

WIDMA CARCOSY

ROZSZERZENIE

Kłódka i tańców uderzyły głucho o podłogę i drzwi do teatru stanęły otworem. Dexter schował wytrych do ukrytej kieszonki i ostrożnie ruszył przed siebie. Potężny magik przez ostatnią godzinę obserwował wejście do budynku – ponad setka eleganckich widzów przyjechała kupić bilety na premierę ostawionej sztuki „Król w Żółci”. Widział, jak przeszli przez te drzwi, a teraz nie było po nich śladu. Zamiast tego na każdym krześle siedziata ludzkich rozmiarów kukła, a głowa każdej była zwrócona dokładnie w stronę Dextera. „Imponująca iluzja!” – zawołał ze szczerym podziwem.

Zamaskowana postać stojąca na scenie zeszła z podestu i zatrzymała się w przejściu pomiędzy rzędami krzeseł. Istota odziana była w przegniłe łachmany. Jej maska przesunęła się nieco, zdradzając, że twarz - o ile pod spodem była twarz - porusza się w jakiś nienaturalny sposób. Stwór ruszył gwałtownie naprzód, zrzucając z siedzeń i roztrzaskując marionetki na swojej drodze. Dexter uśmiechnął się i spokojnie obrócił między palcami mały kamień ukryty w dłoni, jednocześnie mamrocząc mistyczne słowa, których nauczył się na bezimiennej wyspie na Pacyfiku. Bestia skoczyła do przodu z szybkością kobry, by zacisnąć szponiaste łapy na gardle magika. Schwytała jednak tylko dym. Wielki Dexter Drake zniknął.



SYMBOL ROZSZERZENIA

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



ELEMENTY

Rozszerzenie *Widma Carcosy* zawiera następujące elementy:

4 arkusze Badaczy	4 karty Preludium
1 arkusz Przedwiecznego	4 karty Artefaktów
84 karty Spotkań	16 kart Zasobów
4 Ogólne	28 kart Stanów
4 w Ameryce	12 kart Zakłęb
4 w Europie	16 kart Zasobów Unikatowych
4 w Azji/Australii	4 znaczniki Badaczy wraz z plastikowymi podstawkami
6 Ekspedycyjnych	8 żetonów Potworów (6 zwykłych, 2 potężne)
6 w Innych Światach	20 żetonów Osłabienia
24 Badawcze	
32 Specjalne (3 rodzaje)	
8 kart Tajemnic	
24 karty Mitów	

OPIS ROZSZERZENIA

W rozszerzeniu *Widma Carcosy* badacze muszą odkryć przyczynę fali szaleństwa, która ogarnia świat. Mieszkańcy skupisk ludzkich tracą zmysły, widzą wokół widmowe wieżycy obcego miasta i nierzeczywiste jezioro gdzieś w oddali. Rozszerzenie zawiera nowego Przedwiecznego oraz nowych badaczy, potwory i spotkania znane z podstawowej wersji gry. Ponadto wprowadza zupełnie nowe mechanizmy, między innymi Zasoby Unikatowe i żetony Osłabienia.

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Grając z rozszerzeniem *Widma Carcosy*, 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.
- Wszystkie żetony Osłabienia należy dodać do ogólnej puli żetonów. Dokładniej opisano je na stronie 2.
- Karty Zasobów Unikatowych należy potasować i stworzyć 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.

KARTY PRELUDIUM

Przed przygotowaniem do gry z tym rozszerzeniem gracze dobierają jedną losową kartę Preludium. Modyfikuje ona proces przygotowania do gry 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

ŻETONY OSŁABIENIA

W tym rozszerzeniu wprowadzono nową mechanikę, powiązaną z żetonami Ulepszeń i umiejętnościami badaczy. Żetony Osłabienia to trwale ujemne modyfikatory do umiejętności badaczy.



Żetony Osłabienia

- Kiedy umiejętność badacza zostaje osłabiona, badacz otrzymuje żeton Osłabienia z odpowiednim symbolem i umieszcza go obok swojego arkusza stroną „-1” do góry.
- Jeśli ta sama umiejętność zostanie osłabiona po raz drugi, badacz odwraca żeton stroną „-2” do góry. Żeton Osłabienia „-2” traktowany jest jak dwa żetony Osłabienia „-1”.
- Żetony Ulepszeń i Osłabienia niwelują się wzajemnie. Jeśli badacz posiada żeton Ulepszenia i Osłabienia dla tej samej umiejętności, odrzuca oba żetony.
- Umiejętność nie może być osłabiona, jeśli wskutek tego jej wartość spadłaby poniżej 1.
- Badacz nie może wybrać osłabienia umiejętności, jeśli wskutek tego jej wartość spadłaby poniżej 1.
- Umiejętność nie może być osłabiona więcej niż dwa razy.
- Badacz nie może wybrać osłabienia umiejętności, jeśli jest już ona osłabiona dwa razy.

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.



Karta Zasobu Unikatowego

- Zasoby Unikatowe są wyposażeniem i mogą być przekazywane przy pomocy akcji Wymiany. Nie ma limitu Zasobów Unikatowych, które może posiadać badacz.
- 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 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 premii zwiększających pulę kości, zapewnianych przez **MAGICZNE** wyposażenie oraz Zaklęcia.

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

TAJEMNICE





W tym rozszerzeniu wprowadzono nową mechanikę „postępu aktywnej Tajemnicy”. 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 poświęcenia Wskazówek, umieść na karcie jedną Wskazówkę z puli. Dowolny badacz może wydawać Wskazówki z karty aktywnej Tajemnicy, kiedy rozpatruje opisany na niej efekt.

WARTOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI

Niektóre efekty z tego rozszerzenia odnoszą się do wartości umiejętności badacza. Wartość umiejętności to cyfra nadrukowana na arkuszu badacza, zmodyfikowana o żetony Ulepszeń i Osłabienia.

- Na wartość umiejętności nie wpływają premie z wyposażenia i innych efektów, które uwzględnia się jedynie podczas testów.

Przykładowo, na arkuszu Dextera Drake'a przy symbolu  widnieje cyfra 2, ponadto posiada on jeszcze żeton Ulepszenia „+1 ”. W takim wypadku wartość  wynosi 3 (2 z arkusza plus 1 z Ulepszenia). Dexter posiada również Zasób Sekretarkę, jednak zapewniana przez nią premia do  nie wpływa na wartość umiejętności.

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.

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.

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.



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

P. Czy Jenny Barnes może użyć swojej zdolności akcji, aby umożliwić sobie lub innemu badaczowi wykonanie akcji Pozyskania Zasobów, nawet jeśli taki badacz nie stoi na polu Miasta albo na jego polu znajduje się Potwór?

O. Nie. Badacz może wykonać akcję Pozyskania Zasobów tylko wtedy, gdy znajduje się na polu Miasta i na jego polu nie ma żadnych Potworów.

P. Czy Michael McGlen może użyć swojej zdolności akcji, jeśli posiada już Stan Poszukiwany?

O. Tak. Michael McGlen może użyć swojej zdolności akcji nawet wtedy, gdy posiada już Stan Poszukiwany. W takiej sytuacji rozpatruje wszystkie efekty tej zdolności, ale nie otrzymuje kolejnego Stanu Poszukiwany.

P. Czy zdolność pasywna Michaela McGlena pozwala mu przerzucić kość, kiedy rozpatruje efekt rozrachunku Mrocznego Paktu?

O. Tak. Zdolność pasywna Michaela McGlena pozwala mu przerzucić jedną, dowolną kość podczas rozpatrywania Stanu **UMOWY** albo **PRZEŚLADOWANIA**, nawet jeśli rzut nie jest testem umiejętności. Zdolności działa więc również na pojedynczą kość, którą rzuca się podczas rozpatrywania efektu rozrachunku Stanu Mroczny Pakt lub Stanu Obietnica potęgi.

P. Czy Wendy Adams może skorzystać ze swojej zdolności pasywnej i nie otrzymać Stanu, który zgodziła się otrzymać?

O. Tak. Jeśli jakiś efekt pozwala Wendy Adams otrzymać Stan jako koszt, np. „możesz otrzymać 1 Stan **SZALEŃSTWO**” albo „chyba że otrzymasz Stan **Plagę szaleństwa**”, może ona skorzystać ze swojej zdolności pasywnej i zapobiec otrzymaniu takiego Stanu. W takiej sytuacji uznaje się, że koszt został poniesiony.

P. Czy zdolność Potężnego Potwora Pomiotu Hastura nie pozwala stracić mu więcej niż jednego Zdrowia podczas Spotkania Walki?

O. Tak. Jeśli jakikolwiek efekt (również Spotkanie Walki) miałby spowodować utratę więcej niż jednego Zdrowia przez Pomiot Hastura, zamiast tego traci on tylko jeden Zdrowia.

P. Czy badacz może posiadać kilka kopii tego samego Zasobu Unikatowego?

O. Tak. Co więcej, liczba Zasobów Unikatowych, jakie może posiadać badacz, nie jest w żaden sposób ograniczona.

P. Jeśli badacz ma otrzymać losowy Zasób, może wziąć losowy Zasób Unikatowy?

O. Nie. Jeśli efekt brzmi „otrzymujesz 1 losowy Zasób z talii”, badacz otrzymuje Zasób z talii Zasobów, a nie z talii Zasobów Unikatowych. Badacz otrzymuje Zasób Unikatowy wyłącznie wtedy, gdy efekt wyraźnie mówi o Zasobie Unikatowym.

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Nikki Valens

Projekt gry *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza*: Corey Konieczka i Nikki Valens

Opisy dodatkowe: Dane Beltrami i Tim Uren

Projekt graficzny: Chris Beck i Duane Nichols

Kierownik graficzny: Brian Schomburg

Okładka: Cristi Balanescu

Ilustracje: Mauro Dal Bo, Tony Foti, Jacob Murray, Stephen Somers oraz artyści *Call of Cthulhu* LCG oraz produktów z serii *Arkham Horror Files*.

Kierownictwo artystyczne: Taylor Ingvarsson

Dyrektor artystyczny: Andy Christensen

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Korekta wersji polskiej: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Carolina Blanken, Anita Hilberdink, Matthew Landis, Mark Larson, Emile de Maat, Alex Ortloff, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów!



© 2016 Fantasy Flight Games. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Eldritch Horror i Fantasy Flight Supply są znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. 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