

ELDRITCH HORROR PRZEDWIECZNA GROZA

W niniejszym dokumencie zawarta jest errata, objaśnienia oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania do gry *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza* oraz rozszerzeń *Zaginiona Wiedza* i *Góry Szaleństwa*.

Aktualizacja: 24.03.2014.

ERRATA

- Tekst na arkuszu badacza Charliego Kane'a powinien brzmieć: „**Akcja:** Wybrany inny badacz może natychmiast wykonać 1 dodatkową akcję.”
- Tekst karty Artefaktu Rubin z R'lyeh powinna brzmieć: „Raz na rundę, podczas Fazy Akcji, możesz poświęcić 1 Poczytalności i wykonać 1 dodatkową akcję.”
- W almanachu, na stronie 12, czwarty punkt w sekcji „Zwycięstwo/przegrana” powinien brzmieć: „Jeśli w Fazie Mitów nie można dobrać karty Mitów, Faza Mitów się kończy. Następnie, jeśli badacze nie zwyciężyli, przegrywają grę.”

ROZSZERZENIE ZAGINIONA WIEDZA

- Tekst kart zaklęcia Zgłębianie pustki (nr. 3 i 4) jest błędny. Tekst kart powinien brzmieć:

ZGŁĘBIANIE PUSTKI

Efekt zależy od liczby sukcesów, które uzyskałeś w teście:

0: Mylisz słowa i otwierasz portal do niewłaściwego miejsca. Wybrany badacz traci 1 Poczytalności i przemieszcza się na losowe pole.

1+: Podróżowanie przez pustkę źle odbija się na umyśle. Wybrany badacz traci 1 Poczytalności.

Następnie odwróć tę kartę.

3

ZGŁĘBIANIE PUSTKI

Efekt zależy od liczby sukcesów, które uzyskałeś w teście:

0: Portal zamyka się gwałtownie. Zostajesz uwięziony w przestrzeni pomiędzy światami. Wybrany badacz otrzymuje Stan Zagubiony w czasie i przestrzeni.

1–2: Kiedy portal się otwiera, twój umysł opuszcza ciało i ogarnia cię lęk, że możesz nie wrócić. Tracisz 1 Poczytalności.

3+: Magia nagina strukturę rzeczywistości, pozwalając z łatwością przemierzać całe kontynenty. Brak dodatkowego efektu.

Następnie odwróć tę kartę.

4

Plik do druku z poprawionymi rewersami można znaleźć pod adresem: http://www.galakta.pl/new_galakta/pliki/Image/Eldritch/Zglebianie_pustki_Zaginiona_Wiedza.pdf

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Poniżej przedstawiono odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania, uporządkowane tematycznie.

PODSTAWOWE ZASADY

P: Czy badacz może rozpatrzyć aktywowany efekt kilka razy?

O: Nie. Aktywowany efekt jest rozpatrywany dokładnie jeden raz, za każdym razem kiedy jest aktywowany.

Przykładowo, efekt „Pożyczki bankowej” aktywuje się jeden raz, kiedy badacz wykonuje akcję Pozyskania Zasobów. W związku z tym, badacz nie mógłby rozpatrzyć tego efektu więcej niż raz aby dodać więcej niż dwa sukcesy do wyników testu.

P: Czy badacz może skorzystać ze zdolności, która pozwala rzucić mu „dodatkową” kością, po tym jak wykonał rzut dla tego testu?

O: Nie. Kiedy badacz rozpatruje test, musi zadeklarować wszelkie dodatkowe kości przed wykonaniem rzutu.


P: Kiedy działa zasada minimum jednej kości podczas testu?

O: Podczas wykonywania testu, badacz najpierw oblicza pulę kości, czyli dodaje wartość umiejętności, ulepszenia, modyfikator testu, premie, dodatkowe kości itd. Następnie wykonuje rzut swoją pulą kości. Jeśli w tym momencie pula zawiera zero lub mniej kości, badacz rzuca zamiast tego jedną kością.

P: Co się dzieje, kiedy jakiś efekt pozwala badaczowi przerzucić do dwóch kości, ale rzuca on tylko jedną kością?

O: Badacz może wykorzystać ten efekt aby przerzucić jedną kość. Nie może wykorzystać go aby przerzucić pojedynczą kość więcej niż raz.

P: Czy każdy rzut uznaje się za test?

O: Nie. Efekt, który nakazuje rzucić określoną liczbę kości, taki jak efekt  na stanie Kłątwa, nie są testami. Takie rzuty nie mogą być przerzucane lub modyfikowane przez efekty, które odnoszą się do testów.

P: Czy efekty, w których treści występuje słowo „możesz”, „albo” lub „chyba że” są opcjonalne?

O: Tak. Efekty w których treści występuje słowo „możesz”, „albo” lub „chyba że” dają badaczowi wybór. Jeśli dany efekt zawiera słowo „możesz”, badacz wybiera czy rozpatrzyć ten efekt czy nie.

Jeśli dany efekt zawiera słowo „albo”, badacz wybiera jeden z efektów rozdzielonych przez słowo „albo”.

Jeśli dany efekt zawiera słowa „chyba że”, badacz może rozpatrzyć efekt po słowach „chyba że”. Jednakże, jeżeli nie chce lub nie może rozpatrzyć tego efektu, musi rozpatrzyć efekt poprzedzający słowa „chyba że”.

P: Jeśli badacz wybiera jakiś efekt, to czy ten efekt może zostać anulowany?

O: Tak. Efekt, który wybiera badacz, może zostać anulowany przez inny efekt. W takim wypadku wybór badacza nie zostaje zanegowany. Przykładowo, badacz musi odrzucić 2 zaklęcia, chyba że straci 2 poczytalności. Jeśli badacz zdecyduje się stracić poczytalność, może anulować ten efekt korzystając w Whiskey lub zaklęcia Wzbudzenie męstwa.

BADACZE

P: Jeśli badacz korzysta z efektu, który odnosi się do „badaczy” lub „badacza”, to czy ten efekt zadziała na tego badacza?

O: Tak. O ile treść efektu nie brzmi „pozostali badacze” albo „inny badacz”, ten efekt może wpłynąć na dowolnego lub wszystkich badaczy, włączając w to tego, który korzysta z danego efektu.

P: Co się dzieje jeśli startowe wyposażenie nowego badacza jest aktualnie wykorzystywane przez innego badacza?

O: Kiedy gracz wybiera nowego badacza, otrzymuje początkowe wyposażenie tego badacza z talii, stosu kart odrzuconych bądź rezerw. Jeśli początkowe wyposażenie nie znajduje się w żadnym z tych miejsc (na przykład jest w posiadaniu innego badacza lub pokonanego badacza), nowy badacz rozpoczyna bez tego wyposażenia.

P: Kiedy badacz zostaje pokonany, to czy nowo wybrany badacz może otrzymać żeton głównego badacza pod koniec fazy Mitów?

O: Tak. Zarówno wybór nowego badacza jak i przekazanie żetonu głównego badacza ma miejsce „na koniec fazy Mitów”. Główny badacz wybiera kolejność rozpatrywania efektów zachodzących w tym samym momencie, więc nowy badacz może zostać wybrany a następnie główny badacz może przekazać mu żeton.

P: Czy jeśli wszyscy badacze zostaną pokonani w tym samym czasie, to czy wówczas przegrywają grę?

O: Nie. Na koniec fazy Mitów, każdy pokonany badacz wybiera nowego badacza, którym będzie grał dalej. Jednak w przypadku, kiedy pokonanie gracza spowodowałoby jego wyeliminowanie (np. jeśli przedwieczny się przebudził), wszyscy gracze mogą zostać wyeliminowani. W takim wypadku badacze przegrywają grę.

P: W jaki sposób działa zdolność akcji Charliego Kane'a?

O: Zdolność akcji Charliego Kane'a może pozwolić innemu badaczowi wykonać dodatkową akcję, niezależnie od tego czy ten badacz wykonywał już akcje w tej rundzie, czy nie. Jednakże ten efekt nie może wpłynąć na Wstrzymanych badaczy.

PRZEDWIECZNI I TAJEMNICE

P: Jeśli trzecia Tajemnica miałyby zostać rozwiązana na koniec fazy Mitów, ale badacze przegrali w trakcie tej fazy, to czy badacze jednocześnie wygrywają i przegrywają?

O: Nie. Jeśli badacze przegrają podczas rozpatrywania karty Mitów, faza Mitów nie dobiega końca, a trzecia Tajemnica nie zostaje rozwiązana.

Przykładem sytuacji, w której badacze jednocześnie wygrywają i przegrywają grę w tym samym momencie może być moment, kiedy pozostał ostatni badacz walczący z potężnym potworem Chtulhu, a jego test # powoduje, że zarówno Chtulhu jak i ten badacz zostają pokonani jednocześnie.

P: Co robią żetony Plugastwa na torze Omenu w rozgrywce przeciwko Azathothowi?

O: Kiedy Omen przesuwają się na zielone pole, Zagłada postępuje o jeden za każdy żeton Plugastwa na tym polu. Należy pamiętać, że żetony Plugastwa umieszczone na zielonym polu nie zastępują tego pola. Ten postęp zagłady odbywa się dodatkowo do normalnego postępu wynikającego z bram z zielonym symbolem Omenu znajdujących się na planszy.

P: Co się dzieje w rozgrywce przeciwko Yigowi, kiedy badacz zostaje pokonany a Yig już się przebudził?

O: W przeciwieństwie do innych Przedwiecznych, kiedy badacz zostaje pokonany nie zostaje wyeliminowany. Ten gracz wybiera nowego badacza, tak jakby Przedwieczny się nie przebudził.

WYPOSAŻENIE I STANY

P: Czy badacz może zdecydować się na odrzucenie wyposażenia, którego nie chce już posiadać?

O: Nie. Badacz nie może po prostu odrzucać niechcianego wyposażenia. Jednakże może wymienić je z innym badaczem lub odrzucić je kiedy nakazuje mu to jakiś efekt.



P: Czy artefakt Groteskowa statuetka może zapobiec utracie poczytalności przez innych badaczy?


O: Nie. Drugi efekt artefaktu Groteskowa statuetka pozwala wydać badaczowi jedną wskazówkę aby zapobiec utracie przez niego poczytalności z jednego źródła. Nie pozwala mu jednak na zapobiegnięcie utracie poczytalności przez innych badaczy.


P: Czy zasób Kwarantanna lub zaklęcie Uśmiercenie mogą spowodować utratę zdrowia przez potężnego potwora?

O: Tak. Efekty, które powodują utratę zdrowia przez potwory, takie jak Kwarantanna lub zaklęcie Uśmiercenie mogą powodować jego utratę przez potężne potwory.

P: Czy efekt, który zapewnia premię do ♣ podczas rozpatrywania efektów zaklęcia wlicza się do testu ♣ na awersie karty zaklęcia?

O: Tak. Całość tekstu karty zaklęcia to efekt tego zaklęcia. W związku z tym, podczas rozpatrywania testu  z awersu karty zaklęcia, badacz uwzględni jedną premię do .


P: *Jeśli badaczowi nie uda się rzucić zaklęcia Uwiad, to czy w dalszym ciągu może użyć innego zaklęcia lub zasobu aby uzyskać premię do  podczas spotkania walki?*

O: Tak. Decyzja o rozpatrzeniu zaklęcia Uwiad nie uniemożliwia badaczowi wykorzystać innych efektów w celu modyfikacji testu .


P: *Czy badacz może skorzystać z zaklęcia Mgły Releh kiedy na jego polu nie ma żadnych potworów?*

O: : Tak. Zaklęcie Mgły Releh nie wymaga aby badacz znajdował się na polu, na którym znajdują się jakieś potwory. Jednakże badacz w dalszym ciągu poniesie wszelkie konsekwencje rozpatrzenia efektu zaklęcia.

P: *Czy badacz może użyć zaklęcia Mgły Releh aby spotkać tylko niektóre potwory na swoim polu zamiast wszystkich?*

O: Nie. Jeśli badacz zda test  zaklęcia Mgły Releh, wybiera spotkanie, tak jakby na jego polu nie znajdowały się żadne potwory, lub normalnie spotyka wszystkie potwory na swoim polu.

P: *Kiedy rzucane jest zaklęcie Błogosławieństwo Izdy albo Zgłębianie pustki, w którym dokładnie momencie należy wybrać badacza?*

O: Rozpatrując efekty Błogosławieństwa Izdy lub Zgłębiania pustki należy wybrać badacza przed rozpatrzeniem testu . Ten wybór jest dokonywany niezależnie od tego czy test się powiedzie czy nie.

P: *Jeśli badacz otrzymuje stan podczas akcji odpoczynku, to czy może rozpatrzyć efekt „gdy wykonujesz akcję odpoczynku” tego stanu?*

O: Nie. Wszystkie efekty działające „gdy wykonujesz akcję odpoczynku” działają w tym samym momencie, kiedy badacz wykonuje tę akcję. Wszelkie stany, które zdobywa w ich wyniku nie zadziałają do momentu wykonania przez niego kolejnej akcji odpoczynku.

P: *Czy badacz posiadający stan Zagubiony w czasie i przestrzeni może zostać przemieszczony przez innego badacza za pomocą czaru Zgłębianie pustki?*

O: Nie. Jeśli efekt wskazuje że badacz nie może się przemieszczać, tak jak w przypadku stanu Zagubiony w czasie i przestrzeni albo Uwięzienie, ten badacz nie może się przemieszczać, ani nie może być przemieszczany przez żadne efekty.

P: *Czy badacz odzyskuje dodatkowe zdrowie i poczytalność z efektów, takich jak zaklęcie Słowa uzdrowienia, jeśli posiada stan, który zabrania mu odzyskiwać zdrowie lub poczytalność podczas akcji odpoczynku?*

O: Nie. Badacz posiadający stan, który zabrania odzyskiwać zdrowie lub poczytalność, taki jak Zatrucie, nie może odzyskiwać zdrowia lub poczytalności podczas akcji odpoczynku, włączając w to dodatkowe zdrowie i poczytalność z innych efektów działających podczas akcji odpoczynku. Efekty, które powodują odzyskanie zdrowia lub poczytalności bez wykonywania akcji odpoczynku, takie jak efekt Prywatnej opieki, normalnie wpływają na tego badacza.

AKCJE I WSTRZYMANI BADACZE

P: *Czy „dodatkowa” akcja badacza może zostać wykorzystana do wykonania tej samej akcji, którą wykonał on już w tej turze?*

O: Nie. Badacz może wykonać daną akcję tylko raz w każdej rundzie, nawet jeśli ma możliwość wykonania dodatkowej akcji, na przykład przy użyciu artefaktu Rubin z R'lyeh albo zdolności Charlie'a Kane'a.

P: *Czy badacz może zostać wstrzymany więcej niż raz?*

O: Nie. Bycie wstrzymanym ponownie będąc już wstrzymanym nie ma żadnego efektu. Jeśli badacz jest wstrzymany, nie może zdecydować, że zostaje wstrzymany aby opłacić jakiś efekt.

P: *Co się dzieje jeśli badacz zostaje wstrzymany podczas wykonywania swojej akcji?*

O: Jeśli badacz zostaje wstrzymany w fazie akcji, natychmiast kończy aktualnie rozgrywaną akcję, traci wszystkie pozostałe akcje i zamiast tego kończy swoją turę. Jeśli badacz nie posiada już akcji, które może stracić, nie zostaje wstrzymany i będzie mógł wykonywać akcje w kolejnej rundzie.

P: *Jeśli główny badacz lub grupa badaczy wybiera badacza, który zostanie wstrzymany, to czy badacz może zanegować ten efekt za pomocą zasobu Zegarek kieszonkowy?*

O: Tak. Zegarek kieszonkowy lub zdolność pasywna Marka Harrigana powoduje, że badacz nie może zostać wstrzymany, chyba że zdecyduje się na to by opłacić jakiś efekt. W tym wypadku jest możliwość wyboru, ale nie wiąże się z opłaceniem efektu. Ta zasada obowiązuje niezależnie od roli tego badacza w podejmowaniu decyzji, nawet jeśli głównym badaczem jest Mark Harrigan lub postać z Zegarkiem kieszonkowym i wybierze samego siebie.

P: *Czy badacz może użyć akcji z jakiegoś elementu wielokrotnie jeśli posiada dostęp do kilku kopii tego samego elementu?*

O: Tak. Badacz może użyć akcji każdego elementu, który posiada, maksymalnie raz na rundę.

Przykładowo, badacz może wykonać akcję lokalną stanu Uwięzienie innego badacza na swoim polu jako pierwszą akcją, a następnie wykonać tą samą akcją ze stanu Uwięzienie innego badacza na tym samym polu jako drugą akcją.

SPOTKANIA I WALKA

P: Czy badacz może rozpatrzeć efekt „może podjąć spotkanie” kiedy na jego polu znajduje się potwór?

O: Nie. Efekty brzmiące „może podjąć spotkanie” są traktowane jak każda inna możliwość podjęcia spotkania. Badacz musi spotkać wszystkie potwory na swoim polu. Następnie, jeśli na jego polu nie ma żadnych potworów, może rozpatrzeć ten efekt jako dodatkowe spotkanie.

Jeśli efekt brzmi „zamiast rozpatrywać spotkanie”, tak jak na karcie stanu Uwzięnie, dany efekt może być rozpatrzony na polu, na którym znajduje się potwór.


P: Dlaczego niektóre spotkania badawcze nie dają badaczowi wskazówki?

O: Niektóre spotkania badawcze nie pozwalają badaczowi „otrzymać tej wskazówki”. Zamiast tego często zapewniają badaczowi inne korzyści – na przykład zdobycie artefaktu lub cofnięcie zagłady.

P: Dlaczego niektóre spotkania badawcze nie dają badaczowi wskazówki?

O: Niektóre spotkania badawcze nie pozwalają badaczowi „otrzymać tej wskazówki”. Zamiast tego często zapewniają badaczowi inne korzyści – na przykład zdobycie artefaktu lub cofnięcie zagłady.

P: Czy badacz może użyć kilku broni podczas walki?

O: Badacz może zastosować do testu pojedynczą broń. Jednakże może użyć dowolnych innych efektów swojego wyposażenia. Przykładowo, badacz posiada Bicz oraz Automatyczną .45. Może zastosować broń +3 do  ze swojej .45 zamiast +1 z Bicza, a później może przerzucić jedną kość, korzystając z drugiego efektu Bicza.

MITY, BRAMY I POTWORY

P: Jeśli efekt karty Mitów powoduje, że następna karta Mitów ma zostać rozpatrzona, to czy symbole na dodatkowej karcie Mitów również są rozpatrywane?

O: Tak. Podczas rozpatrywania karty Mitów wszystkie jej elementy muszą zostać rozpatrzone (o ile to możliwe). Jeśli efekty karty Mitów nakazują rozpatrzeć kolejną kartę Mitów, wszystkie elementy dodatkowej karty również muszą zostać rozpatrzone.

P: Czy zamknięcie bramy i jej odrzucenie to to samo?

O: Nie. Pomimo tego, że zamknięcie bramy skutkuje jej odrzuceniem, odrzucenie bramy nie traktuje się jak jej zamknięcie. Przykładowo, jeśli efekt miałby odrzucić bramę kiedy w grze znajduje się karta Mitów Tajemnicze światła, nadal jest rozpatrywany, pomimo tego że zgodnie z treścią karty „nie można zamykać bram”.

P: Kiedy rozpatrywane są efekty rozmnożenia potwora?

O: Kiedy potwór jest rozmnażany, jego efekt „kiedy ten potwór jest rozmnażany” jest natychmiast rozpatrywany jako część efektu, który rozmnożył potwora.

POLA I SZLAKI

P: Czy szlaki prowadzące poza krawędź planszy łączą się ze szlakami po przeciwnej stronie planszy?

O: Tak. Szlaki prowadzące poza krawędź planszy łączą się z odpowiadającymi im szlakami po przeciwnej stronie planszy. Przykładowo, Tokio i pole 2 są sąsiadujące, połączone szlakiem morskim.

