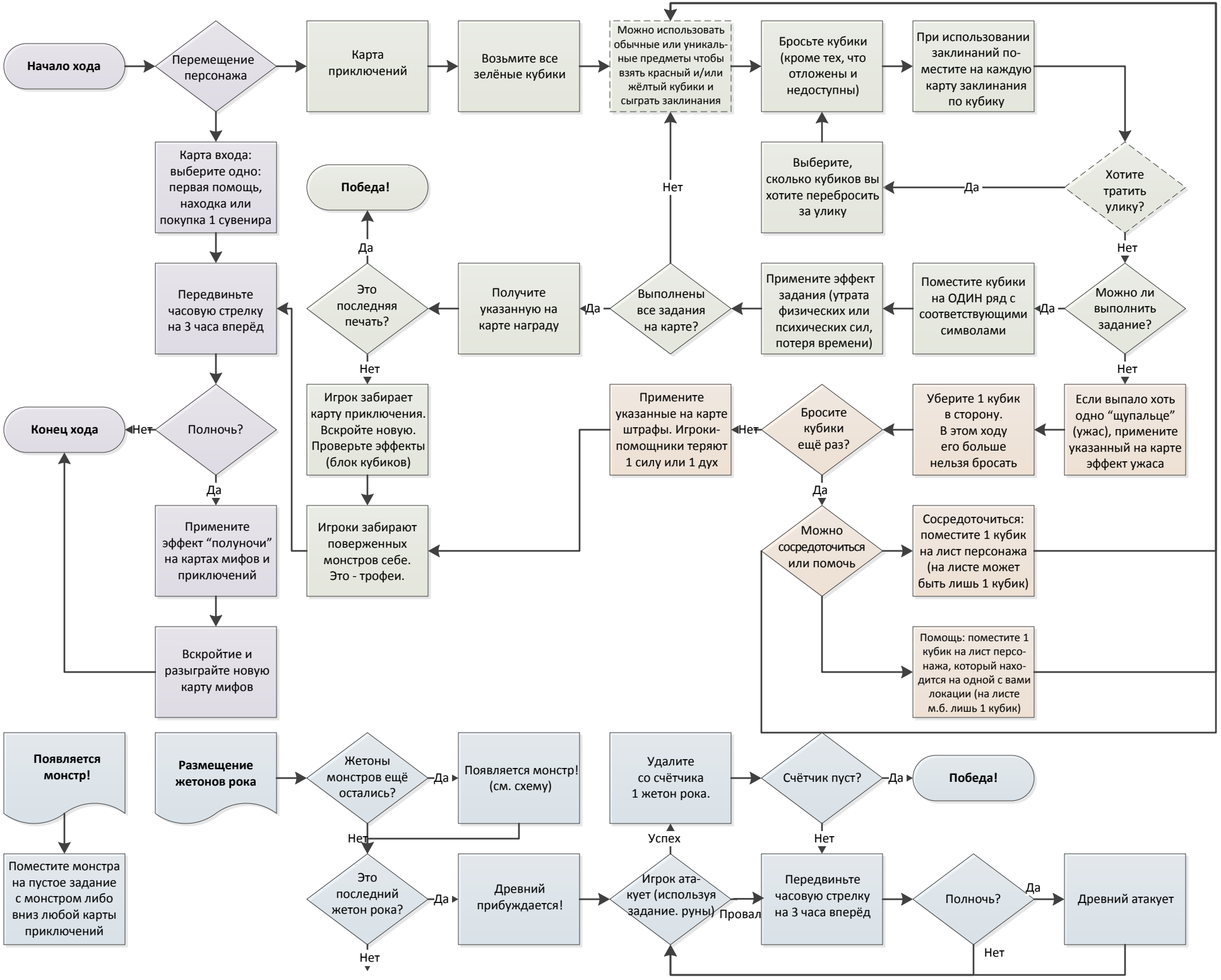
Начало хода
Перемещение персонажа
Карта приключений
Возьмите все зелёные кубики
Можно использовать обычные или уникальные предметы чтобы взять красный и/или жёлтый кубики и сыграть заклинания
Бросьте кубики (кроме тех, что отложены и недоступны)
При использовании заклинаний поместите на каждую карту заклинания по кубику
Карта входа: выберите одно: первая помощь, находка или покупка 1 сувенира
Выберите, сколько кубиков вы хотите перебросить за улику
Да
Хотите тратить улику?
Нет
Нет
Победа!
Да
Передвиньте часовую стрелку на 3 часа вперёд
Это последняя печать?
Получите указанную на карте награду
Да
Выполнены все задания на карте?
Примените эффект задания (утрата физических или психических сил, потеря времени)
Поместите кубики на ОДИН ряд с соответствующими символами
Да
Можно ли выполнить задание?
Нет
Нет
Игрок забирает карту приключения. Вскройте новую. Проверьте эффекты (блок кубиков)
Примените указанные на карте штрафы. Игроки-помощники теряют 1 силу или 1 дух
Нет
Бросите кубики ещё раз?
Уберите 1 кубик в сторону. В этом ходу его больше нельзя бросать
Если выпало хоть одно “щупальце” (ужас), примените указанный на карте эффект ужаса
Конец хода
Нет
Полночь?
Да
Примените эффект “полуночи” на картах мифов и приключений
Игроки забирают поверженных монстров себе. Это - трофеи.
Да
Можно сосредоточиться или помочь
Сосредоточиться: поместите 1 кубик на лист персонажа (на листе может быть лишь 1 кубик)
Помощь: поместите 1 кубик на лист персонажа, который находится на одной с вами локации (на листе м.б. лишь 1 кубик)
Вскройтие и разыграйте новую карту мифов
Появляется монстр!
Поместите монстра на пустое задание с монстром либо вниз любой карты приключений
Размещение жетонов рока
Жетоны монстров ещё остались?
Да
Появляется монстр! (см. схему)
Нет
Это последний жетон рока?
Да
Древний прибуждается!
Нет
Удалите со счётчика 1 жетон рока.
Успех
Игрок атакует (используя задание. руны)
Провал
Счётчик пуст?
Да
Победа!
Нет
Передвиньте часовую стрелку на 3 часа вперёд
Полночь?
Да
Древний атакует
Нет