



Ктулху 1

Ктулху не може померти. Якщо він отримує ушкодження, покладіть його на бік – тепер він спить. Під час сну Ктулху ігнорує всі символи дії на своїх картах тактики, окрім «Час дрімоти»  та «Активувати» . Під час сну Ктулху може взяти під контроль розум будь-якого виснаженого героя в підземеллі, активувавши його особливу здібність, і в такий спосіб змусити героя просуватися або атакувати іншого героя. Такий герой не може переносити ресурси чи надихати інших героїв; він не зважає на скарби, однак страждає від пасток.

Відраза до виклику: Ктулху завжди ходить останнім.

Нероба: під час сну Ктулху не може застосувати або потрапити під дію жодної зі здібностей, розблокованих у режимі хроніки.

Верхи на коркошах: вважається, що розмір Ктулху і дракона однаковий, тому вони не можуть переносити одне одного, однак Ктулху може перенести будь-якого іншого меншого монстра.

Нові дії



Час дрімоти: Ктулху засинає (покладіть його на бік) або прокидається (підніміть його). Герої не зважають на Ктулху, коли той спить.



Контроль розуму: просуньте (ігноруючи скарби та без змоги надихати) або здійсніть ближню атаку одним із виснажених героїв, які є у підземеллі.



Вигнання: скиньте верхню карту з колоди Гільдії (не розігруючи її).



Настоянка кофеїну: візьміть 3 верхні карти зі своєї колоди тактики. Залиште у руці ті з них, що містять «Вибір дії», та скиньте решту.



Примарна процесія: оберіть кімнату, в якій є хоча б один монстр. Біля кожного монстра у цій кімнаті розмістіть ще одного монстра того самого типу.