

ELDRITCH HORROR

PRZEDWIECZNA GROZA

MASKI
NYARLATHOTEPA
ROZSZERZENIE



ZWĘGLONY CZŁOWIEK

Calvin Wright kulił się w rogu pustej stodoły. Jego ubranie było w strzępach, poplamione krwią i błotem i cuchnęło śmiercią. Od wielu tygodni nie miał okazji przebrać się w coś czystego. Dzwonienie w uszach zrobiło się głośniejsze. To coś nadchodzi, pomyślał Calvin. I miał rację. Cieniste wstęgi atramentowoczarne dymu przenikały przez szpary w ścianach i pełzły w jego stronę.

Calvin wpatrywał się w bezruchu przed siebie, nawet nie drgnął, kiedy wstęgi dymu przemknęły obok niego, smagając policzek i rozcinając skórę. Ze świeżej rany zaczęła kapać krew. Wbił paznokcie w ramię i zacisnął zęby, kiedy mroczne smugi uformowały się w sylwetkę z grubszą przypominającą człowieka. Znał tę istotę aż za dobrze. Wyglądała na spaloną od góry do dołu, jej skóra była smolście czarna i jarzyła się pomarańczowym blaskiem, jakby płonęła od środka.

„Czego chcesz, demonie?” – warknął Calvin.

Stwór odpowiedział głosem, który dla Calvina brzmiał jak dźwięk pekających kości. Nie rozumiał słów, ale na samo ich brzmienie czuł mdłości. Pogarda istoty wobec Calvina była wręcz namacalna. Stwór wyciągnął przed siebie poczerniałe ramię, a drobiny spalonej skóry i gorącego żaru posypały się z kończyny.

Powietrze zamigotało i Calvin ujrzał wizerunek starego, martwego drzewa z magicznym symbolem wyrzeźbionym na pniu. Istota milczała, ale Calvin wiedział, czego oczekiwała. Chciała, żeby Calvin złamał pieczęć wydrążoną na pniu.

„Nie”.

Poczerniałe ciało istoty gwałtownie rozjarzyło się od wewnątrz czerwonym blaskiem i na pęknięciach spalonej skóry zatańczyły płomienie. Na skórze Calvina pojawiły się oparzenia i pęcherze. Obraz zmienił się i ukazywał teraz zamartwionego mężczyznę siedzącego samotnie w gabinecie i piszącego coś przy kominku. Calvin warknął i w jego oczach zapłonęła wściekłość. To był João.

„Zabiję cię, jeśli go skrzywdzisz.”

Stwór wydał z siebie jakiś odgłos. Calvin mógł się tylko domyślać, że to śmiech. Dźwięk przerodził się w rozdzierający wrzask, po czym istota zniknęła w rozbłysku płomieni, od których zapaliło się siano na podłodze stodoły. Calvin przeklął pod nosem i rzucił się biegiem w stronę wyjścia. Do diabła z tym wszystkim, pomyślał. Znajdzie sposób, aby ochronić João bez odwalania brudnej roboty dla demona.

Już teraz słyszał gniewnie brzmiące głosy i dostrzegł migotanie światła w oknach pobliskiego gospodarstwa. Był wyczerpany i pomatuł ogarniała go desperacja. Tej nocy na pewno nie zasnę.

SYMBOL ROZSZERZENIA

Wszystkie karty z dodatku *Maski Nyarlathotepa* oznaczono symbolem rozszerzenia, aby ułatwić oddzielenie ich od kart z gry podstawowej i innych rozszerzeń serii *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza*.



OPIS ROZSZERZENIA

W rozszerzeniu *Maski Nyarlathotepa* badacze rozpoczną emocjonującą kampanię, w której będą musieli pokrzyżować złowieszcze plany licznych kultów na całym świecie. Jeśli zawiodą, Nyarlathotep, Posłaniec Bogów Zewnętrznych, otworzy Wielką Bramę i sprowadzi na Ziemię zagładę. W pudełku znajdziecie dwóch nowych Przedwiecznych oraz nowych badaczy, Potwory i Spotkania.

Rozszerzenie urozmaica rozgrywkę, dodając nowe zasady, osobiste historie, Zasoby Unikatowe, żetony Skupienia i żetony Środków. Ponadto wprowadza nowy wariant rozgrywki w postaci kampanii.

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Podczas gry z rozszerzeniem *Maski Nyarlathotepa* należy dołączyć wszystkie jego elementy do odpowiednich talii i puli żetonów z podstawowej gry *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza*. Nowe elementy wykorzystuje się następująco:

- Przed rozpoczęciem przygotowania do gry należy dobrać jedną losową kartę Preludium. Modyfikuje ona przygotowanie do gry i urozmaica każdą partię.
- Talii Spotkań w Ruinach używa się wyłącznie podczas rozgrywki, w której Przedwiecznym jest Antediluvium, albo jeśli podczas przygotowania do gry dobrano kartę Preludium „Koniunkcja gwiazd”. W każdym innym wypadku talię tę należy odłożyć do pudełka. Spotkania w Ruinach opisano dokładniej na stronie 4.
- Kart Przygód z tego rozszerzenia używa się wyłącznie podczas rozgrywki, w której Przedwiecznym jest Nyarlathotep. W przeciwnym razie należy odłożyć je do pudełka. Przygody opisano dokładniej na stronie 4.
- Karty Zasobów Unikatowych należy potasować, tworząc z nich talię Zasobów Unikatowych, a następnie umieścić ją odkrytą obok talii Zasobów.
- Trzy nowe żetony Bram należy dodać do stosu Bram.
- Wszystkie żetony Skupienia oraz żeton Przygody należy dodać do ogólnej puli żetonów. Opisano je dokładniej na stronach 4 i 5.
- Osobiste historie wprowadzają indywidualne misje i nagrody dla każdego z badaczy. Opisano je dokładniej na stronie 6.
- Jeśli gracze pragną dodatkowego wyzwania, mogą zastosować nowy wariant rozgrywki w postaci kampanii. Kampanię opisano dokładniej na stronie 7.
- Karty Opisu Rundy mają przypominać graczom o dostępnych akcjach i spotkaniach.

Niektóre elementy tego rozszerzenia są ze sobą ściśle powiązane, w związku z czym należy korzystać z niego w całości.

ELEMENTY



7 arkuszy *Badaczy* wraz ze znacznikami *Badaczy* i plastikowymi podstawkami



2 arkusze *Przedwiecznych*



10 kart *Tajemnic* (2 rodzaje)



12 kart *Przygód* (4 rodzaje)

KARTY SPOTKAŃ



8 *Ogólnych*



8 w *Ameryce*



8 w *Europie*



8 w *Azji/Australii*



6 w *Innych Światach*



20 w *Ruinach* (4 rodzaje)



48 *Badawczych* (2 rodzaje)



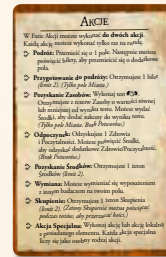
16 *Specjalnych* (2 rodzaje)



20 kart *Mitów*



14 kart *Preludium*



8 kart *Opisu Rundy*



10 żetonów *Potworów* i 5 żetonów *Potężnych Potworów*



4 karty *Artefaktów*



16 kart *Zasobów*



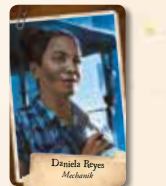
4 karty *Zakłęb*



28 kart *Zasobów Unikatowych*



24 karty *Stanów*



55 kart *Osobistych Misji*



55 kart *Nagród/Konsekwencji*



8 żetonów *Plugastwa*



16 żetonów *Skupienia*



20 żetonów *Środków*



1 żeton *Przygody*



1 żeton *Ruin*



3 żetony *Bram*

KARTY PRELUDIUM

Przed przygotowaniem do gry z tym rozszerzeniem gracze dobierają jedną losową kartę Preludium. Modyfikuje ona przygotowanie do gry i urozmaica każdą partię.

Efekt karty rozpatruje się natychmiast po dobraniu, chyba że w jej treści zaznaczono inaczej (np. „po zakończeniu przygotowania do gry”).

Karta Preludium „Koniunkcja gwiazd” nakazuje graczom przygotować dodatkową talię Spotkań w Ruinach. Po prawej opisano zasady dotyczące przygotowania i korzystania z tej talii.

Cztery karty Preludiów z tego rozszerzenia pojawiły się już we wcześniejszych rozszerzeniach („Początek Końca” w *Górach Szaleństwa*, „Koszmar w Dunwich” w *Tajemniczych Ruinach*, „Plugawe bliźnięta Czarnej Kozy” w *Krainach Snów* i „Zew Cthulhu” w *Pod Piramidami*). Jeśli te rozszerzenia są używane podczas rozgrywki, nie należy dokładać duplikatów do talii Preludiów.

PRZYGODY

Kart Przygód z tego rozszerzenia reprezentują wyzwania, którym badacze stawiają czoła, próbując pokonać Nyarlathotepa.

Na kartach przedstawiono cztery różne opowieści. Każda historia dotyczy innej okultystycznej organizacji powiązanej z Przedwiecznym: **BRACHTWA CZARNEGO FARAONA**, **KULTU KRWAWEGO JĘZYKA**, **ZAKON OPASLEJ KOBIETY** i **KULT PIASKOWEGO NIETOPERZA**. Każda z czterech Tajemnic Przedwiecznego Nyarlathotepa nakazuje przygotować karty odpowiedniej opowieści. Każda opowieść jest podzielona na trzy etapy, co oznaczono na awersie (**I**, **II**, **III**).

Kiedy dobierana jest karta Przygody, aktywny badacz kładzie ją odkrytą na obszarze gry i rozpatruje efekt „kiedy ta karta wchodzi do gry”.

Na każdej Przygodzie opisano, jak badacze mogą ją ukończyć. Kiedy to nastąpi, aktywny badacz rozpatruje efekt „kiedy ta Przygoda zostaje ukończona” opisany na karcie, co wiąże się również z dobraniem kolejnej karty Przygody z następnego rozdziału opowieści. Następnie aktywny badacz odrzuca kartę ukończonej Przygody, wszystkie znajdujące się na niej żetony oraz wszystkie żetony umieszczone przez jej efekty. Trzeci etap opowieści jest ostatnim – po ukończeniu go nie dobiera się już żadnych Przygód.

SPOTKANIA W RUINACH

Karty Spotkań w Ruinach pozwalają graczom badać pozostałości zaginionych, pradawnych cywilizacji.

Talii Spotkań w Ruinach używa się wyłącznie podczas rozgrywki, w której Przedwiecznym jest Antediluvium, albo jeśli podczas przygotowania do gry dobrano kartę Preludium „Koniunkcja gwiazd”.

Wszystkie karty Spotkań w Ruinach należy potasować razem, bez względu na rewers, i stworzyć z nich jedną talię. Następnie inny gracz powinien ją przełożyć.

- Spotkania w Ruinach to spotkania złożone, które mogą wymagać od badacza wykonania więcej niż jednego testu.
- Rewers każdej karty Spotkania w Ruinach wskazuje pole, z którym dana karta jest powiązana.
- Żeton Ruin umieszcza się na polu wskazanym przez rewers wierzchniej karty talii Spotkań w Ruinach. Pole, na którym leży żeton, nazywane jest „polem Ruin”. Jeśli z jakiegoś powodu wierzchnia karta talii Spotkań w Ruinach się zmieni, należy przesunąć żeton na odpowiednie pole.
- Badacz na polu z żetonem Ruin może w Fazie Spotkań rozpatrzeć związane z nim spotkanie, dobierając wierzchnią kartę z talii Spotkań w Ruinach.



AKCJA SKUPIENIA

W tym rozszerzeniu wykorzystywany jest nowy rodzaj akcji, który po raz pierwszy pojawił się w rozszerzeniu *Góry Szaleństwa*. Badacz może wykonać akcję Skupienia na dowolnym polu, aby otrzymać 1 żeton Skupienia.

- Podczas testu badacz może poświęcić żeton Skupienia, aby przerzucić jedną kość. Nie ma limitu żetonów Skupienia, które gracz może poświęcić, aby przerzucać kości.
- Badacz może posiadać najwyżej dwa żetony Skupienia.

AKCJA POZYSKANIA ŚRODKÓW

W tym rozszerzeniu pojawia się nowy rodzaj akcji. Badacz może ją wykonać na dowolnym polu, aby otrzymać 1 żeton Środków.

- Podczas akcji Odpoczynku badacz może poświęcić dowolną liczbę Środków, aby za każdy poświęcony żeton Środków odzyskać 1 dodatkowy punkt Zdrowia albo Poczytalności.
- Podczas akcji Pozyskania Zasobów badacz może poświęcić dowolną liczbę Środków, aby za każdy poświęcony żeton Środków dodać 1 sukces do wyniku testu.
- Środki są wyposażeniem i mogą być przekazywane przy pomocy akcji Wymiany. Badacz może posiadać najwyżej dwa żetony Środków.

ZASOBY UNIKATOWE

Niektóre spotkania z tego rozszerzenia nagradzają badaczy różnymi Zasobami Unikatowymi. Podobnie jak w przypadku Zakłęb lub Stanów, karty Zasobów Unikatowych są dwustronne. Badaczowi nie wolno sprawdzać opisu na rewersie karty Zasobu Unikatowego, chyba że jakiś efekt mu to umożliwi.

- Zasoby Unikatowe są wyposażeniem i mogą być przekazywane przy pomocy akcji Wymiany. Liczba Zasobów Unikatowych, jakie może posiadać badacz, nie jest w żaden sposób ograniczona.
- Określenie „Zasób” odnosi się zarówno do Zasobów, jak i do Zasobów Unikatowych. Określenie „zwykły Zasób” odnosi się tylko do Zasobów i nie dotyczy Zasobów Unikatowych.
- Kiedy Zasób Unikatowy jest odrzucany, należy również odrzucić wszystkie znajdujące się na nim żetony.

ZASADY DODATKOWE

W tej części instrukcji opisano dodatkowe zasady dotyczące Spotkań Walki oraz Tajemnic.

SPOTKANIA WALKI

W Fazie Spotkań badacz musi rozpatrzyć wszystkie spotkania ze zwykłymi Potworami na swoim polu, zanim będzie mógł rozpatrzyć spotkanie ze znajdującym się tam Potężnym Potworem.

ODPORNOŚĆ FIZYCZNA

Niektóre Potwory oraz Potężne Potwory z tego rozszerzenia posiadają zdolność Odporności Fizycznej. Rozpatrując Spotkanie Walki z Potworem, który ją posiada, badacz może korzystać wyłącznie z premii zwiększających pulę kości zapewnianych przez *MAGICZNE* wyposażenie oraz Zakłęcia. Odporność Fizyczna nie ma wpływu na efekty pozwalające przerzucać kości lub manipulować wynikiem rzutu.

ŻETONY PLUGASTWA

Niektóre efekty z tego rozszerzenia (przede wszystkim Stan Zepsucia) powodują, że badacz otrzymuje żetony Plugastwa. Żetony Plugastwa, które otrzymał badacz, reprezentują poziom zepsucia badacza. Kiedy badacz otrzymuje żeton Plugastwa, kładzie go na swoim arkuszu badacza. Niektóre efekty pozwalają badaczowi poświęcać lub odrzucać jego żetony Plugastwa.

TAJEMNICE

W tym rozszerzeniu wykorzystywana jest nowa mechanika „postępu aktywnej Tajemnicy”, której po raz pierwszy użyto w rozszerzeniu *Góry Szaleństwa*. Ze względu na zróżnicowanie Tajemnic będzie ona wywierać różne efekty. Kiedy ma nastąpić postęp aktywnej Tajemnicy, aktywny badacz wykonuje jedną z poniższych czynności, zależnie do sytuacji:

- Jeśli aktywna Tajemnica wymaga umieszczenia na karcie żetonów, umieść na niej jeden żeton odpowiedniego rodzaju.
 - Wskazówki, Bramy i Potwory umieszczane wówczas na aktywnej Tajemnicy, losuje się z odpowiedniej puli.
- Jeśli aktywna Tajemnica wymaga pokonania Potężnego Potwora, umieść na karcie dwa żetony Zdrowia. Wytrzymałość Potężnego Potwora zmniejsza się o 1 za każdy żeton Zdrowia znajdujący się na aktywnej Tajemnicy.
- Jeśli Aktywna Tajemnica wymaga od badacza poświęcania Wskazówek, umieść na karcie jedną Wskazówkę z puli. Dowolny badacz może wydawać Wskazówki z karty aktywnej Tajemnicy, kiedy rozpatruje opisany na niej efekt.
- Jeśli Aktywna Tajemnica nakazuje przygotować karty Przygód, traktuj aktualną Przygodę jako Aktywną Tajemnicę, kiedy rozpatrujesz postęp Tajemnicy.

ZASADY OPCJONALNE

Niektórzy gracze mogą chcieć zmienić poziom trudności gry. Ta część zawiera zasady opcjonalne, pozwalające dostosować trudność, oraz sugestie dotyczące przygotowania do gry z kartami Preludium.

DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Jeśli podczas przygotowania do gry wszyscy gracze wyrażą zgodę, można zastosować poniższe zasady opcjonalne, aby dostosować poziom trudności gry.

ZRÓŻNICOWANIE TRUDNOŚCI ETAPÓW

Gracze mogą sprawić, że poziom trudności będzie wzrastał wraz z postępem rozgrywki. W tym celu talię Mitów Etapu I należy stworzyć wyłącznie z łatwych kart Mitów, talię Etapu II wyłącznie z normalnych kart Mitów, a talię Etapu III wyłącznie z trudnych kart Mitów.

Aby jeszcze bardziej zwiększyć poziom trudności tego wariantu, gracze mogą użyć normalnych niebieskich kart Mitów w Etapie I i trudnych niebieskich kart Mitów w Etapie II. Mogą również podczas przygotowania od razu wprowadzić do gry łatwą niebieską kartę Mitów zgodnie z zasadami „Początkowej Pogłoski”, opisanymi w Almanachu gry podstawowej.

OBŁĄKAŃCZY POZIOM TRUDNOŚCI

Jeśli gracze szukają wyzwania cięższego niż zwiększony poziom trudności z gry podstawowej, mogą utrudnić grę jeszcze bardziej, tworząc talię Mitów wyłącznie z trudnych kart Mitów. Uwaga: w zależności od wybranego Przedwiecznego ta zasada opcjonalna może wymagać dodatkowych kart z innych rozszerzeń.

KONTROLUJ SWÓJ LOS

Zamiast losować kartę Preludium podczas przygotowania do gry, gracze mogą wspólnie wybrać jedną z kart Preludium i rozpatrzyć jej efekt zgodnie z zasadami.

Gracze mogą również zdecydować, że będą grali bez kart Preludium.



OSOBISTE HISTORIE

W tym rozszerzeniu wprowadzono osobiste historie, które zapewnią każdemu badaczowi indywidualne wyzwanie do zrealizowania podczas rozgrywki. Osobistych historii można używać we wszystkich wariantach gry.

Przed rozpoczęciem przygotowania do gry gracze decydują, czy używają osobistych historii. Decyzja dotyczy wszystkich graczy: albo wszyscy grają z osobistymi historiami, albo wszyscy grają bez nich.

Rozszerzenie wprowadza karty Osobistych Misji oraz karty Nagród/Konsekwencji dla każdego z badaczy (również dla badaczy z gry podstawowej i ze wszystkich wcześniejszych rozszerzeń). Na kartach przypisanych do badacza widnieje taka sama ilustracja, jak na jego arkuszu badacza.

OSOBISTE MISJE

Każdy badacz posiada własną kartę Osobistej Misji. W trakcie 4 kroku przygotowania do gry („Ustalenie początkowego Wyposażenia, Zdrowia i Poczytalności”) gracz otrzymuje Osobistą Misję powiązaną z wybranym przez niego badaczem i kładzie ją obok swojego arkusza badacza wraz z resztą wyposażenia.

Osobista Misja zawiera opis fabularny oraz efekty powodujące otrzymanie Nagrody lub Konsekwencji. Osobista Misja określa, co badacz musi zrobić, aby otrzymać Nagrodę i uniknąć Konsekwencji.



NAGRODY I KONSEKWENCJE

Do każdego badacza przypisano indywidualną, dwustronną kartę Nagrody/Konsekwencji. Kiedy zostanie spełniony warunek z karty Osobistej Misji, badacz otrzymuje Nagrodę albo Konsekwencję i kładzie kartę odpowiednią stroną do góry obok swojego arkusza badacza. Badacz może otrzymać Nagrodę albo Konsekwencję, ale nie obie te rzeczy.

Kiedy badacz otrzymuje Nagrodę albo Konsekwencję, zatrzymuje ją do końca gry. Osobiste Misje, Nagrody oraz Konsekwencje nie mogą być odrzucane przez inne efekty gry.

Choć karty Nagród/Konsekwencji działają podobnie jak karty Zasobów i Stanów, nie są ani wyposażeniem, ani Stanami. Efekty oddziałujące na wyposażenie lub Stany nie wpływają na karty Nagród/Konsekwencji.



WARIANT KAMPANII

To rozszerzenie wprowadza nowy wariant rozgrywki dla doświadczonych graczy. W wariacie kampanii gracze mierzą się z zagrożeniem w sześciu następujących po sobie rozgrywkach. Kluczowe wydarzenia z każdej rozgrywki wywołają długotrwałe efekty, które wpłyną na przebieg całej kampanii.

Celem badaczy jest **wygranie wszystkich sześciu rozgrywek** wchodzących w skład kampanii. Jeśli badacze przegrają choć raz, następuje koniec świata i **badacze przegrywają kampanię**.

PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Przygotowanie do każdej rozgrywki w kampanii przebiega tak samo jak w zwykłej grze, z wyjątkiem rzeczy wyszczególnionych poniżej:

- Badacze muszą grać z osobistymi historiami (patrz strona 6).
- Należy wylosować Przedwiecznego, który będzie przeciwnikiem w pierwszej grze. Należy również wylosować drugiego Przedwiecznego, z którym badacze mierzą się w następnej grze wchodzącej w skład kampanii.
- Podczas rozgrywki działać będą dwie karty Preludium: jedna powiązana z aktualnym Przedwiecznym i druga powiązana z Przedwiecznym, któremu badacze stawiają czoła w następnej grze. Do każdego Przedwiecznego przypisana jest inna karta Preludium, co wyszczególniono poniżej.

PRELUDIA PRZYPISANE DO PRZEDWIECZNYCH

Abboth	Epidemia
Antediluvium	Koniunkcja gwiazd
Atlach-Nacha.....	Sieć między światami
Azathoth.....	Początek końca
Cthulhu.....	Zew Cthulhu
Hastur	Król w Żółci
Hypnos.....	Nieziemskie sny
Ithaqua	Pogłoski z Północy
Nephren-Ka.....	Pod Piramidami
Nyarlatotep.....	Herold Bogów Zewnętrznych
Powrót Starszych Istot.....	Prorok zagłady z Antarktydy
Shub-Niggurath.....	Plugawe bliźnięta Czarnej Kozy
Shudde M'ell	Nadciąga Apokalipsa
Szygium	Kosmiczna koniunkcja
Yig.....	Ojciec węży
Yog-Sothoth.....	Koszmar w Dunwich

KOLEJNE ROZGRYWKI

Kolejne rozgrywki wchodzące w skład kampanii przygotowuje się w podobny sposób jak pierwszą. Podczas przygotowania do gry należy jednak uwzględnić kilka dodatkowych zasad:

- Przed rozpoczęciem każdej gry należy wylosować Przedwiecznego, z którym badacze mierzą się w następnej grze. Przedwieczny musi być wylosowany, aby badacze wiedzieli, jakich dwóch Preludium użyć podczas przygotowania do gry.
 - W szóstej i zarazem ostatniej grze wchodzącej w skład kampanii badacze nie losują drugiego Przedwiecznego. Zamiast tego jako druga kartę Preludium biorą kartę Preludium „Do boju”.
 - Kiedy jakiś Przedwieczny zostanie pokonany, nie może być ponownie wylosowany w tej samej kampanii.
 - Badacze, którzy zostali pokonani lub pochłonięci podczas kampanii, są usuwani z puli badaczy i nie mogą być ponownie wybrani w tej samej kampanii.
 - Gracze rozpoczynają kolejną rozgrywkę tymi samymi badaczami, którzy przeżyli poprzednią grę. Jeśli jakiś gracz został wyeliminowany w poprzedniej rozgrywce, może wybrać nowego badacza z puli dostępnych badaczy.
 - Jeśli badacz otrzymał Nagrody albo Konsekwencje ze swojej osobistej historii, rozpoczyna z nimi nową grę.
 - Jeśli gracz zakończył poprzednią rozgrywkę, posiadając Stan Mroczny Pakt lub Stan Obietnicę potęgi, rozpoczyna nową grę, również posiadając kopię tego Stanu.
 - Miasta zniszczone w poprzednich rozgrywkach pozostają zniszczone. (Ten podpunkt dotyczy tylko rozgrywek z rozszerzeniem *Miasta w gruzach*).
- Wszystkie inne elementy i efekty są resetowane pomiędzy rozgrywkami. Badacze, którzy przeżyli, nie zachowują swojego wyposażenia ani ulepszeń zdobytych w poprzednich grach; wyposażenie pokonanych badaczy wraca do odpowiednich talii i pul żetonów; bramy i potwory nie pozostają na planszy itd.



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

P. Czy akcje zapewniane przez zdolność akcji Prestona Fairmonta mogą być wykonane w dowolnej kolejności?

O. Tak. Mogą być wykonane w dowolnej kolejności, inny badacz może wykonać swoje akcje przed albo po Prestonie.

P. Czy sukcesy potrzebne do użycia pasywnej zdolności Sefiny Rousseau muszą być wyrzucone na kościach w pierwszej próbie?

O. Dwa sukcesy potrzebne do użycia zdolności pasywnej Sefiny muszą wypaść na kościach podczas testu. Oznacza to, że sukcesy zapewniane przez inne efekty (np. przez Pożyczkę bankową) nie spełniają wymagań. Sefina może jednak skorzystać z dowolnych efektów pozwalających przerzucać kości i zmieniających wyniki na kościach, aby uzyskać sukcesy potrzebne do użycia zdolności pasywnej.

P. Czy zmniejszenie maksymalnego Zdrowia zmniejsza aktualne Zdrowie?

O. Nie. Po zmianie maksymalnego Zdrowia aktualne Zdrowie nie zmienia się. Należy jednak pamiętać, że aktualne Zdrowie nie może być większe niż maksymalne Zdrowie. Jeśli dojdzie do takiej sytuacji, badacz musi zmniejszyć swoje aktualne Zdrowie do nowego maksymalnego poziomu.

Z aktualną i maksymalną Poczytalnością jest identycznie.

P. Czy żetony Plugastwa otrzymane wskutek działania Stanu Zepsucie są odrzucane, kiedy badacz odrzuci ten Stan?

O. Nie. Stan Zepsucie (i kilka innych efektów) powoduje, że badacz umieszcza żetony Plugastwa na swoim arkuszu badacza. Otrzymane żetony Plugastwa nie są odrzucane, chyba że jakiś efekt wyraźnie pozwala je odrzucić.

P. Jak dokładnie działa drugi efekt z karty Nagrody Jacqueline Fine („Wyrocznia”)?

O. Kiedy w Fazie Mitów odkryta zostanie karta Mitów, Jacqueline może poświęcić trzy Wskazówki. Jeśli to zrobi, kartę Mitów należy rozpatrzyć w taki sposób, jakby nie miała żadnego tekstu. Jacqueline musi podjąć decyzję, zanim zostanie rozpatrzony jakikolwiek tekst na karcie.

P. Czy drugi efekt z karty Nagrody Marie Lambeau („Mglisty Aksamit”) umożliwi innemu badaczowi wykonanie tej samej akcji drugi raz?

O. Nie. Jeśli Marie wykonuje akcję Odpoczynku, efekt Nagrody nie umożliwi innemu badaczowi wykonania akcji Odpoczynku, jeśli ten badacz wykonał już taką akcję w tej rundzie.

Jednak jeśli Marie korzysta ze zdolności akcji ze swojego arkusza (która pozwala jej wykonać akcję, którą już wykonała w tej rundzie), efekt z jej karty Nagrody pozwala innemu badaczowi wykonać akcję, którą ten badacz wykonał już w tej rundzie.

OPRACOWANIE

FANTASY FLIGHT GAMES

Projekt i opracowanie rozszerzenia:

Nikki Valens, Dane Beltrami i Tim Uren

Kierownik działu gier planszowych: Andrew Fischer

Zespół fabularny *Arkham Horror*:

Katrina Ostrander i Matt Newman

Opracowanie graficzne rozszerzenia: Shaun Boyke

Kierownik opracowania graficznego: Brian Schomburg

Okładka: Jacob Murray

Ilustracje: Tommy Arnold, A.L. Ashbaugh, Cristi Balanescu, Mark

Behm, Dimitri Bielak, Greg Bobrowski, Yoann Boissonnet, Joshua Cairós, Caravan Studio, Matthew Cowdery, Carlos Palma Cruchaga, Stanislav Dikolenko, Dual Brush Studios, Falk, Aurore Folny, Tony Foti, David Griffith, Kelley Harris, Dani Hartel, Johannes Holm, Clark Huggins, Priscilla Kim, Julian Kok, Ignacio Bazán Lazcano, Romain Leguay, Chun Lo, Henning Ludvigsen, Jesse Mead, Michał Miłkowski, Nacho Molina, Reiko Murakami, David Auden Nash, Andrew Olson, RJ Palmer, Borja Pindado, Stephen Somers, Andreia Ugrai, Jose Vega, Magali Villeneuve, SC Watson, Drew Whitmore, Jarreau Wimberly, Sara Winters i Andreas Zafiratos

Kierownictwo artystyczne: Crystal Chang

Dyrektor artystyczny: Melissa Shetler

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Starszy kierownik rozwoju produktu: Chris Gerber

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Wydawca: Christian T. Petersen

GALAKTA

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

TESTERZY

Carolina Blanken, Pieter Blanken, Monica Brivio, Anita Hilberdink, Jason Horner, Julien Horner, Matthew Landis, Emile de Maat, Alex Orloff, Martin van Schaijk, Vera van Schaijk, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Luuk Weltevreden
Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów!

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Horror w Arkham, Eldritch Horror i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Zew Cithullu to zarejestrowany znak towarowy Chaosium Inc. i został użyty za ich zgodą. Nazwy, opisy i ilustracje wykorzystane w tym dodatku pochodzą z prac objętych prawami autorskimi i zawierają znaki towarowe należące do Chaosium Inc. i nie mogą być wykorzystane bez ich zgody. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

WWW.GALAKTA.PL