

MIASTA W GRUZACH

ROZSZERZENIE

Roland Banks schował ręce głęboko w kieszenie swojego płaszcza. Było tak zimno, że oddech zamieniał się w mroźną mgiełkę. Roland rozejrzał się po stercie gruzów, które kiedyś były imponującą katedrą. Budowla była całkowicie zniszczona. Wstrząs, który poprzedniej nocy miał miejsce w Rzymie, był silny, ale to było coś innego. To było zupełnie coś innego. Odlamki szkła skrzyły się na ulicach miasta. Rozsadziło niemal każde okno w promieniu wielu mil, ale same budynki, te wokół katedry, nadal stały. Nie, cokolwiek się tutaj stało, nie było dziełem natury. Cokolwiek – albo ktokolwiek – odpowiada za te zniszczenia, miał w tym jakiś mroczny cel i zburzenie tej konkretnej katedry nie było przypadkowe.

„Szkania, co?” Rozmyślania Rolanda przerywa inny ciekawski przyglądający się rumowiskom, młody, przystojny blondyn o przenikliwych, niebieskich oczach. „Tragedia” – odpowiada Roland i przykłada, żeby odgarnąć stertę kawałków szkła z rozbitych witraży. „Czy to nie dziwne” – kontynuuje młodzieniec – „że całe zniszczenia skoncentrowały się właśnie tutaj?” Stwierdzenie brzmi jak echo wcześniejszych wypowiedzi Rolanda. „Tak, to dość osobliwe” – odpowiada Roland, wyciągając z gruzów duży kawałek witraża. Na szkłe wyryto jakiś niezwykły symbol. Niezwykły, ale Roland widział już taki wcześniej.

Młodzieniec spogląda niezadowolony. „Nie sądzisz, że już czas, abys sobie stąd poszedł?” Roland marszczy brwi i otwiera usta, aby zaprotestować, ale ku swojemu zaskoczeniu nie jest w stanie się sprzeciwić. „Ja... tak, chyba już czas”. Odwraca się i zaczyna odchodzić od katedry, słysząc w głowie głośnie buczenie. „Do widzenia, przyjacielu”. Przez ogarniające umysł otępienie Roland niemal nie słyszał słów młodzieńca. Kiedy dotarł do najbliższego skrzyżowania, z nagłym trzaskiem świat znów wrócił do normy i Roland odwrócił się gwałtownie, aby skonfrontować się z blond młodzieńcem. Jego jednak już nie było. Został tylko kawałek szkła na chodniku. Niezwykły symbol był strzaskany, jakby ktoś zmiażdżył go obcasem.

SYMBOL ROZSZERZENIA

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



ELEMENTY

Rozszerzenie *Miasta w gruzach* zawiera następujące elementy:

4 arkusze Badaczy	4 karty Artefaktów
1 arkusz Przedwiecznego	16 kart Zasobów
76 kart Spotkań	20 kart Stanów
4 Ogólne	12 kart Zakłóć
4 w Ameryce	24 karty Zasobów Unikatowych
4 w Europie	4 znaczki Badaczy z plastikowymi podstawkami
4 w Azji/Australii	10 żetonów Potworów (4 zwykle, 6 potężnych)
6 Ekspedycyjnych	8 żetonów Zniszczenia
6 w Innych Światach	8 żetonów Zdrowia
16 Zniszczenia	6 żetonów Poczytalności
24 Badawcze	8 żetonów Plugstwa
8 Specjalnych	
6 kart Tajemnic	
24 karty Mitów	
16 kart Katastrof	
4 karty Preludium	

OPIS ROZSZERZENIA

W rozszerzeniu *Miasta w gruzach* badacze muszą odkryć przyczynę nienaturalnych katastrof – straszliwych trzęsień ziemi zmieniających miasta w rumowiska, niszczycielskich tajfunów zatapiających wybrzeża i ulewnych burz siejących spustoszenie na całych kontynentach. W pudełku znajdziecie jednego nowego Przedwiecznego oraz nowych badaczy i Spotkania, które można wykorzystać podczas rozgrywek w *Eldritch Horror: Przedwieczna groza*. Ponadto rozszerzenie urozmaica rozgrywkę, dodając nowe zasady, Katastrofy, Spotkania Zniszczenia oraz Zasoby Unikatowe.

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Podczas gry z rozszerzeniem *Miasta w gruzach* 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.
- Karty Katastrof i Spotkań Zniszczenia należy osobno potasować, tworząc z nich dwie talie. Talię Katastrof należy położyć zakrytą obok talii Mitów, a talię Spotkań Zniszczenia obok innych tali spotkań. Żetony Zniszczenia należy dodać do ogólnej puli żetonów.
- 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.

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

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 odrzucony, należy również odrzucić wszystkie znajdujące się na nim żetony.

KARTY KATASTROF

Katastrofy to naturalne i nienaturalne siły oddziałujące na miasta i inne miejsca.

Niektóre efekty powodują, że badacz musi dobrać i rozpatrzyć jedną lub więcej Katastrof. Aby to zrobić, Główny Badacz dobiera wierzchnią kartę z talii Katastrof, odczytuje ją na głos wszystkim badaczom i rozpatruje opisane na niej efekty.

Efekt karty jest rozpatrywany natychmiast. Po całkowitym rozpatrzeniu efektów karty, należy ją odrzucić na odkryty stos odrzuconych kart Katastrof.



Karta Katastrofy

SPOTKANIA ZNISZCZENIA

Niektóre efekty z tego rozszerzenia, zwłaszcza te z kart Katastrof, powodują, że wskazane pole Miasta zostaje zniszczone.

Kiedy pole zostaje zniszczone, należy odrzucić z niego wszystkie Wskazówki i znaczniki pokonanych badaczy, po czym przeszukać talię Spotkań Ekspedycyjnych i odłożyć do pudełka wszystkie karty powiązane ze zniszczonym polem. Następnie na polu należy umieścić znacznik Zniszczenia.



Żeton Zniszczenia

- Jeśli Wskazówka ma zostać rozmnożona na zniszczonym polu, zamiast tego zostaje odrzucona. Wskazówek nie można również przesuwać na zniszczone pola.
- Zniszczone pole nie posiada typu; nie jest już polem Miasta.
- Na zniszczonym polu badacz nie może odbywać żadnych spotkań z obszaru. Zamiast tego w Fазie Spotkań badacz może odbyć spotkanie na zniszczonym polu, dobierając i rozpatrując wierzchnią kartę z talii Spotkań Zniszczenia.
- Spotkania Zniszczenia to spotkania złożone, które mogą wymagać od badacza wykonania więcej niż jednego testu.
- Jeśli wszystkie dziewięć nazwanych pól Miast z planszy głównej zostanie zniszczonych, **badacze przegrywają**.



Karta Spotkania Zniszczenia



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 przerzucać 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 umieszczania 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 jednak aktywna Tajemnica wymaga pokonania więcej niż jednego Potężnego Potwora, na karcie należy umieścić tylko jeden żeton Zdrowia. Wytrzymałość każdego Potężnego Potwora rozmnożonego przez Tajemnicę 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 Pete'a „Włóczęgi” przy symbolu  widnieje cyfra 3, ponadto posiada on jeszcze żeton Ulepszenia „+1 ”. W takim przypadku wartość jego  wynosi 4 (3 z arkusza oraz 1 z Ulepszenia). Pete posiada również Zasób Prywatnego detektywa, jednak zapewniana przez niego 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.

OBŁĄKAŃCZY POZIOM TRUDNOŚCI

Jeśli gracze szukają wyzwania cięższego niż zwiększony poziom trudności z gry podstawowej, mogą utrudnić grę jeszcze bardziej, tworząc talię Mitów wyłączonego z 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 należy rozpatrywać Katastrofę, jeśli na początku gry żeton Zagłady jest na polu z żetonem Plugastwa umieszczonym przez kartę Preludium „Nadciągająca Apokalipsa”?

O: Nie. Karta Preludium mówi, że Katastrofę należy rozpatrywać, kiedy Zagłada postępuje na pole z żetonem Plugastwa. Tak więc musi nastąpić postęp Zagłady, aby efekt Preludium zadziałał.

P: Czy zniszczone miasta to nadal „nazwane pola miast”?

O: Zniszczone pola nie są już polami Miast; takie pola nie posiadają typu. Mimo to zniszczone pola nadal zachowują swoją nazwę. Efekt odnoszący się do „nazwanego pola Miasta” odnosi się do pola, które jest jednocześnie polem Miasta i nazwanym polem. W tym kontekście, zniszczone pole nie jest nazwanym polem Miasta, ponieważ nie jest już polem Miasta.

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

Dodatkowa treść: Dane Beltrami i Tim Uren

Korekta: Christopher Meyer

Grupa Arkham Horror Story: Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander i Nikki Valens

Koordinator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Projekt graficzny: Monica Hellend

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okładka: Cristi Balanescu

Ilustracje: Frej Agelii, Guillaume Ducos, Rafał Hryniewicz, Ed Mattinian, Ethan Patrick Harris, Emilio Rodriguez oraz artyści *Call of Cthulhu* LCG i produktów *Arkham Horror Files*

Kierownictwo artystyczne:

Taylor Ingvarsson i Andy Christensen

Dyrektor artystyczny: Melissa Shetler

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Zarządzanie produkcją:

Jason Beaudoin i Megan Duehn

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych:

Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Carolina Blanken, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Jason Horner, Julien Horner, Matthew Landis, Emile de Maat, Alex Ortloff, Emiel Speets, Léon Tichelaar i Marjan Tichelaar-Haug

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów!



© 2017 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, Eldritch Horror i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. 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