Dane aktualne na dzień: 20-11-2026 06:58

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/cthulhu-death-may-die-edycja-polska-p-12537.html



CTHULHU - Death May Die Edycja Polska

Cena	**432,00 zł.**
Dostępność	**Dostępny**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**382495**
Producent	**Portal Games**

Opis produktu

CTHULHU - Death May Die Edycja Polska

Cthulhu: Death May Die to mocno klimatyczna kooperacyjna gra scenariuszowa dla 1 do 5 graczy oparta na literaturze H.P. Lovecrafta. Gracze wcielają się w Badaczy, posiadających unikalne umiejętności oraz rodzaje Niepoczytalności, którzy stają do walki z Kultystami, Potworami, aby wreszcie ostatecznie zmierzyć się z Przedwiecznym. Z upływem czasu będą coraz bardziej popadać w szaleństwo, co wprawdzie wzmocni ich zdolności, ale też niechybnie zbliży ku śmierci.

Walka z niewyobrażalnymi monstrami z innego wymiaru nieodzownie wiąże się z szaleństwem. Ale tutaj może ono działać na Twoją korzyść! Gracze rozpoczynają rozgrywkę ze zdiagnozowanymi niepoczytalnościami, które przy odrobinie nieuwagi mogą mocno dać im się we znaki. Ale umiejętnie wykorzystane staną się użytecznym narzędziem w walce z Przedwiecznymi i ich pomiotem.

W trakcie rozgrywki Badacze nieuchronnie tracą władzę nad swoim umysłem, w zamian zyskując umiejętności niedostępne zwykłym śmiertelnikom. To dzięki nim mogą stanąć jak równy z równym w walce przeciwko Potworom - przynajmniej dopóki kompletnie nie oszaleją...

Wielkich Przedwiecznych do świata śmiertelników chcą przywołać ich fanatyczni Kultyści. W tym plugawym planie wspierają ich przeróżne sługusy Przedwiecznych - potwory z odmętów niewyobrażalnego koszmaru. Każdy z przeciwników ma swoją specjalną zdolność oraz charakterystykę. Nie są kontrolowani przez żadnego z graczy, ich zachowanie zależy od kart Mitów, które są unikatowe dla każdego Przedwiecznego i każdego Scenariusza. Dzięki temu w każdym z nich zachowują się inaczej, dążąc do realizacji złowrogiego celu.

Cthulhu: Death May Die zawiera małe pudełka, w których ukryte są modularne elementy do tworzenia unikatowych rozgrywek. Gracze wybierają jednego z dwóch dostępnych Przedwiecznych i łączą go z jednym z 6 dostępnych Scenariuszy. Każde pudełko zawiera unikatowe figurki, żetony, i karty, które będą użyte tylko i wyłącznie w tym Scenariuszu.

Talia kart Mitów to połączenie kart wybranego Przedwiecznego oraz kart wybranego przez graczy Scenariusza. Każda rozgrywka to nie tylko nowe kafle plansz użyte do stworzenia mapy, ale również nowe akcje, które Badacze będą mogli wykonać, by przerwać kultowi dokończenie rytuału.

Każdy ze Scenariuszy dodaje również karty Odkryć, wprowadzające całkowicie nowe historie do eksploracji, nowych przeciwników, ich wzorce zachowań, które zostały zaprojektowane specjalnie tak, by każdy ze Scenariuszy był wyjątkowy.

Hastur, znany jako Król w Żółci, i jego uczniowie sprowadzają na świat Żółty Znak. Przeznaczenie tych, którzy doznają tej zguby, wpadnie albo w ręce śmierci albo w objęcia szaleństwa.

Cthulhu, Coś, czego być nie powinno, sprowadzi swoje zatopione królestwo R’lyeh do tego świata, topiąc każdy jego zakątek w

koszmarnej rzeczywistości.

Przedwieczny rozpoczyna grę poza planszą. Wraz z kolejnymi zagranymi kartami Mitów postępuje na torze, niosąc śmiertelnikom chaos i obłęd. Jeśli rytuał przyzwania zostanie ukończony, Przedwieczny przekracza granice między wymiarami i koszmar sprzed eonów staje się przerażającą rzeczywistością!

Gracze będą musieli zmierzyć się z polującym na nich nieśmiertelnym behemotem. Ich jedyną szansą jest przerwanie rytuału i uczynienie Przedwiecznego śmiertelnym, a następnie odesłanie go tam, skąd przyszedł, za pomocą chemikaliów, prochu i sporej dawki śrutu!

Podczas swojej misji Badacze będą chcieli udaremnić plan Kultystów i to nie tylko walcząc do ostatniej kropli krwi. Odkryją wiele pożytecznych informacji, które mogą okazać się bardzo pomocne w ostatecznym starciu. Karty Odkryć są unikatowe dla danego Scenariusza. Przedstawiają one wyzwania, które staną na drodze Badaczy albo wybory, których będą musieli dokonać, by zyskać surowce, sprzymierzeńców lub czasami jakiś negatywny efekt podczas odkrywania tajemnic.

W pudełku znajdują się niezwykle szczegółowo wykonane figurki Cthulhu i Gwiezdnego Pomiotu, Hastura i jego 4 Wyznawców, 18 różnych figurek Potworów, 10 różnych figurek Badaczy i 10 figurek Kultystów (dwa różne wzory).

Podstawowe informacje:
Ilość graczy 1-5
Wiek graczy 14+
czas gry 90-120 minut

Zawartość pudełka:
45 wysokiej jakości plastikowych figurek
1 instrukcja
17 dwustronnych kafelków
1 plansza Scenariusza
10 plansz Badaczy
64 karty Mitów
90 kart Odkryć
12 kart Niepoczytalności
8 kart Przedwiecznych
2 karty Popleczników Przedwiecznego
6 kart Scenariuszy
6 kart Potworów
8 specjalnych kości
5 kolorowych podstawek
30 plastikowych znaczników
147 żetonów