



TAJEMNICZE RUINY ROZSZERZENIE

U zmierzchu swej cywilizacji kapłani i prorocy nakazali sprowadzać z odległych miejsc ogromne kamienne bloki i wyrzili na nich modlitwy oraz przypowieści. Sam widok tych potężnych wieżyc, zigguratów i monumentów zapierał dech w piersiach. Teraz jednak te arcydzieła architektury pokrył mech, a w ich cieniu zaległy się niewystawione kosmary.

Kamień jednak przetrwał. Pradawni architekci przewidzieli nadejście Przedwiecznego, a ich dzieła mogą skrywać klucz do ocalenia ludzkości. Ale sekrety prastarych cudów odkryć mogą jedynie osoby obdarzone odwagą i umiejętnościami!

ELEMENTY

Rozszerzenie *Tajemnicze ruiny* zawiera następujące elementy:

4 Arkusze Badaczy	4 Karty Opisu Rundy
1 Arkusz Przedwiecznego	4 Karty Artefaktów
86 Kart Spotkań	16 Kart Zasobów
4 Ogólne	16 Kart Stanów
4 w Ameryce	16 Kart Zakłęb
4 w Europie	24 Karty Zasobów Unikatowych
4 w Azji/Australii	4 Znaczniki Badaczy wraz z plastikowymi podstawkami
6 w Innych Światach	6 Żetonów Potworów (4 zwykłe, 2 potężne)
20 w Ruinach (4 rodzaje)	6 Żetonów Zdrowia
20 Specjalnych (2 rodzaje)	4 Żetony Poczytalności
24 Badawcze	12 Żetonów Skupienia
6 Kart Tajemnic	1 Żeton Przygody
6 Kart Przygód	1 Żeton Ruin
20 Kart Mitów	
4 Karty Preludium	

SYMBOL ROZSZERZENIA

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



OPIS ROZSZERZENIA

W rozszerzeniu *Tajemnicze Ruiny* badacze eksplorować będą niezwykle monumenty, wzniesione przez prastare cywilizacje. Te starożytne miejsca mocy mogą posłużyć wyznawcom Przedwiecznych w ich złowieszczych celach albo badaczom, aby chronić ludzkość. Rozszerzenie zawiera nowego Przedwiecznego oraz nowych badaczy, potwory i spotkania znane z podstawowej wersji gry. Ponadto wprowadza zupełnie nowe mechanizmy: karty Przygód, Spotkania w Ruinach, akcję Skupienia oraz Zasoby Unikatowe.

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

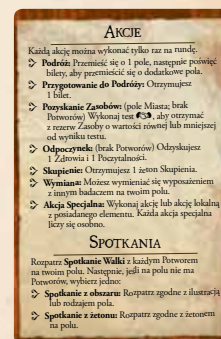
Grając z rozszerzeniem *Tajemnicze Ruiny* należy dołączyć wszystkie jego elementy do odpowiednich talii i puli żetonów z podstawowej gry *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza*. Nowe elementy wykorzystuje się następująco.

- Przed rozpoczęciem przygotowania do gry należy dobrać jedną losową kartę Preludium. Modyfikuje ona przygotowanie i urozmaica każdą partię.
- Talii Spotkań w Ruinach używa się wyłącznie podczas rozgrywki, w której Przedwiecznym jest Syzygium albo jeśli podczas przygotowania do gry dobrano kartę Preludium „Kosmiczna koniunkcja”. W każdym innym wypadku talię tę należy odłożyć do pudełka. Spotkania w Ruinach opisano dokładniej na stronie 2.
- Kart Przygód z tego rozszerzenia używa się wyłącznie, jeśli na początku rozgrywki dobrano kartę Preludium „Kosmiczna koniunkcja”. W przeciwnym razie należy odłożyć je do pudełka. Przygody opisano dokładniej na stronie 2.
- Wszystkie żetony Skupienia oraz żeton Przygody należy dodać do ogólnej puli żetonów. Opisano je dokładniej na stronie 2 i 3.
- Karty Zasobów Unikatowych należy potasować, tworząc z nich talię Zasobów Unikatowych, a następnie umieścić odkrytą obok talii Zasobów.

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

Rozszerzenie *Tajemnicze Ruiny* wprowadza do gry nowy rodzaj akcji: akcję Skupienia. Opisano ją dokładniej na stronie 3.

- Karty Opisu Rundy mają przypominać graczom o dostępnych akcjach, spotkaniach oraz działaniu efektów kart Mitów.



Karta Opisu Rundy

KARTY PRELUDIUM

Przed przygotowaniem do gry z tym rozszerzeniem gracze dobierają jedną losową kartę Preludium.

Modyfikuje ona proces przygotowania i urozmaica każdą rozgrywkę. Efekt karty rozpatruje się natychmiast po dobraniu, chyba że w jej treści zaznaczono inaczej (np. „po zakończeniu przygotowania do gry”).

Karta Preludium „Kosmiczna koniunkcja” nakazuje graczom przygotować talię Spotkań w Ruinach.

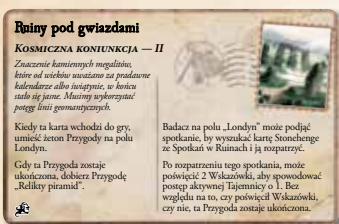
Poniżej opisano zasady dotyczące przygotowania i korzystania z tej talii.



Karta Preludium

PRZYGODY

Karty Przygody reprezentują rozmaite historie, w których mogą wziąć udział badacze, aby uzyskać różnorakie korzyści, na przykład cofnięcie Zagłady lub postęp aktywnej Tajemnicy.



Karta Przygody i Żeton Przygody

KART PRZYGÓD używa się wyłącznie, jeśli na początku rozgrywki dobrano kartę Preludium „Kosmiczna koniunkcja”. Wszystkie karty Przygód należy przygotować zgodnie z opisem na karcie Preludium. Przygody **KOSMICZNEJ KONIUNKCJI** podzielone są na cztery etapy, co oznaczono na awersie (**I, II, III, IV**). W trakcie gry niektóre polecenia będą odnosić się do tych oznaczeń.

Po zakończeniu przygotowania do gry, karta Preludium „Kosmiczna koniunkcja” nakazuje badaczom dobrać Przygodę z pierwszego etapu historii, czyli „Odkrycie kosmicznego syzygium”. Kiedy dobierana jest karta Przygody, aktywny badacz kładzie ją odkrytą w 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 często wiąże się z dobraniem kolejnej karty Przygody z następnego rozdziału opowieści. Następnie aktywny badacz odrzuca kartę Przygody, wszystkie znajdujące się na niej żetony oraz wszystkie żetony umieszczone przez jej efekty. Każda Przygoda będzie nakazywać

badaczom dobranie Przygody z kolejnego etapu, póki nie dotrą do ostatniego, czwartego etapu.

SPOTKANIA W RUINACH

Karty Spotkań w Ruinach pozwalają graczom badać dziwne i tajemnicze miejsca na całym świecie.

Talię Spotkań w Ruinach wykorzystuje się wyłącznie podczas rozgrywki, w której Przedwiecznym jest Syzygium albo jeśli podczas przygotowania do gry dobrano kartę Preludium „Kosmiczna koniunkcja”.

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.

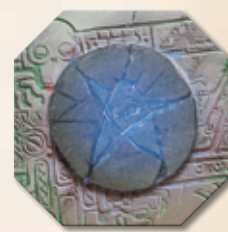
➤ Rewers każdej karty Spotkania w Ruinach wskazuje pole, z którym jest powiązana.

➤ 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 rozpatrzyć wiążące się z nim spotkanie, dobierając wierzchnią kartę z talii Spotkań w Ruinach.



Karta Spotkania w Ruinach



Żeton Ruin



AKCJA SKUPIENIA

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



Zeton 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.

ZASOBY UNIKATOWE

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



Karta Zasobu Unikatowego

- Zasoby Unikatowe są wyposażeniem i gracze mogą przekazywać je przy pomocy akcji Wymiany. Badacz może posiadać dowolną ilość Zasobów Unikatowych.
- Określenie „Zasób” odnosi się zarówno do Zasobów jak Zasobów Unikatowych. Określenie „zwykły Zasób” odnosi się tylko do Zasobów, nie dotyczy Zasobów Unikatowych.
- Kiedy Zasób Unikatowy jest odrzucany, należy odrzucić również wszystkie znajdujące się na nim żetony.

ZASADY DODATKOWE

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

SPOTKANIA WALKI

W Fазie 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 tych premii zwiększających pulę kości, które zapewnia **MAGICZNE** wyposażenie oraz Zakłęcia.

Odporność Fizyczna nie ma wpływu na efekty pozwalające przerzucać kości lub manipulować wynikiem rzutu.

TAJEMNICE

W tym rozszerzeniu wprowadzono nową mechanikę „postępu aktywnej Tajemnicy”. Ze względu na zróżnicowanie Tajemnic, będzie ona posiadać różne efekty. Kiedy ma nastąpić postęp 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 poświęcenia Wskazówek, umieść na karcie jedną Wskazówkę z puli. Dowolny badacz może wydawać Wskazówki z karty aktywnej Tajemnicy, kiedy rozpatruje opisany na niej efekt.

ZASADY OPCJONALNE

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

OBLĄKAŃCZY 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.

WYBIERZ SWÓJ LOS

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

Ewentualnie gracze mogą zdecydować, że będą grali bez kart Preludium.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

P. Czy badacz, który przemieszcza się na inne pole wykorzystując efekt Artefaktu Chopesz Ochłani, spotyka Potwory na nowym polu?

O. Nie. Badacz najpierw spotyka wszystkie Potwory na swoim polu. Następnie, jeśli je pokonał, może przemieścić się na najbliższe pole, na którym jest jakiś Potwór. W tej rundzie nie będzie już spotykał potworów na nowym polu. Jeśli jednak pozostanie na nim do następnej Fazy Spotkań, spotka każdego potwora na tym polu zgodnie z normalnymi zasadami.

P. Kiedy badacz odwróci Zasób Unikatowy Relikt, a efekt na rewersie każe go odrzucić, to czy badacz nadal może umieścić żeton Plugastwa na karcie Tajemnicy „Relikty Pradawnego Świata”?

O. Tak. Samo odwrócenie Reliktu daje badaczowi możliwość umieszczenia żetonu Plugastwa na karcie Tajemnicy, nawet jeśli nie będzie mógł już rozpatrzeć drugiej części efektu.

P. Co się dzieje, jeśli jakiś efekt każe przesunąć żeton Omenu na czerwone pole, a on już jest na tym polu?

O. „Przesuń żeton Omenu na czerwone pole toru Omenu” oznacza, że Omen będzie postępować, póki nie przesunie się na czerwone pole. Jeśli żeton Omenu rozpoczyna ruch z czerwonego pola, postęp nastąpi cztery razy i dopiero wtedy żeton przesunie się na czerwone pole.

Jeśli Przedwiecznym jest Syzygium, aktywuje się efekt „Kiedy żeton Omenu przesuwa się na czerwone pole toru Omenu”.

P. Czy w rozgrywce przeciwko Syzygium badacze muszą rozwiązać dwie Tajemnice aby zwyciężyć?

O. Nie. Kiedy arkusz Przedwiecznego Syzygium jest odwracany, za każdą rozwiązana Tajemnicę umieszcza się na nim jedną Wskazówkę. Jednakże Spotkania Specjalne „Pieczętowanie Portalu” również umieszczają Wskazówki na arkuszu Przedwiecznego. Chociaż rozwiązywanie Tajemnic nie jest konieczne, aby przystąpić do Spotkań Specjalnych ani do zwycięstwa, znacząco zmniejsza trudność Ostatecznej Tajemnicy.

P. Czy Artefakt Kryształ starszych istot z rozszerzenia Zaginiona wiedza blokuje utratę Zdrowia z karty mitów „Z otchłani czasu”?

O. Tak. Badacz posiadający Artefakt Kryształ starszych istot nie może stracić Zdrowia, kiedy nakazuje to treść karty Mitów, nawet jeśli utracie nie można zapobiec. Kryształ nie posiada efektu „zapobiegającego” utracie Zdrowia lub Poczytalności, która ma być rozpatrzona. Badacz posiadający Kryształ nie ma czego rozpatrywać, gdyż dzięki Artefaktowi całkowicie pomija fragmenty kart Mitów, powodujące utratę Zdrowia lub Poczytalności.

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Nikki Valens

Projekt gry Eldritch Horror: Przedwieczna Groza: Corey Konieczka oraz Nikki Valens

Opisy dodatkowe: Dane Beltrami oraz Tim Uren

Korekta: Matthew Landis

Projekt graficzny: Taylor Ingvarsson oraz Michael Silsby

Okładka: Mark Poole

Ilustracje: Tommy Arnold, Alexandr Elichev, Tony Foti, Emilio Rodriguez, Magali Villeneuve i artyści Call of Cthulhu LCG oraz produktów z serii Arkham Horror Files

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson oraz John Taillon

Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen

Kierownik artystyczny: Brian Schomburg

Kierownictwo produkcji: Megan Duehn oraz Simone Elliott

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Koordynator zapewnienia jakości: Zach Tewalthomas

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Carolina Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Mark Larson, Scott Lewis, Emile de Maat, Alex Ortloff, Francis “Cake” Rosting

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów!



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Eldritch Horror i Fantasy Flight Supply to znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Horror w Arkham oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne 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