się odrodzić, zmniejszenie wynikające z Infekcji zostanie usunięte, ale zachowa ona Żeton Zwiększenia Atrybutu, dzięki czemu odrodzi się z aktualną i maksymalną wartością Siły 2.

Należy pamiętać, że chociaż **Demi** nie może użyć Akcji Ulepszenia Atrybutu, aby zwiększyć swoją Świadomość lub Imaginację, nadal może użyć jej, aby usunąć Żeton Infekcji z jednego z tych Atrybutów, zamiast używać go do zwiększenia innego Atrybutu.

Akcja Ulepszenia Postaci

Postacie mogą użyć tej Akcji raz na grę. Mogą ją wykonać dopiero po ukończeniu osobistego Zadania (widocznego na niebieskiej, początkowej stronie ich Karty Postaci). W Scenariuszach Kampanii, ale nie w Dzienniku Koszmarów, mogą wykonać tę Akcję dopiero po odkryciu Karty Wydarzenia **Aura OBŁĘDU!** na Torze Oblawy (zazwyczaj pod koniec szóstej Rundy). Jest to darmowa Akcja (nie kosztuje AP), ale wymaga kosztu 6 Żetonów Oblędu i musi zostać wykonana podczas Fazy Akcji Postaci.

Po opłaceniu kosztu, odwróć Kartę Postaci na mocniejszą, czerwoną stronę z napisem **OBŁĘD!**, zachowując wszystkie znajdujące się na niej żetony.



Efekty Specjalne i Efekty Błyskawicy

Wiele rodzajów *Broni*, *Wyposażenia* i *Zdolności* posiada specjalne efekty, które modyfikują *Atak*, *Obronę* lub inny element rozgrywki dla *Postaci* (lub *Potworów*). Efekty te mogą być wywoływane automatycznie lub jako *Efekty Błyskawicy*, które zależą od wyrzucenia na kości ⚡ i są opisane symbolem ' ⚡ =... '.

Jeśli zostanie wyrzucony jeden lub więcej wyników ⚡, *Postać* lub *Potwór*, który je wyrzucił, zlicza ich liczbę. Następnie może je wydać, aby zyskać lub kupić dowolny *Efekt Błyskawicy* mający zastosowanie do tego rzutu kośćmi (*Atak*, *Obrona* itp.). Dzieje się tak bez względu na to, skąd pochodzi efekt (z *Karty Przedmiotu*, *Postaci* lub *Zdolności*, *Efektu Scenariusza* itp.).

Efekt Błyskawicy oznaczony symbolem " ⚡ =..." może być kupiony za jeden symbol ⚡, podczas gdy efekty oznaczone symbolami " ⚡ ⚡ =..." kosztują 2 symbole ⚡.

Każdy *Efekt Błyskawicy* może zostać kupiony wiele razy, o ile wyrzucono wystarczającą liczbę symboli ⚡, aby opłacić jego koszt. Większość efektów nie daje żadnych dodatkowych korzyści z ich wielokrotnego zakupu. *Efekty Specjalne*, które zyskują na wielokrotnym ich użyciu to *Odbicie* ✂ i *Przebicie* ✂. Możliwości ich wielokrotnego użycia zostały opisane w części *Efekty Specjalne i Słowa Kluczowe* na stronie 42.

Wszelkie *Efekty Błyskawicy*, które zostały wyjaśnione tekstem (lub takie, które dodają kości), mogą być kupowane wielokrotnie, chyba że efekt stanowi inaczej lub został uzyskany dzięki *Zdolności Wrodzonej*, oznaczonej jako *Raz na Turę* ⚡ (takiej jak *Postać Orła Iana McFellowa*).

Wszystkie wyrzucone ⚡ na dodatkowych kościach (uzyskane z *Efektów Błyskawicy*) mogą zostać wykorzystane do zakupu dodatkowych *Efektów Błyskawicy*, w tym większej liczby dodatkowych kości.

Potwory zawsze będą starały się wydać wszystkie swoje ⚡, kupując dostępne *Efekty Błyskawicy* tyle razy, ile to możliwe.

Poniższe przykłady pomogą w wyjaśnieniu *Efektu Błyskawicy*.

Przykład 1: Szpila do Lobotomii

Po ulepszeniu i użyciu przez *Biegłą Postać*, *Szpila do Lobotomii* ma 2 oddzielne *Efekty Błyskawicy*.



Jeśli *Biegła Postać* wykorzysta wynik rzutu z 2 ⚡, wówczas może je wydać, wykonując dowolną z poniższych czynności:

- otrzyma **A** łącznie dodatkowe dwa ✂.
- otrzyma **A** jeden dodatkowy ✂ oraz
- otrzyma **B** jeden dodatkowy 💀.
- otrzyma **B** łącznie dodatkowe dwa 💀.

💀 może zostać użyty tylko raz na *Atak*, zatem nie ma żadnej korzyści z zakupu go po raz drugi. Oczywiście w tym przypadku należałoby wybrać jedną z dwóch pierwszych opcji.

Przykład 2: Ostrze Przemocy

Po ulepszeniu i użyciu przez *Biegłą Postać*, *Ostrze Przemocy* ma 3 oddzielne *Efekty Błyskawicy*.

Oba *Biegłe Ulepszenia* **A** oznaczają dwa sukcesy ✂. Różnica polega na tym, że do zakupu *Ulepszenia* jest wymagany inny zestaw 3 *Żetonów Rupieci*.

Efekt Podstawowy **C** powoduje, że *Postać* otrzymuje 1 *Ranę* za każdy wyrzucony symbol ⚡. Nie można tego przedstawić za pomocą oznaczenia ' ⚡ = ... ', ponieważ *Postać* nie "kupuje" tego efektu, ale automatycznie otrzymuje go za każdy wyrzucony symbol ⚡. W przypadku **B**, wydanie ⚡ przyniesie tylko pojedynczy ✂, ale także zapobiegnie efektowi zranienia.



Efekty Specjalne i Efekty Błyskawicy

Przykład 3: Anielski Napierśnik



Ta karta pochodząca z dodatku *Inferno* jest przykładem zarówno *Defensywnego Efektu Błyskawicy*, jak i efektu ⚡⚡.

Effekt **A** *Odbicia* ⚡ kosztuje 2 ⚡, można go zastosować wielokrotnie. Jeśli *Postać* nosząca *Anielski Napierśnik* wyrzuci w *Obronie* 4, może zastosować efekt ⚡ dwukrotnie, powodując, że *Atakujący* otrzyma 2 *Rany*.

Przykład 4: Ataki Potowra

Podstawowy Piekielny Ogar **B** ma efekt ⚡ = ⚡, który stosuje się raz dla każdego wyrzuconego ⚡.

Wzmocniony Piekielny Ogar **A** zwiększa ten efekt do ⚡ = ⚡⚡.



Jeśli oba *Piekielne Ogary* wyrzucą 2 ⚡, to każdy z nich może kupić *Effekt Błyskawicy* dwa razy. Oznacza to, że *Podstawowy Piekielny Ogar* zyskuje ⚡⚡, a *Wzmocniony Piekielny Ogar* zyskuje ⚡⚡⚡⚡.

Przykład 5: Więcej niż jedna Karta

Załóżmy, że *Ian McFellow* używa zdolności *Nowotwora Nadnerczy* (karty uzyskanej w wyniku specjalnego efektu, ponieważ nie wynika ona z jego wymienionych *Zaburzeń*), aby wykonać *Atak* przy użyciu ulepszonej *Części Ciała*.



W tym przykładzie, wszystkie *Efekty Błyskawicy* znajdujące się na dowolnych kartach mogą zostać wykupione za pomocą wyrzuconych ⚡.

Na *Karcie Postaci Zdolność Wrodzona Postać Orła* (oznaczona **A**) może zostać zakupiona tylko raz, ponieważ jest to *Zdolność* dostępna *Raz na Turę* ⚡.

Effekt *Nowotwora Nadnerczy* **B** może zostać zakupiony wielokrotnie, za każdym razem dodając **Kość Ataku**. Wszystkie wyrzucone ⚡ na dodatkowych kościach mogą zostać wykorzystane do zakupu kolejnych *Efektów Błyskawicy*.

Oba *Efekty Błyskawicy* **C** i **D** na *Części Ciała*, mogą być kupowane wielokrotnie, jednak jest oczywiste, że gdy karta zostanie ulepszona do **D**, to mniej skuteczne **C** przestanie być już używane.

Efekty (ich słowa kluczowe lub symbole) są pokazane w tabeli na stronie 42. Większość z nich jest wytłumaczona wprost, jednak niektóre są nieco bardziej skomplikowane i zostały opisane na kolejnych stronach.

Efekty Specjalne i Efekty Błyskawicy

Efekt Obszarowy (EO)



Obszarowe efekty ataku **ignorują Unik** i wpływają na każdego Wroga znajdującego się w tym samym **Obszarze**, co **Cel**. Ataki Postaci z Efektem Obszarowym wpływają również na każdą Postać znajdującą się w danym Obszarze, z wyjątkiem Postaci wykonującej ten Atak.




Zwykle, podczas przeprowadzania Ataku EO, Gracz wykonuje tylko jeden Rzut Ataku, jednak każda dotknięta nim Postać lub rodzaj Potwora wykonuje osobny Rzut na Obronę. Na przykład, jeśli gracz Atakuje Obszar, w którym znajduje się 2 Strażników Stanowych i Piekielny Ogar, Piekielny Ogar wykona Rzut na Obronę używając swoich wartości Obrony, a Strażnicy Stanowi wykonają pojedynczy Rzut na Obronę, używając swoich wartości Obrony z zastosowaniem rezultatów dla obu Strażników Stanowych.




Rzadkim wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja, kiedy jeden Rzut na Atak wpływa na Figurki posiadające zdolności lub efekty, które zmieniają Rzut na Atak wykonany przeciwko nim. W takim przypadku należy wykonać jeden Rzut na Atak dla każdej grupy Figurek, które mają te same modyfikatory Rzutu na Atak.







Na przykład, jeśli Postać użyje wcześniej umieszczonej **Miny Lądowej**, wykonując Atak EO w Obszar zajmowany przez 2 Strażników Stanowych, Piekielnego Ogara i inną Postać oraz **Synalka Tatusia**, nastąpi poniższa sytuacja.



Mina Lądowa ma Atak, który używa 3 , więc zostaje wykonany pojedynczy rzut 3  dla **Piekielnego Ogara**, **Strażników Stanowych** i **Postaci** (zakładając, że Postać nie może wpływać na Rzuty Ataku wykonywane przeciwko niej).

Synalek Tatusia automatycznie zamienia wszystkie użyte przeciwko niemu  na , co wpływa na Rzut Ataku wykonany przy użyciu **Miny Lądowej**. Przez co dla **Synalka Tatusia** wykonywany jest osobny Rzut Ataku 3 .

Tatus, Potwór - Szef, również posiada ten sam efekt zamiany użytych przeciwko niemu  na , więc pojedynczy Rzut Ataku 3  zostanie zastosowany przeciwko **Tatusiowi** i dowolnej liczbie **Synalków Tatusia**, jeśli wszyscy znajdują się w zaatakowanym Obszarze.

Jeśli pojedynczy Atak EO spowoduje kilka Rzutów Ataku, to każde  użyte do zmiany Rzutu Ataku zmienią każdy Rzut Ataku. W powyższym przykładzie, jeśli  zostały użyte do dodania , to pierwszy Rzut Ataku wyniesie 3  i 1 , drugi Rzut Ataku (przeciwko **Synalkowi Tatusia**) wyniesie 4 .

Kontratak

Efekt Kontratakowa pozwala Postaci lub Potworowi na natychmiastowe wykonanie własnego Ataku (dokładnie Kontratakowa) przeciwko atakującemu go wrogowi, o ile nie atakował on jeszcze ani nie kontratakował w bieżącej sekwencji rozstrzygniętych zdarzeń.

Oznacza to, że gdy Postać lub Potwór rozpoczyna Atak, każda Figurka może Atakować lub Kontratakować tylko raz, dopóki sekwencja zdarzeń spowodowana tym początkowym Atakiem nie zostanie w pełni rozstrzygnięta.







Najczęściej wygląda to tak, że atakujący A Atakuje przeciwnika B, który ma Kontratak, co powoduje, że B Atakuje A. Jeśli jednak A ma również Kontratak w swojej Obronie, nie ma szansy na Kontratak przeciwko Kontratakowi B, ponieważ już zaatakował w tej sekwencji zdarzeń.

Najbardziej złożonym przypadkiem jest Potwór - Szef (np. **Kapelusznik**), który ma Kontratak oraz Atak, które pozwalają mu zaatakować jedną Postać, przed Atakiem na inną Postać.




Efekty Specjalne i Efekty Błyskawicy

Przykładowo, wyobraź sobie, że *Postacie A i B* grają przeciwko *Kapelusznikowi* i obie mają *Kontratak*.

- *Postać A* atakuje *Kapelusznika*. Jest to pierwszy *Atak* rozpoczynający sekwencję zdarzeń.
- *Kapelusznik* broni się, rzucając  i uzyskując *Kontratak* .
- Teraz to *Kapelusznik* atakuje *Postać A*.
- Nawet jeśli *Postać A* ma , to już zaatakowała w tej sekwencji zdarzeń (ponieważ rozpoczęła ją swoim *Atakiem*), więc nie może *Kontratakować*.
- Jak zwykle w przypadku swojego *Ataku*, *Kapelusznik* wykonuje *Mignięcie* do *Postaci B* i przeprowadza na niej *Atak*.
- *Postać B* ma , i jeszcze nie atakowała ani nie kontratakowała w tej sekwencji zdarzeń, więc wykonuje *Kontratak* na *Kapelusznika*.
- *Kapelusznik* ponownie wyrzuca  w swojej *Obronie*, a więc ponownie zyskuje , ale ponieważ już atakował (i kontratakował) w tej sekwencji zdarzeń, nie jest w stanie wykonać kolejnego *Kontraktaku*.
- Sekwencja zdarzeń wywołana początkowym *Atakiem Postaci A* została zakończona. Wszelkie kolejne *Ataki* mogą ponownie wywołać *Kontratak* na normalnych zasadach.


Jeśli *Postać* lub *Potwór* zostanie zaatakowany i będzie miał możliwość wykonania *Kontraktaku*, wszystkie inne efekty początkowe tego *Ataku* zostaną w pełni rozpatrzone przed wykonaniem *Kontraktaku*.





W ten sposób obrońca wykonujący *Kontratak* i posiadający *Wyssanie Życia*  (co mogłoby usunąć jego *Rany*) może zostać pokonany przed wykonaniem tego *Kontraktaku*.

Należy pamiętać, że *Kontratak* może zostać wykonany tylko wtedy, gdy *Obrońca* dysponuje *Atakiem*, który może osiągnąć *Atakującego*, spełniając wszelkie wymagania dotyczące *Zasięgu* i *LW*. Na przykład, *Potwór* trafiony *Atakiem* dystansowym nie może wykonać *Kontraktaku*, jeśli nie posiada żadnych *Ataków* dystansowych, nawet jeśli inny *Wróg* znajduje się w tym samym *Obszarze*, co ten *Potwór*.




Postacie mogą wykonać *Kontratak* tylko przy użyciu swojego *Podstawowego Ataku* lub *Ataku Bronią* będącą aktualnie na ich *Wyposażeniu*.




Unik


Efekt *Uniku* ma zastosowanie przed jakimkolwiek efektem *Ataku*, nawet jeśli został wywołany przez wyrzucenie  na *Kościach Obrony*. Jedynym przypadkiem, w którym nie ma to miejsca, jest sytuacja, w której efekt wyraźnie ignoruje lub anuluje *Unik*.

Należy pamiętać, że w typowych przypadkach, samo *Przebicie*  nie może anulować *Uniku* (chyba, że *Unik* jest wyzwalany tylko przez *Efekt Błyskawicy* na kości z największą liczbą symboli  i , ale *Ataki OE*  wyraźnie ignorują *Unik*.



Świętość

Bronie i *Zdolności* z *Efektami Świętości* powodują, że *Potwory* tracą wszystkie  widoczne na ich *Kartach Potworów*, podczas gdy są atakowane tą *Bronią* lub znajdują się pod wpływem tej *Zdolności*. *Potwór* nadal posiada widoczne , jeśli zostanie zaatakowany inną *Bronią* (lub *Zdolnością*) bez *Efektu Świętości* .



Jeśli *Potwór* otrzyma żeton , traci wszystkie swoje , dopóki nie zostanie pokonany lub w jakiś sposób nie straci tego żetonu. Niektóre efekty mogą sporadycznie umieszczać *Żeton Świętości* w danym *Obszarze*. O ile nie określono inaczej, zwykle oznacza to, że *Potwory* w tym *Obszarze* zachowują się tak, jakby umieszczono na nich żeton , dopóki nie opuszczą dotkniętego *Obszaru*.





Postać otrzymująca *Żeton Świętości* dodaje  do wszystkich swoich *Ataków*.

Wyssanie Życia

Jeśli *Atak* z *Wyssaniem Życia* zada jakiegokolwiek *Obrażenia*, *Atakującemu* może zostać usunięta taka sama liczba *Żetonów Ran* . Nie zwiększa to wartości *Zdrowia*, jeśli nie ma żadnych  do uleczenia.

Przebicie

Efekt *Przebicia* usuwa z *Obrońcy* pojedynczą kość wskazującą największą liczbę symboli  i .

Działanie to dotyczy pojedynczej kości (za symbol , nawet jeśli kilka kości ma taką samą największą liczbę symboli  i ). Efekt  można zastosować kilka razy, za każdym razem usuwając najwyższą pozostałą *Kość Obrony*.

Czasami *Postać* zginie lub zostanie pokonana, ale na szczęście gra się nie kończy tylko dlatego, że twoja *Postać* zginęła. Sytuacja może się jednak zmienić, ponieważ w końcowej części *Scenariusza* często pojawia się informacja, że **ŚMIERĆ JEST OSTATECZNA**, a martwe *Postacie* nie mają już szansy na odrodzenie się. W takim przypadku, oprócz innych warunków przegranej, rozgrywka jest zakończona, jeśli wszystkie *Postacie* zginą.

Kiedy Postać umiera?

Postać umiera w momencie wystąpienia jednej z poniższych sytuacji:

- otrzymała *Rany* równe (lub większe) jej wartości *Zdrowia*,
- jeden z jej *Atrybutów* został zredukowany do zera (np. w wyniku *Infekcji* lub innego efektu),
- inne (możliwe, że specyficzne dla *Scenariusza*) efekty wskazują, że *Postać* umiera, zostaje pokonana lub zabita.

Istnieje wyjątek od tej reguły zakładający, że *Postać* nie ginie natychmiast w wyniku negatywnych efektów uzyskanych z losowej karty dobranej jako nagroda za ukończenie części *Scenariusza* lub znalezionej podczas *Przeszukiwania Szafki*.

Zamiast tego:

- jeśli karta wskazuje, że *Postać* ma więcej *Ran*, niż wynosi jej *Zdrowie*, wówczas od śmierci dzieli ją 1 *Rana*,
- jeśli karta obniżyłaby wartość *Atrybutu* poniżej 1, wówczas *Atrybut* ten pozostaje na poziomie 1.

Należy pamiętać, że nie dotyczy to *Przedmiotów* zdobytych w ramach *Akcji Wymiany*.

Co się dzieje, gdy Postać umiera?

Jeśli *Postać* umiera, miejsce mają wszystkie poniższe zdarzenia:

- Jej *Figurka* zostaje położona na boku w *Obszarze*, na którym zginęła ta *Postać*. Jeśli *Postać* jest położona w ten sposób, inne *Postacie* i *Potwory* całkowicie ją ignorują - nie można do niej celować, atakować jej, leczyć, przemieszczać, wymieniać się z nią itp. oraz nie dobiera ona *Karty Odrodzenia* podczas *Fazy Odrodzenia Potworów*.
- Licznik Czasu Szefa* przesuwany jest o jedno dodatkowe pole na swoim torze (np. w grze podstawowej, *Wielki Łowca* przesuwa się o 1 pole na *Torze Oblawy*). Należy zwrócić uwagę, że może to natychmiast zakończyć grę lub wywołać efekty specyficzne dla danego *Scenariusza* (zupełnie tak, jakby *Licznik Czasu Szefa* przesunął się jak zwykle).
- Jeśli *Postać* zginęła podczas swojej *Fazy Akcji*, traci wszystkie niewykorzystane **AP** i **🔥**.
- Po śmierci *Żetony Ochłonięcia* na *Zdolnościach* *Postaci* są usuwane w zwykły sposób podczas *Fazy Utrzymania*.

Postać nie wykonuje swojej *Fazy Akcji*. Jeżeli nie jest aktywna zasada **ŚMIERĆ JEST OSTATECZNA**, *Postać* odradza się!

Odradzanie się Postaci

Jeśli *Postać* powróci do gry, zostaje ona w pełni uleczona i gotowa do rozpoczęcia walki. Zazwyczaj odradzanie się nie powoduje żadnych negatywnych skutków (poza przesunięciem *Licznika Czasu Szefa*) i może okazać się korzystne.

Jeśli *Postać* się Odradza, należy wykonać poniższe kroki:

- Dobierz *Kartę Odrodzenia* dla martwej *Postaci*. *Postać* odradza się na *Punkcie Odrodzenia* we wskazanym kolorze, który znajduje się najbliżej miejsca jej śmierci. Jeśli w równej odległości znajduje się kilka *Punktów Odrodzenia* we wskazanym kolorze, Gracz może wybrać, w którym z nich się odrodzi. Jeśli na *Karcie Odrodzenia* znajduje się *Wydarzenie* lub *Przetasowanie*, Gracz może wybrać kolor *Punktu Odrodzenia*, jakiego chce użyć. Po wybraniu *Punktu Odrodzenia*, należy postawić *Figurkę Postaci* w tym *Obszarze*.
- Postać* usuwa ze swojej *Karty Postaci* wszystkie *Rany* (🔥), *Żetony Stanu* (np. 🧠 lub 🧨) i *Żetony Zmniejszenia Atrybutów* (np. -1🔥 lub -1🧠).
- Postać* zachowuje wszystkie zdobyte *Bronie*, *Ekwipunek*, *Karty Zaburzeń*, *Żetony Oblędu*, *Lekarstwa* i wszelkie ulepszenia (czy to *Atrybutów*, *Ekwipunku*, *Broni*, czy ulepszenie *Karty Postaci* do poziomu **OBŁĘDU!**).
- Następnie *Postać* normalnie kontynuuje swoją *Fazę Akcji*, mając do wykorzystania 3 **AP**.




Jeżeli *Postać* jest martwa, *Żetony Ochłonięcia* na *Zdolnościach* *Postaci* mogą zostać usunięte w zwykły sposób podczas *Fazy Utrzymania*. Kiedy *Postać* odrodzi się, wszystkie pozostałe *żetony* pozostają na swoim miejscu.


Poniższa ilustracja wyjaśnia, co dzieje się, gdy *Postać* (po lewej) umiera mając wybrane *Żetony* na swoich kartach, a następnie odradza się (jak po prawej). Zauważ, że *Faza Utrzymania* (która miała miejsce między śmiercią *Postaci*, a jej odrodzeniem) spowodowała usunięcie jednego z *Żetonów Ochłonięcia*, wcześniej umieszczonego na karcie *Odstawienia*.








Jak widać, *Postać* powraca do walki w lepszym stanie, niż była w chwili śmierci. Prawdopodobnie największą karą za śmierć *Postaci* jest strata czasu związana z przesunięciem się *Licznika Czasu Szefa* o kolejne pole na jego torze.


Efekty Specjalne i Słowa Kluczowe

 **Oparzenie.** Przed *Atakiem* umieść Żeton Ognia  na *Celu* (jeśli jeszcze go nie ma). Każdy *Atak* przeciwko podpalonemu *Celowi* otrzymuje +1 *Sukces* .





Każdy efekt, który leczy *Potwora*, usuwa również znajdujący się na nim Żeton Ognia. *Postacie* mogą odrzucić Żeton Ognia zamiast leczyć 1 *Ranę* .






 **Zamarznięcie.** Po *Ataku* umieść Żeton Zamarznięcia  na *Celu* (jeśli jeszcze go nie ma). *Potwory* dotknięte Zamarznięciem  nie utrudniają *Ruchu Postaci* i otrzymują karę -1 do *Ruchu*  w następnej *Fazie Potworów*, następnie odrzucają ten żeton.


Postacie, na które oddziałuje ten efekt, tracą 1 *Punkt Ruchu*  podczas każdej *Akcji Ruchu*, którą wykonają w swojej następnej *Turze*. Odrzucają ten żeton na koniec swojej *Tury*.


 **Effekt Obszarowy (lub EO).** *Ataki* ignorują *Unik* i wpływają na każdego *Wroga* znajdującego się na tym samym *Obszarze* co *Cel*. *Ataki Postaci* z *Effektem Obszarowym* wpływają również na każdą *Postać* znajdującą się na danym *Obszarze*, z wyjątkiem *Postaci* wykonującej ten *Atak*.


EO został wyjaśniony szczegółowo na stronie 39.


 **Przebiecie.** *Cel* odrzuca jedną *Kość Obrony* wskazującą najwyższą liczbę *Ochrony* ( lub ). Kilka symboli  może być użytych do usunięcia kilku kości. Więcej szczegółów na stronie 40.


 **Uderzenie Krytyczne.** *Cel* otrzymuje 2 *Rany*  za każdy *Sukces* , który nie został zablokowany lub uniknięty (np. dzięki  lub ).





 **Skradanie się.** *Postacie* posiadające umiejętność *Skradania się* mogą ignorować wszelkie ograniczenia *Ruchu* powodowane przez *Potwory*.




 **Wyssanie Życia.** *Obrażenia* zadane podczas *Ataku* leczą *Atakującego* w stosunku 1:1. Więcej szczegółów na stronie 40.




 **Unik.** Ignoruje wszystkie efekty *Ataku*. Należy pamiętać, że *Ataki EO* ignorują *Unik*. Więcej informacji znajduje się na stronie 40.


 **Eteryczny.** Podczas obrony przed *Atakiem Eterycznym*, *Cel* traci wszystkie *Ochrony* i nie wykonuje *Rzutu Obrony*. *Eteryczny Ruch* pozwala zarówno *Postaciom*, jak i *Potworom* przechodzić przez fizyczne bariery (ściany, skały itp.) tak, jakby ich nie było (podobnie jak w przypadku *Mignięcia*).


 **Ucieczka.** Służy do określenia warunków (i kosztów) ucieczki przed *Potworem*. *Postacie* mogą z reguły uciekać tylko przed jednym *Potworem*, który posiada warunek *Ucieczki*.


 **Infekcja.** Zawsze wpływa na wybrany *Atrybut* (czasami może to być wybór *Gracza*) z karą -1. Umieść na *Karcie Postaci* Żeton *Zmniejszenia Atrybutu* (np.  lub ). Jeśli obniży to wartość dotkniętego *Atrybutu* do zera, *Postać* umiera. *Postacie* mogą odrzucić Żeton *Zmniejszenia Atrybutu* zamiast leczenia 1 *Rany*  lub używając *Akcji Ulepszenia Atrybutu*.



 **Ogłuszenie.** Po *Ataku* umieść Żeton *Ogłuszenia*  na *Celu* (jeśli jeszcze go nie ma). Dowolna liczba kości może zostać raz przerzucona podczas ataków na *Ogłuszone Potwory*. *Ogłuszone Potwory* nie utrudniają *ruchu Postaciom* i nie aktywują się podczas następnej *Fazy Potworów*. Na koniec następnej *Fazy Potworów* odrzucają Żeton *Ogłuszenia*. *Postacie*, na które oddziałuje *Ogłuszenie*, tracą 1 *AP*  podczas kolejnej *Fazy Akcji*, a następnie odrzucają ten żeton.


 **Odbicie.** Jeśli *Obrońca* stosuje *Odbicie*, *Atakujący* otrzymuje 1 *Ranę* , po wykonaniu *Ataku* (niezależnie od tego, czy *Atak* zranił *Cel*, czy nie). *Obrażenia* zadane przez *Odbicie* nie są uważane za zadane przez *Obrońcę*, ale przez *Atakującego*, który nieumyślnie zranił się podczas *Ataku*. Kilka symboli  może być użytych do uzyskania kilku *Odbić*.


 **Kontratak.** Jeśli zostaniesz zaatakowany, wykonaj *Atak* przeciwko *Atakującemu*. Więcej informacji znajduje się na stronie 39.

Ruch X. *Ruch X*. Pozwala na *Ruch* do *Obszaru* w odległości X, zgodnie z normalnymi zasadami i ograniczeniami *Ruchu*. Kilka symboli  może być użytych do wykonania kilku oddzielnych *Ruchów*.

Mignięcie X. *Mignięcie X*. Pozwala na natychmiastowy *Ruch* do *Obszaru* w odległości X. Ignoruje normalne ograniczenia *Ruchu* i nie wymaga *LW*. Kilka symboli  może być użytych do wykonania kilku oddzielnych *Mignięć*.

 **Świętość.** *Cel* traci wszystkie *Ochrony* widoczne na jego karcie. *Cel* nadal może zyskać *Ochronę* wynikającą z efektów . *Broń* i *Zdolność* ze *Świętością* usuwają tylko widoczne *Ochrony* podczas wykonywanych *Ataków* z ich użyciem. Więcej informacji znajduje się na stronie 40.










 **Zasięg.** Określa odległość, w jakiej może znajdować się *Cel Ataku* lub *Zdolności*. Więcej informacji znajduje się na stronie 15.

 **Odporność.** Używana przez niektóre potężne *Potwory*. Określa, które efekty nie mają na nie wpływu i są ignorowane.

Efekty Specjalne i Słowa Kluczowe

Kości (Symbole)





K6 Standardowa sześciocienna kostka do gry
K3 Standardowa sześciocienna kostka do gry z wynikiem zmniejszonym o połowę (zaokrąglając w górę)

-  **Zielona Kość** – podstawowa Kość Ataku
-  **Czerwona Kość** – mocniejsza Kość Ataku
-  **Niebieska Kość** – podstawowa Kość Obrony/Testu
-  **Brązowa Kość** – mocniejsza Kość Obrony/Testu
-  **Szpila do Lobotomii** – sukces podczas Rzutu na Atak
-  **Byłskawica** – wywołuje specjalne Efekty Błyskawicy
-  **Gwiazda** – sukces podczas Testów
-  **Obłąd** – może dodać Żeton Obłądu
-  **Ochrona** – sukces podczas Rzutu na Obronę
-  **Ochrona z Gwiazdą** – sukces podczas Rzutu na Obronę i Testów

Ogólne (Symbole i Żetony)

-  Wartość Zdrowia
-  Rana (lub Żeton Rany)
-  Wartość Ruchu (dla Potworów)
-  Punkt Ruchu (dla Akcji Ruchu Postaci)
-  Liczba Postaci lub Postać
-  Punkt Akcji
-  Obłąd
-  Żeton Obłądu
-  Ochłonięcie
-  Żeton Ochłonięcia

Przedmioty i Lekarstwa (Symbole)

-  Broń lub Karta Broni
-  Ekwipunek lub Karta Ekwipunku
-  Przedmiot (Broń lub Ekwipunek) lub Karta Przedmiotu
-  Lekarstwa






Atrybuty i Modyfikatory (Żetony)

-  Żeton Zwiększenia/Ulepszenia Siły
-  Żeton Zmniejszenia/Infekcji Siły
-  Żeton Zwiększenia/Ulepszenia Zręczności
-  Żeton Zmniejszenia/Infekcji Zręczności
-  Żeton Zwiększenia/Ulepszenia Świadomości
-  Żeton Zmniejszenia/Infekcji Świadomości
-  Żeton Zwiększenia Imaginacji
-  Żeton Zmniejszenia/Infekcji Imaginacji

Rupiecie i Ulepszenia Przedmiotów (Symbole i Żetony)

- | | |
|---|---|
|  Rupieć (dowolny) |  Żeton Ulepszenia |
|  Rupieć - Szkło |  Żeton Szkła |
|  Rupieć - Papier |  Żeton Papieru |
|  Rupieć - Rura |  Żeton Rury |
|  Rupieć - Lina |  Żeton Liny |
|  Rupieć - Kamień |  Żeton Kamienia |
|  Rupieć - Drewno |  Żeton Drewna |

Atrybuty Postaci

- | | |
|---|--|
|  Atrybut Siły |  Atrybut Zręczności |
|  Atrybut Świadomości |  Atrybut Imaginacji |
|  Dowolny Atrybut (Gracz wybiera) | |

Lobotomia 2: Obława została wsparta na platformie **Gamefound**. Szczerze **DZIĘKUJEMY** wszystkim naszym wspierającym, którzy pomogli powołać ten projekt do życia!

Dziękujemy wszystkim fanom gry Lobotomia, którzy dopingowali nas do stworzenia drugiej części najwspanialszej gry planszowej z gatunku horror asylum crawler. Wysłuchaliśmy was i mamy nadzieję, że pokochacie tę grę tak bardzo, jak poprzednią.

Specjalne podziękowania dla **Judgement Dave'a** za jego poświęcenie w nadzorowaniu prac nad tą Instrukcją, Księgą Scenariuszy, Dziennikiem Koszmarów i za cały wkład w rozwój fabuły i rozgrywki **Lobotomii**.

TITAN FORGE GAMES

Stworzone przez **Titan-Forge Games**

Autor Gry

Sebastian Kozak

Kierownik Projektu

Roman Łakomiak

Kierownik Artystyczny

Sławomir Kościukiewicz

Scenariusz i Projekt

Judgement Dave

Graficy

Jędrzej Wiliński

Kinga Brotoń

Adam Lepieszkiewicz

Michał Domański

Vinh Trần

Taty Ribeiro

Rzeźbiarze 3D

Sławomir Kościukiewicz

Pablo Navarro Benitez

Prowadzenie Projektu

Radosław Dmochowski

Kuba Sawka

Michał Kozak

Testerzy

Marcin Zdębski

Grzegorz Bogacki

Marcin Kaim

Kamil Klebiko

Wizualizacja & Renderowanie 3D

Michał Marciniak

Adam Ulman



Edycja polska

Czacha Games

Tłumaczenie: Jakub Ciesiółka

Korekta: Ewelina Lasota

Produkcja Gry

Eastar Game Manufacturing