

ELDRITCH HORROR™ PRZEDWIECZNA GROZA

ALMANACH

KORZYSTANIE Z ALMANACHU

Ten dokument stanowi uzupełnienie zasad, które nie zostały szerzej omówione w Instrukcji. W przeciwieństwie do niej, nie uczy, jak grać. Gracze powinni przeczytać najpierw całą Instrukcję, a z Almanachu korzystać w razie potrzeby podczas rozgrywki.

Almanach składa się z 5 części:

SŁOWNICZEK STRONY 2-12

Większość tego dokumentu stanowi słowniczek. Zawiera opisy wszystkich kluczowych pojęć, ułożone w porządku alfabetycznym.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA..... STRONA 12

W tej części znajdują się odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.

ZDOLNOŚCI BADACZY STRONA 13

Tu zamieszczono rozszerzone opisy zdolności badaczy.

ZASADY OPCJONALNE STRONA 14

Opisano tutaj alternatywne reguły, zmieniające poziom trudności i zasady punktacji na koniec gry.

INDEKS STRONA 15

Zawiera pełną listę tematów i odnośników do stron, ułatwiając szybkie wyszukanie odpowiedniej zasady podczas rozgrywki.

SZYBKIE PRZYPOMNIENIE STRONA 16

Na ostatniej stronie znajduje się opis wszystkich faz gry, podany w formie wygodnego streszczenia.

STOP!

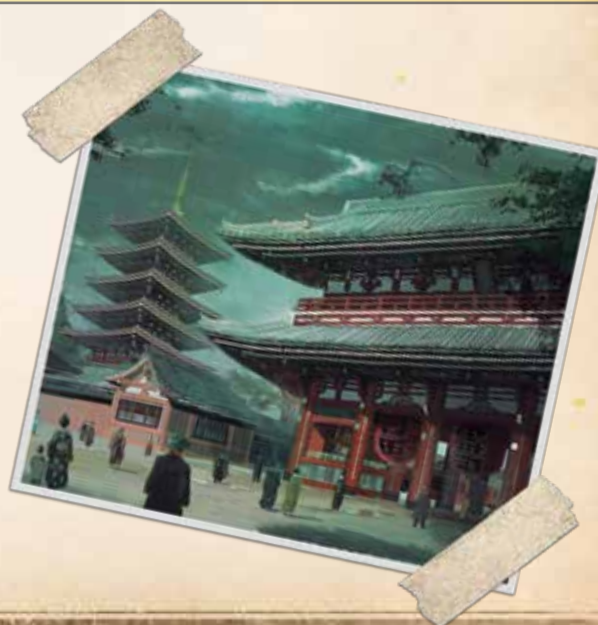
Najpierw należy przeczytać Instrukcję! Po zapoznaniu się z Instrukcją gracze będą gotowi do pierwszej rozgrywki. Jeśli w jej trakcie pojawiają się pytania, **należy szukać odpowiedzi w Almanachu, a nie w Instrukcji.**

ZŁOTE ZASADY

Almanach jest ostatecznym źródłem informacji odnośnie zasad. Jeśli jakiś zapis w tym dokumencie stoi w sprzeczności z zapisem z Instrukcji, Almanach jest ważniejszy.

Efekty na elementach gry (takich jak karty) czasem łamią reguły podane w Instrukcji lub Almanachu. W takim przypadku efekt elementu jest ważniejszy.

Jeśli jakiś efekt zawiera zwrot „nie można”, to efekt ten jest ostateczny.



SŁOWNICZEK

W słowniczku opisano szczegółowe zasady dotyczące wszystkich kluczowych pojęć w grze.

W przypadku problemów z wyszukaniem odpowiedniego zagadnienia należy sprawdzić Indeks na stronie 15.

NAJCZĘŚCIEJ SPRAWDZANE ZAGADNIENIA

Jest kilka ogólnych zagadnień, powiązanych z wieloma innymi tematami. Zaleca się, aby gracze najpierw zapoznali się z następującymi zasadami:

Konflikty	strona 3
Limit elementów	strona 4
Niejawne informacje	strona 4
Odrzucanie	strona 5
Otrzymywanie wyposażenia i stanów	strona 5
Zaokrąglanie	strona 11

AKCJA LOKALNA

Niektóre akcje na kartach wyposażenia i stanów oznaczone są pogrubionym zwrotem „Akcja Lokalna”.

- Badacz może wykonywać akcje lokalne ze swojego własnego wyposażenia i kart Stanów.
- Badacz może wykonywać akcje lokalne z wyposażenia i kart Stanów innego badacza, który znajduje się na tym samym polu.
- Akcja lokalna może być wykonana przez każdego badacza raz na rundę. Podczas jednej Fazy Akcji kilku badaczy może wykonać tę samą akcję lokalną.

Powiązane tematy: Pole

AKCJA ODPOCZYNKU

Wykonujący tę akcję badacz odzyskuje jeden punkt Zdrowia oraz jeden punkt Poczitalności.

- Badacz na polu z Potworem nie może wykonać tej akcji.

AKCJA PODRÓŻY

Wykonujący tę akcję badacz przemieszcza swój znacznik na sąsiednie pole. Następnie może poświęcić dowolną liczbę biletów, aby przenieść się o jedno dodatkowe pole wzdłuż szlaku Kolejowego lub Morskiego za każdy poświęcony bilet odpowiedniego rodzaju.

Powiązane tematy: Akcja przygotowania do podróży, Pole, Sąsiedni, Szlak

AKCJA POZYSKANIA ZASOBÓW

Podczas tej akcji badacz na polu Miasta wykonuje test . Następnie może otrzymać dowolną liczbę kart z rezerw, których łączna wartość jest równa lub niższa od wyniku testu.

- Jeśli badacz nie może albo nie chce otrzymać żadnej karty z rezerw, zamiast tego może odrzucić jedną wybraną kartę z rezerw.
- Badacz nie może wykonać tej akcji, jeśli na jego polu znajduje się Potwór.

Powiązane tematy: Pożyczka bankowa, Rezerwy, Testy

AKCJA PRZYGOTOWANIA DO PODRÓŻY

Podczas tej akcji badacz na polu Miasta otrzymuje jeden bilet.

- Jeśli z pola wychodzi szlak Kolejowy, badacz może zdecydować, że otrzyma jeden Bilet Kolejowy.
- Jeśli z pola wychodzi szlak Morski, badacz może zdecydować, że otrzyma jeden Bilet Morski.
- Badacz może posiadać najwyżej dwa bilety naraz. Jeśli w chwili wykonywania tej akcji posiada już dwa bilety, musi odrzucić jeden z nich, zanim otrzyma nowy.

Powiązane tematy: Akcja podróży

AKCJA SPECJALNA

Elementy, na przykład arkusze badaczy, karty Stanów i wyposażenie mogą zapewniać badaczowi dodatkowe opcje podczas Fazy Akcji.

- Tak jak inne akcje, każdą akcję specjalną można wykonać tylko raz na rundę. Kilku badaczy **nie może** wykonać tej samej akcji specjalnej w tej samej rundzie (wyjątkiem są akcje lokalne). Przykładowo, jeśli badacz wykonał akcję specjalną z karty Zasobu a następnie przekazał ją innemu badaczowi, nowy właściciel nie może w tej rundzie skorzystać z akcji specjalnej tej karty.
- Akcję z arkusza badacza może wykonać tylko właściciel.
- Badacz może wykonywać akcje tylko z własnego wyposażenia lub Stanu.
- Niektóre elementy posiadają zdolności akcji lokalnych. Akcje lokalną może wykonać dowolny badacz na danym polu.

Powiązane tematy: Akcja lokalna, Wyposażenie

AKCJA WYMIANY

Badacz może podczas tej akcji wymienić się dowolną liczbą wyposażenia z innym badaczem na tym samym polu. Badacze mogą przekazać sobie każdą liczbę wyposażenia, o ile obaj zgodzą się na warunki wymiany.

- Nie można przekazywać kart Stanów, żetonów Zdrowia, żetonów Poczitalności ani żetonów Ulepszeń.
- Badacze nie mogą przeprowadzić wymiany z pokonanymi badaczami.

Powiązane tematy: Wyposażenie

AKCJE

Podczas Fazy Akcji każdy badacz może wykonać do dwóch akcji. Jako pierwszy swoje dwie akcje wykonuje Główny Badacz, następnie badacz po jego lewej stronie itd., aż każdy z badaczy otrzyma możliwość wykonania dwóch akcji.

- Badacz nie może w jednej rundzie wykonać dwa razy tej samej akcji.
- Jeśli badacz nie może albo nie chce wykonywać akcji, może zrezygnować z wykonania jednej lub obu.
- Badacz musi rozpatrzyć akcję do końca, zanim zacznie wykonywać kolejną. Przykładowo, nie może przerwać Akcji podróży Akcją wymiany, a następnie dokończyć Akcji podróży.

Powiązane tematy: Akcja lokalna, Akcja odpoczynku, Akcja podróży, Akcja pozyskania zasobów, Akcja przygotowania do podróży, Akcja specjalna, Akcja wymiany, Główny badacz, Wstrzymany

BADACZ

- Określenie „badacz” odnosi się zarówno do gracza, kontrolowanej przez niego postaci, jak i do arkusza i znacznika badacza.
- Określenie **AKTYWNY BADACZ** odnosi się do badacza, który w danym momencie wykonuje akcję albo rozpatruje spotkanie. W Fazie Mitów aktywnym badaczem jest Główny Badacz.
- Na każdym arkuszu badacza znajduje się zdolność akcji, którą badacz może wykorzystać w Fazie Akcji oraz zdolność pasywna, pozwalająca w różny sposób wpływać na sytuację w grze.
- Na każdym arkuszu badacza podano wartość maksymalnego Zdrowia i Poczytalności oraz pięciu umiejętności: wiedzy (📖), wpływu (👁️), spostrzegawczości (👁️), siły (💪) i woli (👊).
- Na rewersie każdego arkusza badacza zaznaczono pole, na którym zaczyna grę oraz początkowe wyposażenie, karty Stanów i efekty. Znajdują się tam również opisy spotkań, które można odbyć z badaczem, gdy zostanie on pokonany (zarówno efekt „Okaleczonego” jak i „Obłąkanego”).

Powiązane tematy: Główny Badacz, Pokonany badacz, Umiejętności, Zdrowie i Poczytalność

BRAMA

- Dopóki Brama nie zostanie rozmnożona, znajduje się w zakrytym stosie Bram.
- Kiedy Brama zostaje zamknięta, jej żeton należy odrzucić.
- Kiedy Brama zostaje odrzucona, jej żeton trafia na odkryty stos obok stosu Bram. Kiedy stos Bram się wyczerpie, należy umieścić w nim wszystkie żetony Bram ze stosu odrzuconych, zakryć je i wymieszać.
- Kiedy jakiś efekt rozmnaża Bramę, należy wziąć wierzchni żeton ze stosu Bram i umieścić go na polu wskazanym przez awers żetonu. Następnie na tym samym polu należy rozmnożyć jednego Potwora.
- Jeśli nie można rozmnożyć Bramy, ponieważ stos Bram i stos żetonów odrzuconych są puste, **zamiast tego Zagłada postępuje o 1.**
- Badacz na polu z żetonem Bramy może w Fazie Spotkań rozpatrzyć związane z nim spotkanie, dobierając kartę z talii Spotkań w Innych Światach.

Powiązane tematy: Spotkania w Innych Światach

CECHY

- Karty Artefaktów, Zasobów, Stanów, Zaklęć i Mitów posiadają cechy.
- Cechę można rozpoznać po rodzaju tekstu: pogrubiony, pochylony, małymi kapitalikami (np. „**BRON**”).
- Cechy same z siebie nie wywierają żadnych efektów.
- Efekty mogą odnosić się do cech kart. Przykładowo, „Otrzymujesz Stan **SZALEŃSTWO**.”

DWUSTRONNE KARTY

- Dwustronne karty tego samego rodzaju nie mają wspólnych rewersów. Można je rozpoznać po tym, że pod nazwą karty podany jest również jej rodzaj.
- Talie dwustronnych kart pozostają odkryte. Badacze mogą oglądać awers wierzchniej karty każdej talii dwustronnych kart.
- Kiedy badacz dobiera kartę z talii dwustronnych kart, dobiera ją ze spodu talii.
- Dwustronna karta po odrzuceniu natychmiast wraca do odpowiedniej talii, którą należy od razu potasować.
- Kiedy jeden gracz potasuje talię dwustronnych kart, inny powinien ją przełożyć.

GŁÓWNY BADACZ

- Gracz posiadający żeton Głównego Badacza jest określany przez karty i efekty jako „Główny Badacz”.
- Kiedy gracze wykonują akcje w Fazie Akcji lub rozpatrują spotkanie w Fazie Spotkań, rozpoczynają od Głównego Badacza i kontynuują zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- W Fazie Mitów to Główny Badacz rozpatruje kartę Mitów.
- Na koniec Fazy Mitów Główny Badacz może przekazać żeton Głównego Badacza wybranemu graczowi.
- Kiedy badacze podejmują decyzję jako grupa, ostateczną decyzję zatwierdza Główny Badacz.

Powiązane tematy: Konflikty

KARTA SCHEMATU

- Podczas przygotowania do gry obok planszy należy położyć kartę Schematu dla odpowiedniej liczby graczy.
- Karta Schematu wskazuje ile Bram i Wskazówek rozmnażają karty Mitów oraz ile Potworów rozmnażanych jest podczas Napływu Potworów.

Powiązane tematy: Brama, Mity, Napływ Potworów, Wskazówka

KONFLIKTY

- Jeśli kilka efektów należy rozpatrzyć w tym samym momencie, ich kolejność ustala aktywny gracz.
- Kiedy badacze podejmują decyzję jako grupa, zatwierdza ją Główny Badacz.

- Jeśli karta stoi w sprzeczności z zasadami z tego podręcznika, efekt karty jest ważniejszy.
- Efekty ograniczające, podane na kartach, są niepodważalne. Przykładowo, jeśli badacz posiada Stan Uwięzienie, który mówi „**Nie możesz** się przemieszczać”, ten badacz nie może się przemieścić ani zostać przemieszony przez żadną akcję ani efekt.

KULTYŚCI

- W przeciwieństwie do większości Potworów, Kultysty nie mają informacji wydrukowanych na rewersach żetonów.
- Kiedy badacz spotyka Potwora Kultystę, sprawdza jego opis na arkuszu Przedwiecznego. Podano tam informacje na temat testu , testu , współczynnika przerażania, współczynnika obrażeń, wytrzymałości oraz dodatkowych efektów.
- Każdy żeton Potwora Kultysty posiada symbol  i  na awersie. Symbole te przypominają graczom, aby sprawdzać na arkuszu Przedwiecznego, czy opis Kultysty zawiera polecenie „Kiedy ten Potwór jest rozmnażany” albo efekt .

LIMIT ELEMENTÓW

- Badacz może otrzymać kartę lub żeton wyłącznie, jeśli jest on dostępny.
 - Karta jest dostępna, jeżeli znajduje się w talii, stosie kart odrzuconych albo w rezerwach.
 - Karty i żetony na arkuszach pokonanych badaczy są niedostępne.
- Wskazówek nie można rozmnażać, jeśli pula Wskazówek oraz stos żetonów odrzuconych są puste.
- Jeśli jakiś efekt wymaga rozmnożenia Bramy, a stos Bram i stos żetonów odrzuconych są puste, **zamiast tego Zagłada postępuje o 1**.
- Jeśli pula Potworów jest pusta, nie można rozmnażać Potworów z puli. Potworów odłożonych na bok nie można rozmnażać, jeżeli wszystkie Potwory o danej nazwie znajdują się już na planszy.
- Żetony inne niż Wskazówki, Bramy i Potwory zawsze są dostępne. Jeśli zabraknie żetonów danego rodzaju, należy użyć dowolnych zamienników np. monet.
- Kiedy jakaś talia się wyczerpie, należy natychmiast potasować odpowiedni stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową. Talia Mitów nigdy się w ten sposób nie odnawia.

Powiązane tematy: Odkładanie na bok, Odrzucanie

LOSOWE POLE

Aby ustalić „losowe pole”, należy odrzucić żeton Wskazówki z puli Wskazówek i użyć pola wskazanego na jego awersie.

- Jeśli pula Wskazówek oraz stos żetonów odrzuconych są puste, pole wybiera Główny Badacz.

MITY

- Jeśli talia Mitów się wyczerpie, **nie** należy tasować stosu kart odrzuconych. Zamiast tego, jeśli nie można dobrać karty Mitów, Faza Mitów kończy się i badacze przegrywają.

- Po rozpatrzeniu karty Mitów z cechą **TRWAŁY**, należy położyć tę kartę obok arkusza Przedwiecznego. Karta pozostanie w grze, dopóki nie zostanie odrzucona.

- Jeśli w prawym dolnym rogu karty Mitów znajduje się symbol , jest to przypomnienie, że karta zawiera efekt . Takie karty **nie wywołują** dodatkowych efektów  podczas rozpatrywania.

Powiązane tematy: Brama, Cechy, Karta Schematu, Napływ Potworów, Omen, Rozrachunek, Symbole Kart Mitów (na stronie 16), Wskazówka, Zwycięstwo/Przegrana

NAJBLIŻSZY

Ustalając „najbliższe” pole lub żeton, należy odszukać pole lub żeton oddalony o najmniejszą liczbę szlaków.

- Jeśli najbliższych pól jest kilka, aktywny gracz wybiera jedno z nich.
- Jeśli pole lub żeton od którego wyznaczana jest odległość spełnia podane warunki, to właśnie to pole lub żeton jest najbliższe.

Powiązane tematy: Pole, Szlak

NAPŁYW POTWORÓW

- Napływ Potworów oznacza rozmnożenie na określonym polu tylu Potworów, ile wskazuje karta Schematu.
 - 1-2 Graczy: 1 Potwór.
 - 3-6 Graczy: 2 Potwory.
 - 7-8 Graczy: 3 Potwory.
- Jeśli na karcie Mitów znajduje się symbol Napływu Potworów, należy rozmnożyć Potwory na każdej Bramie, której symbol pokrywa się z aktualnym symbolem Omenu. Jeśli na planszy nie ma takich Bram, zamiast tego należy rozmnożyć 1 Bramę.

Powiązane tematy: Mity, Potwór

NIEJAWNE INFORMACJE

Niektóre informacje celowo zostały przed graczami ukryte. Nie mogą oni sprawdzać żadnej z wymienionych poniżej kwestii, chyba że jakiś efekt każe im to zrobić:

- Rewersy dwustronnych kart, takich jak Zaklęcia lub Stany.
 - Kolejność i treść kart w taliach.
 - Awersy Wskazówek w puli Wskazówek oraz awersy Bram w stosie Bram.
 - Karty Mitów odłożone do pudełka.
- Informacje, które są jawne dla graczy:
- Rewersy żetonów Potworów.
 - Karty w stosach kart odrzuconych.
 - Opisy na rewersach arkuszy badaczy.
 - Opis na rewersie arkusza Przedwiecznego.
 - Awersy Wskazówek ze stosu odrzuconych żetonów oraz Wskazówek w posiadaniu badaczy.

Gracze mogą sprawdzać te informacje, lecz gra staje się bardziej emocjonująca, jeżeli zaczekają, dopóki jakiś efekt nie nakaze im tego zrobić. Ponadto proponujemy, aby ktoś inny niż aktywny gracz czytał karty spotkań, nie zdradzając zawczasu konsekwencji zdania i obłania testu.

ODKŁADANIE DO PUDEŁKA

- Elementy odłożone do pudełka nie uczestniczą w grze, chyba że jakiś efekt wyraźnie zaznacza, że jakiś element należy wziąć z pudełka.

ODKŁADANIE NA BOK

- Podczas przygotowania do gry niektóre elementy mogą być odłożone na bok. Takie elementy należy umieścić obok arkusza Przedwiecznego.
- Karty odłożone na bok należy rozdzielić zgodnie z rewersami, potasować i umieścić zakryte obok arkusza Przedwiecznego.
- Kiedy element odłożony na bok podczas przygotowania do gry jest odrzucany, nie wraca do talii lub puli, jak inne elementy danego typu. Zamiast tego ponownie odkłada się go na bok.
- Elementów odłożonych na bok nie można używać, chyba że jakiś efekt odwołuje się bezpośrednio do nich. Przykładowo, żeton Potwora, który został odłożony na bok, nie może być rozmnożony, chyba że jakiś efekt wyraźnie nakazuje rozmnożyć ten właśnie żeton.

Powiązane tematy: Przedwieczny, Zasadzka

ODRZUCANIE

- Badacz może odrzucać tylko swoje wyposażenie i karty Stanów.
- Kiedy jakiś efekt powoduje odrzucenie żetonów z planszy, robi to aktywny gracz.
- Kiedy odrzucana jest jakaś karta, trafia odkryta na odpowiedni stos kart odrzuconych.
- Dwustronne karty, takie jak Zaklęcia lub Stany, po odrzuceniu natychmiast wracają do odpowiedniej talii, którą należy od razu potasować.
- Kiedy badacz przeszukuje talię, aby znaleźć określoną kartę i nie znajduje jej, przeszukuje również odpowiedni stos kart odrzuconych.
- Kiedy talia się wyczerpie, należy natychmiast potasować odpowiedni stos kart odrzuconych, tworząc nową talię. Talii Mitów nigdy się nie odnawia.
- Kiedy żeton Wskazówki jest odrzucany, trafia na odkryty stos obok puli Wskazówek. Gdy pula Wskazówek się wyczerpie, należy umieścić w niej wszystkie żetony Wskazówek ze stosu żetonów odrzuconych, zakryć je i wymieszać.
- Kiedy żeton Bramy jest odrzucany, trafia na odkryty stos obok stosu Bram. Gdy stos Bram się wyczerpie, należy umieścić w nim wszystkie żetony Bram ze stosu żetonów odrzuconych, zakryć je i wymieszać.
- Kiedy żeton Potwora jest odrzucany, wraca do puli Potworów, którą następnie należy wymieszać.
- Potwory, które podczas przygotowania do gry zostały odłożone na bok, nigdy nie wracają do puli. Zamiast tego, po odrzuceniu ponownie odkłada się je na bok.
- Wszystkie inne żetony po odrzuceniu trafiają z powrotem do puli żetonów.
- Jeśli jakiś efekt zmusza badacza do odrzucenia elementów wskazanego rodzaju, a badacz posiada ich mniej, zamiast tego musi odrzucić wszystkie elementy wskazanego rodzaju.

- Elementów, które nie znajdują się na planszy, nie można odrzucić z planszy. Jeśli jakiś efekt zmusza badacza do odrzucenia z planszy elementów wskazanego rodzaju, a na planszy jest ich mniej, zamiast tego musi on odrzucić z planszy wszystkie elementy wskazanego rodzaju.

Powiązane tematy: Dwustronne karty, Odkładanie na bok

ODWRACANIE KART I ARKUSZY

- Kiedy karta lub arkusz są odwracane, należy natychmiast rozpatrzyć efekty opisane na rewersie. Nie należy rozpatrywać efektów aktywowanych przez określone wydarzenia (np. efektów ❸).
- Kiedy karta lub arkusz są odwracane ponownie awersem do góry, nie należy rozpatrywać efektów opisanych na awersie.

OMEN

- „Aktualny Omen” to symbol na polu toru Omenu, na którym znajduje się żeton Omenu.
- Kiedy następuje postęp Omenu, żeton Omenu przesuwa się na torze zgodnie z ruchem wskazówek zegara o określoną liczbę pól, po jednym polu naraz. Za każdą znajdującą się na planszy Bramę, której symbol pokrywa się z aktualnym symbolem Omenu, następuje postęp Zagłady.

Powiązane tematy: Zagłada

OTRZYMYWANIE WYPOSAŻENIA I STANÓW

- **Otrzymywanie losowych kart:** Niektóre efekty powodują, że badacz otrzymuje kartę (np. „Otrzymujesz 1 Artefakt”). Badacz dobiera wówczas jedną wierzchnią kartę z talii wskazanego rodzaju.
 - Jeśli badacz otrzymuje kartę Zaklęcia lub Stanu, którą już posiada, odrzuca ją i dobiera kolejną, dopóki nie dobierze karty, której jeszcze nie posiada (o ile to możliwe).
 - Dwustronne Karty dobiera się ze spodu talii.
- **Otrzymywanie kart z określoną cechą:** Niektóre efekty powodują, że badacz otrzymuje kartę z określoną cechą (np. „Otrzymujesz Stan SZALEŃSTWO”). Badacz przeszukuje talię wskazanego rodzaju, dopóki nie natrafi na kartę z określoną cechą, po czym otrzymuje ją. Następnie należy potasować talię.
 - W przypadku kart Zaklęć i Stanów badacz przeszukuje talię, dopóki nie natrafi na kartę z określoną cechą, której jeszcze nie posiada, po czym otrzymuje tę kartę.
- **Otrzymywanie określonych kart:** Niektóre efekty powodują, że badacz otrzymuje określoną kartę (np. „Otrzymujesz Zasób Siekiera”). Badacz przeszukuje talię wskazanego rodzaju oraz stos kart odrzuconych, dopóki nie natrafi na tę kartę. Następnie należy potasować talię.
 - Jeśli wskazana karta znajduje się w rezerwach, badacz otrzymuje ją z rezerw i nie przeszukuje talii.
 - Jeśli wskazanej karty nie udało się odnaleźć, badacz jej nie otrzymuje. Jest to możliwe, jeśli np. inni badacze i pokonani badacze są w posiadaniu wszystkich kopii wskazanej karty albo wszystkie kopie karty zostały odłożone do pudełka.

- **Otrzymywanie kart z rezerw:** Niektóre efekty powodują, że badacz otrzymuje kartę (czasem z określoną cechą) z rezerw (np. „Otrzymujesz 1 Zasób **SPRZYMIERZENIA** z rezerw”). Badacz otrzymuje z rezerw jedną **wybraną** kartę z określoną cechą.
- **Otrzymywanie Wskazówek:** Niektóre efekty powodują, że badacz otrzymuje Wskazówkę. Badacz losuje jeden żeton z puli Wskazówek i kładzie go obok arkusza swojego badacza. Kiedy Spotkanie Badawcze powoduje, że badacz „otrzymuje tę Wskazówkę”, otrzymuje on żeton Wskazówki ze swojego pola.

Powiązane tematy: Dwustronne karty, Wyposażenie, Wyszukiwanie

POCHŁONIĘTY

Kiedy badacz zostaje pochłonięty, wykonuje poniższe kroki:

1. **Postęp Zagłady:** Zagłada postępuje o 1 pole.
2. **Odrzucenie wyposażenia:** Badacz odrzuca całe wyposażenie, wszystkie karty Stanów, żetony Zdrowia, Poczitalności i ulepszeń, a swój znacznik i arkusz badacza odkłada do pudełka.
3. **Przekazanie żetonu Głównego Badacza:** Jeśli pochłonięty badacz posiada żeton Głównego Badacza, musi go przekazać wybranemu badaczowi.

- Gracz wybiera nowego badacza na koniec Fazy Mitów.

Powiązane tematy: Pokonany badacz

POGŁOSKA

- Żetony Pogłoski są umieszczane na planszy wskutek działania kart Mitów.
- Badacz na polu z żetonem Pogłoski może w Fазie Spotkań rozpatrzyć związane z nim spotkanie, opisane na karcie Mitów, która umieściła żeton.
- Kiedy karta Mitów **POGŁOSKI** zostanie rozwiązana, należy ją odrzucić wraz ze znajdującymi się na niej żetonami oraz żetonem Pogłoski.

Powiązane tematy: Cechy, Mity

POKONANY BADACZ

Kiedy badacz straci całe Zdrowie lub Poczitalność, natychmiast zostaje pokonany i wykonuje poniższe kroki:

1. **Postęp Zagłady:** Zagłada postępuje o 1 pole.
2. **Przeniesienie:** Znacznik badacza należy przesunąć na najbliższe pole Miasta. Następnie kładzie się go na boku i umieszcza na nim żeton Zdrowia, jeśli Badacz stracił całe Zdrowie, albo żeton Poczitalności, jeśli Badacz stracił całą Poczitalność.
3. **Zebranie wyposażenia:** Badacz odrzuca wszystkie karty Stanów, żetony Zdrowia, Poczitalności i Ulepszeń, a całe wyposażenie umieszcza na swoim arkuszu Badacza. Arkusz należy odłożyć na bok, do wspólnego obszaru gry i nie odwracać go.
4. **Przekazanie żetonu Głównego Badacza:** Jeśli pokonany badacz posiada żeton Głównego Badacza, musi go przekazać wybranemu badaczowi.

INNE ZASADY DOTYCZĄCE POKONANYCH BADACZY

- Jeśli badacz stracił całe **Zdrowie oraz Poczitalność**, wybiera, czy na swoim znaczniku badacza umieści żeton Zdrowia, czy Poczitalności.
- Kiedy badacz został pokonany, gracz wybiera nowego badacza na koniec Fazy Mitów. Gracz nie może wybrać badacza, który został pokonany wcześniej podczas tej samej rozgrywki. Jeśli nie ma żadnych dostępnych badaczy, gracz nie może wybrać nowego badacza i zostaje wyeliminowany.
- Gdy badacz zostaje pokonany a Przedwieczny jest przebudzony, gracz który kierował badaczem zostaje wyeliminowany.
- Pokonani badacze nie są uważani za badaczy. Pokonany badacz nie może wykonywać akcji, rozpatrywać efektów ani być celem efektu, który wpływa na badaczy.
- Jeśli badacz zostaje pokonany w trakcie spotkania albo akcji, natychmiast przerywa rozpatrywanie tego spotkania lub akcji.
- Jeśli w Fазie Spotkań badacz znajduje się na tym samym polu co znacznik pokonanego badacza, może rozpatrzyć spotkanie z rewersu arkusza pokonanego badacza. Jeśli na znaczniku pokonanego badacza znajduje się żeton Zdrowia, rozpatrywane jest spotkanie z Okaleczonym, jeśli znajduje się na nim żeton Poczitalności, rozpatrywane jest spotkanie z Obląkanym.

Powiązane tematy: Wyeliminowany, Zdrowie i Poczitalność

POLE

- Każde pole należy do jednego z trzech typów: Miasto, Dzicz lub Morze. Legenda na planszy pozwala rozróżnić typy pól.
- Każde pole jest połączone szlakiem z przynajmniej jednym sąsiednim polem.

Powiązane tematy: Akcja podróży, Sąsiedni, Szlak

POŚWIĘCANIE

- Kiedy badacz poświęca żetony lub karty (np. żetony Wskazówek), odrzuca je w zamian za jakiś efekt.
- Badacz nie może poświęcić żetonów lub kart, których nie posiada.
- Badacz może zdecydować, że nie chce poświęcać żetonów lub kart, które posiada.
- Badacz nie może poświęcić Zdrowia lub Poczitalności, jeśli zostałby przez to pokonany (tzn. że badacz nie może poświęcić swojego ostatniego punktu Zdrowia lub Poczitalności).

POTĘŻNY POTWÓR

Potężne Potwory są traktowane jak zwykle, za wyjątkiem następujących przypadków:

- Potężny Potwór nie może być pokonany automatycznie przez jakiś efekt. Zostaje pokonany wyłącznie wtedy, gdy utraci przynajmniej tyle Zdrowia, ile wynosi jego wytrzymałość.
- Potężnego Potwora nie można odrzucić.
- Potężny Potwór może przemieszczać się wyłącznie na skutek efektów swojego żetonu albo efektu elementu, który go rozmnożył.
- Potężne Potwory nigdy nie trafiają do puli Potworów.
- Kiedy Potężny Potwór zostaje pokonany, wraca do pudełka.

- Określenie „Potwór” odnosi się do Potworów **i/lub** Potężnych Potworów. Określenie „zwykły Potwór” odnosi się tylko do Potworów, **nie dotyczy** Potężnych Potworów.

POTWÓR

- Potwory, które nie zostały rozmnożone albo odłożone na bok znajdują się w puli Potworów.
- Kiedy jakiś efekt rozmnaża Potwora, należy wylosować go z puli Potworów i umieścić na polu wskazanym przez efekt.
- Jeśli rozmnażany potwór posiada na awersie symbol , należy rozpatrzyć efekt „Kiedy ten Potwór jest rozmnażany”, znajdujący się na rewersie żetonu Potwora.
- Jeśli w Fазie Spotkań na polu badacza znajduje się Potwór, badacz musi rozpatrzyć Spotkanie Walki z tym Potworem.
- Kiedy liczba utraconego Zdrowia jest równa lub wyższa od wytrzymałości Potwora, zostaje on pokonany.
- Kiedy Potwór zostaje pokonany lub odrzucony, wraca do puli, którą następnie należy wymieszać.
- Określenie „Potwór” odnosi się do Potworów **i/lub** Potężnych Potworów. Określenie „zwykły Potwór” odnosi się tylko do Potworów, **nie dotyczy** Potężnych Potworów.

Powiązane tematy: Odkładanie na bok, Potężny Potwór, Spotkania Walki

POŻYCZKA BANKOWA

- Kiedy badacz wykonuje akcję Pozyskania Zasobów, może otrzymać Stan Dług, aby natychmiast dodać 2 sukcesy do swojego wyniku testu.
- Jeśli badacz posiada już Stan Dług, nie może skorzystać z Pożyczki Bankowej.

Powiązane tematy: Akcja pozyskania zasobów, Otrzymywanie wyposażenia i Stanów, Rezerwy

PRZEDWIECZNY

- Arkusz Przedwiecznego wybrany podczas przygotowania do gry określa Przedwiecznego na całą rozgrywkę.
- Na rewersach kart Spotkań Specjalnych, Spotkań Badawczych i Tajemnic znajduje się wizerunek Przedwiecznego, z którym te karty są powiązane.
- Efekty Przedwiecznego mogą nakazywać, aby odłożyć na bok żetony Potworów lub inne elementy.
- Arkusz Przedwiecznego zawiera szczegółowy opis Potworów Kultystów.
- Kiedy Przedwieczny przebudzi się, należy odwrócić jego arkusz i rozpatrzyć efekty „przebudzenia”, jeśli jakieś są.
- Po odwróceniu, efekty z awersu arkusza Przedwiecznego zostają zastąpione efektami opisanymi na rewersie.
- Jeśli Przedwieczny się przebudził, oprócz normalnych Tajemnic badacze muszą rozwiązać dodatkowo Ostateczną Tajemnicę, opisaną na rewersie arkusza Przedwiecznego.
- Po przebudzeniu się Przedwiecznego, jeśli jakiś badacz zostanie pokonany lub pochłonięty, gracz, który go prowadził, zostaje wyeliminowany.

Powiązane tematy: Mity, Kultysta, Odkładanie na bok, Spotkania Badawcze, Spotkania Specjalne, Tajemnica, Zagłada

PRZERZUT

- Kiedy kość zostanie przerzucona, liczy się nowy wynik, nawet jeśli jest gorszy.
- Jeśli kilka efektów pozwala badaczowi przerzucić kość, może on rozpatrzyć każdy z efektów oddzielnie. Nie ma ograniczenia odnośnie liczby przerzutów, badacz może skorzystać z kilku efektów i wielokrotnie przerzucać tę samą kość.
- Z większości efektów umożliwiających przerzut (w tym poświęcania żetonów Wskazówek) można skorzystać wyłącznie **podczas testów**. Takich efektów nie można wykorzystywać przy innych rzutach, jak np. efekt  Stanu Błogosławieństwo.

REZERWY

- Podczas przygotowania do gry w rezerwach umieszczane są cztery odkryte karty Zasobów.
- Badacze mogą otrzymać karty Zasobów z rezerw, wykonując akcję pozyskania Zasobów.
- Za każdym razem, kiedy karta z rezerw trafia do badacza albo zostaje odrzucona, aktywny badacz umieszcza na jej miejscu wierzchnią kartę z talii Zasobów.

Podczas akcji Pozyskania Zasobów, aktywny badacz nie uzupełnia kart Zasobów w rezerwach, dopóki nie rozpatrzy akcji do końca.

Powiązane tematy: Akcja pozyskania Zasobów



ROZRACHUNEK

Efekty rozrachunku (♣) należy rozpatrywać w podanej kolejności:

1. **Potwory:** Jeśli na planszy są jakieś Potwory z symbolem ♠ na awersie, należy rozpatrzeć efekt ♣ każdego takiego Potwora.
 2. **Przedwieczny:** Jeśli na arkuszu Przedwiecznego jest efekt ♣, należy rozpatrzeć ten efekt.
 3. **Karty Mitów:** Jeśli na karcie Mitów z cechą *TRWAŁY* jest efekt ♣, należy rozpatrzeć ten efekt.
 4. **Wypożyczenie i Stany:** Jeśli na karcie wyposażenia lub Stanu badacza jest efekt ♣, należy w wybranej kolejności rozpatrzeć efekt każdej takiej karty. Jako pierwszy efekty swoich kart rozpatruje Główny Badacz, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara robią to pozostali badacze.
- Efekty rozrachunku poprzedzone są symbolem ♣.
 - Elementy z efektem ♣ dla przypomnienia posiadają symbol ♠ w prawym dolnym rogu.
 - Jeśli wskutek rozpatrywania efektów ♣ zostanie rozmnożony Potwór albo badacz otrzyma jakiś element, nie należy rozpatrywać efektu ♣ z tego Potwora ani elementu.

SĄSIEDNI

Dwa pola określa się jako sąsiednie, jeśli bezpośrednio łączy je pojedynczy Szlak.

Powiązane tematy: Pole, Szlak

SPOTKANIA

W Fазie Spotkań każdy badacz musi rozpatrzeć jedno spotkanie. Badacze rozpatrują spotkania po kolei, poczynając od Głównego Badacza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- Jeśli na polu badacza znajduje się jeden lub więcej Potworów, badacz **musi** rozpatrzeć po jednym Spotkaniu Walki z każdym potworem, w wybranej przez siebie kolejności.
- Jeżeli po rozpatrzeniu Spotkań Walki na polu badacza nie ma żadnego Potwora, może on natychmiast rozpatrzeć dodatkowe spotkanie wybranego rodzaju.
- Kiedy badacz ma do wyboru kilka spotkań, wybiera jedno z nich.
- Jeśli badacz posiada Stan Uwieszenie, rozpatruje opis z rewersu tej karty, zamiast rozpatrywać spotkanie. Robi to, **nawet jeśli** na jego polu znajdują się Potwory.

Powiązane tematy: Pokonany badacz, Spotkania Badawcze, Spotkania Ekspedycyjne, Spotkania Specjalne, Spotkania Walki, Spotkania w Innych Światach, Spotkania Złożone, Spotkania z Obszarów, Pogłoska

SPOTKANIA BADAWCZE

- Badacz na polu z żetonem Wskazówki może w Fазie Spotkań rozpatrzeć związane z nim spotkanie, dobierając kartę z talii Spotkań Badawczych.
- Ilustracja na rewersie każdej karty Spotkania Badawczego wskazuje, z jakim Przedwiecznym powiązana jest karta.
- Kiedy Spotkanie Badawcze mówi o „tej Wskazówce”, odnosi się do Wskazówki, która umożliwiła rozpatrzenie spotkania.

- Jeśli badacz nie otrzymał ani nie odrzucił spotkanego żetonu Wskazówki, żeton pozostaje na swoim polu i można go spotkać ponownie.
- Kiedy Spotkanie Badawcze mówi o „dodatkowej Wskazówce”, odnosi się do Wskazówek z puli Wskazówek.

Powiązane tematy: Przedwieczny, Wskazówka

SPOTKANIA EKSPEDYCYJNE

- Spotkania Ekspedycyjne to spotkania złożone, które mogą wymagać od badacza wykonania więcej niż jednego testu.
- Rewers każdej karty Spotkania Ekspedycyjnego wskazuje pole, z którym jest powiązana.
- Wszystkie karty Spotkań Ekspedycyjnych tworzą jedną talię Spotkań Ekspedycyjnych. Kiedy jeden gracz potasuje talię Spotkań Ekspedycyjnych, inny gracz powinien ją przełożyć.
- Żeton Aktywnej Ekspedycji umieszcza się na polu wskazanym przez rewers wierzchniej karty talii Spotkań Ekspedycyjnych. Jeśli z jakiegoś powodu wierzchnia karta talii Spotkań Ekspedycyjnych się zmieni, należy przesunąć żeton na odpowiednie pole.
- Badacz na polu z żetonem Aktywnej Ekspedycji może w Fазie Spotkań rozpatrzeć związane z nim spotkanie, dobierając wierzchnią kartę z talii Spotkań Ekspedycyjnych.

Powiązane tematy: Spotkania Złożone

SPOTKANIA SPECJALNE

Spotkania Specjalne to unikatowe spotkania powiązane z Przedwiecznym.

- Ilustracja na rewersie każdej karty Spotkania Specjalnego wskazuje, z jakim Przedwiecznym powiązana jest karta. Jeśli Karty Spotkań Specjalnych są powiązane z Tajemnicą lub Ostateczną Tajemnicą, mają taką samą nazwę jak Tajemnica lub Ostateczna Tajemnica.
- Arkusz Przedwiecznego lub karty Tajemnic określają, kiedy można rozpatrywać Spotkania Specjalne.

Powiązane tematy: Przedwieczny, Tajemnica, Spotkania Złożone

SPOTKANIA W INNYCH ŚWIATACH

Badacz na polu z żetonem Bramy może w Fазie Spotkań rozpatrzeć związane z nim spotkanie, dobierając kartę z talii Spotkań w Innych Światach.

- Spotkania w Innych Światach to spotkania złożone, które mogą wymagać wykonania więcej niż jednego testu.
- Kiedy Spotkanie w Innym Świecie mówi o „tej Bramie”, odnosi się do Bramy, która umożliwiła rozpatrzenie spotkania.
- Kiedy badacz rozpatruje Spotkanie w Innym Świecie, nie jest usuwany z planszy (tzn. na potrzeby efektów nadal znajduje się na swoim polu).

Powiązane tematy: Brama, Spotkania Złożone

SPOTKANIA WALKI

Jeśli podczas Fazy Spotkań na polu badacza znajduje się jeden lub więcej Potworów, badacz musi spotkać każdego z nich, po jednym naraz, w wybranej kolejności. Badacz rozpatruje Spotkania Walki, wykonując poniższe kroki:

1. **Sprawdzenie efektów:** Na żetonie potwora mogą znajdować się efekty, modyfikujące zasady walki. Ważne, aby przeczytać ich działanie, zanim badacz wykona kolejne kroki Spotkania Walki.
 2. **Wykonanie testu woli:** Badacz wykonuje test  z żetonu Potwora.
 - Jeśli współczynnik **PRZERAŻANIA** Potwora jest większy niż wynik testu, badacz traci tyle Poczytalności, ile wynosi różnica.
 3. **Wykonanie testu siły:** Badacz wykonuje test  z żetonu Potwora.
 - Jeśli współczynnik **OBRAŻEN** Potwora jest większy niż wynik testu, badacz traci tyle Zdrowia, ile wynosi różnica.
 - Jeżeli badacz zdał test, Potwór traci tyle Zdrowia, ile wynosi wynik testu. Aby to zaznaczyć, należy umieścić odpowiednią liczbę żetonów Zdrowia na żetonie Potwora. Badacz i Potwór tracą Zdrowie w tym samym momencie.
- Kiedy Zdrowie utracone przez Potwora wyrówna się lub przekroczy jego wytrzymałość, Potwór zostaje pokonany i wraca do puli.
- Jeśli na żetonie Potwora nie ma symbolu testu  lub , badacz go nie wykonuje.
- Jeśli podczas Fazy Spotkań badacz pokona wszystkie Potwory na swoim polu, może rozpatrzyć dodatkowe spotkanie wybranego rodzaju.

Powiązane tematy: Potwór, Testy

SPOTKANIA Z OBSZARÓW

- W Fазie Spotkań badacz może dobrać kartę z talii Spotkań Ogólnych i rozpatrzyć fragment dotyczący pola, na którym aktualnie przebywa.
- Badacz na polu Arkham, Buenos Aires lub San Francisco może w Fазie Spotkań dobrać kartę z talii Spotkań w Ameryce i rozpatrzyć fragment dotyczący pola, na którym aktualnie przebywa.
- Badacz na polu Stambułu, Londynu lub Rzymu może w Fазie Spotkań dobrać kartę z talii Spotkań w Europie i rozpatrzyć fragment dotyczący pola, na którym aktualnie przebywa.
- Badacz na polu Szanghaju, Sydney lub Tokio może w Fазie Spotkań dobrać kartę z talii Spotkań w Azji/Australii i rozpatrzyć fragment dotyczący pola, na którym aktualnie przebywa.
- Na planszy, pod każdym nazwanym polem (za wyjątkiem pól Ekspedycyjnych) podano efekt, który najczęściej występuje na kartach spotkań z nim związanych.

Powiązane tematy: Pole

SPOTKANIA ZŁOŻONE

Spotkania Ekspedycyjne, Spotkania w Innych Światach i Spotkania Specjalne to spotkania złożone.

- Kiedy badacz rozpatruje spotkanie złożone, najpierw rozpatruje **EFEKT POCZĄTKOWY** z górnej części karty. Następnie rozpatruje jeden z dwóch pozostałych efektów: **EFEKT POWODZENIA**

z środkowej części karty, jeśli zdał test z efektu początkowego albo **EFEKT PORAŻKI** z dolnej części karty, jeśli oblał test efektu początkowego.

- Jeśli efekt początkowy spotkania złożonego nie zawiera testu, jego opis wyjaśnia, który z pozostałych efektów badacz powinien rozpatrzyć w następnej kolejności.

Powiązane tematy: Testy

STANY

- Karty Stanów są dwustronne. Badaczowi **nie wolno sprawdzać opisu na rewersie karty Stanu**, chyba że jakiś efekt mu to umożliwi.
- Badacze nie mogą przekazywać sobie kart Stanów.
- Badacz **nie może** otrzymać kopii Stanu, który już posiada. Badacz nie może wybrać efektu, wskutek którego miałby otrzymać kopię Stanu, który już posiada.
- Niektóre Stany zapewniają badaczowi unikatowe akcje opisane na karcie.
- Jeśli w opisie efektu Stanu nie określono limitu, można z niego skorzystać raz, za każdym razem, gdy zaistnieją warunki aktywujące efekt.

Powiązane tematy: Cechy, Dwustronne karty, Odwracanie kart i arkuszy, Otrzymywanie wyposażenia i stanów

SZLAK

Każdy szlak łączy dwa sąsiednie pola i należy do jednego z trzech typów: Kolejowy, Morski lub Nieznany. Legenda na planszy pozwala rozróżnić typy szlaków.

Powiązane tematy: Akcja Podróży, Pole, Sąsiedni

TAJEMNICA

Aby zwyciężyć, badacze muszą rozwiązać określoną liczbę Tajemnic, wyznaczoną przez arkusz Przedwiecznego.

- Ilustracja na rewersie każdej karty Tajemnicy wskazuje, z jakim Przedwiecznym powiązana jest karta.
- Określenie „Aktywna Tajemnica” odnosi się do odkrytej karty Tajemnicy, której badacze jeszcze nie rozwiązali.
- Kiedy aktywna Tajemnica zostaje rozwiązana lub jest usuwana z gry, wszystkie żetony z karty i żetony umieszczone przez kartę zostają odrzucone. Następnie należy dobrać nową kartę Tajemnicy i położyć ją na rozwiązanych Tajemnicach.
- Jeśli rozwiązana Tajemnica wraca do talii albo jest odkładana do pudełka, nie jest już uznawana za rozwiązaną.
- Jeśli Przedwieczny się przebudził, oprócz podstawowych Tajemnic badacze muszą ponadto rozwiązać Ostateczną Tajemnicę z rewersu arkusza Przedwiecznego.

Powiązane tematy: Przedwieczny, Zwycięstwo/przegrana

TESTY

Kiedy badacz wykonuje test, przeprowadza następujące kroki:

1. **Ustalenie puli kości:** Badacz ustala liczbę kości, którymi będzie rzucał, tworząc w ten sposób **PULĘ KOŚCI** badacza.
 - Wyjściowa liczba to wartość testowanej umiejętności.
 - Odejmuje się lub dodaje do niej modyfikatory testu (liczba po symbolu umiejętności w treści efektu, wywołującego test).
 - Jeśli badacz posiada żeton Ulepszenia testowanej umiejętności, dodaje modyfikator z tego żetonu.
 - Badacz może skorzystać z **jednego** efektu zapewniającego mu premię (np. „Otrzymujesz +3 ”). Jeśli premię zapewnia mu kilka efektów, korzysta tylko z najwyższej.
 - Badacz może dodać „dodatkowe kości”, zapewniane przez niektóre efekty. Dodatkowe kości kumulują się i dodają do innych efektów.
2. **Rzut Kośćmi:** Badacz rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi jego pula.
 - Jeśli pula kości badacza jest mniejsza niż 1, zamiast tego badacz rzuca 1 kością.
 - Jeśli pula kości badacza jest większa niż liczba dostępnych kości, rzuca on tyloma kośćmi, iloma może, liczy sukcesy, a następnie rzuca ponownie, dopóki nie rzuci tyloma kośćmi, ile wynosi jego pula.
3. **Ustalenie wyniku:** Każda wyrzucona „5” lub „6” oznacza jeden **SUKCES**. Suma wyrzuconych sukcesów to **WYNIK TESTU**. Jeśli wyrzucono choć jeden sukces, badacz **ZDAŁ** test. Jeśli nie wyrzucono żadnego sukcesu, badacz **OBLAŁ** test.
4. **Rozpatrzenie efektu powodzenia lub porażki:** Konsekwencje zdania lub oblania testu określa efekt, który zainicjował test.
 - Niektóre efekty zawierają tylko opis zdanego albo oblanego testu. Jeśli test został zdany, a efekt nie opisuje rezultatu zdania, nic się nie dzieje. Podobnie dzieje się, gdy test został oblany i efekt nie opisuje skutków porażki.
 - Na kartach spotkań polecenie wykonania testu przyjmuje formę symbolu umiejętności w nawiasach. Tak opisany test może zawierać modyfikator.
 - Efekty zależne od wyniku testu zawsze rozpoczynają się od zwrotu „jeśli zdałeś” albo „jeśli oblałeś”. Takie efekty rozpatruje się wyłącznie, jeśli test został, odpowiednio, zdany lub oblany. Efekty następujące po kropce lub w nowym akapicie działają niezależnie od wcześniejszych.

Powiązane tematy: Umiejętności

ULEPSZANIE UMIEJĘTNOŚCI

- Kiedy badacz ulepsza umiejętność, otrzymuje żeton Ulepszenia tej umiejętności, odwrócony stroną „+1” do góry. Jeśli badacz ulepsza umiejętność i posiada już żeton jej Ulepszenia, zamiast tego odwraca go stroną „+2” do góry.
- Badacz może ulepszyć daną umiejętność maksymalnie dwa razy.

Powiązane tematy: Testy, Umiejętności

UMIEJĘTNOŚCI

➤ Na każdym arkuszu badacza znajdują się następujące Umiejętności:

- Wiedza () jest często testowana podczas rzucania Zaklęć i rozpatrywania Spotkań w Innym Światach.
- Wpływ () przydaje się zwykle podczas wykonywania akcji Pozyskania Zasobów, rozpatrywania Spotkań Ogólnych na polach Miast, oraz Spotkań Pokonanego Badacza.
- Spostrzegawczość () używana jest najczęściej w czasie Spotkań Badawczych oraz Spotkań Ekspedycyjnych.
- Siła () jest często testowana podczas rozpatrywania Spotkań Walki oraz Spotkań Ekspedycyjnych.
- Wola () służy przede wszystkim do rozpatrywania Spotkań Walki oraz Spotkań w Innym Światach.

➤ Wartość każdej umiejętności oznacza liczbę kości, którymi badacz może rzucić podczas testowania tej umiejętności.

Powiązane tematy: Testy, Ulepszanie umiejętności

WSKAZÓWKA

- Wskazówki w puli Wskazówek pozostają zakryte, dopóki nie zostaną rozmnożone, odrzucone albo pozyskane przez badacza.
- Kiedy żeton Wskazówki jest odrzucany, trafia na odkryty stos obok puli Wskazówek. Gdy pula Wskazówek się wyczerpie, należy umieścić w niej wszystkie żetony Wskazówek ze stosu żetonów odrzuconych, zakryć je i wymieszać.
- Kiedy jakiś efekt rozmnaża Wskazówkę, należy wylosować żeton Wskazówki z puli i umieścić go na polu wskazanym przez awers wylosowanego żetonu.
- Kiedy jakiś efekt rozmnaża Wskazówkę na określonym polu, należy wylosować żeton Wskazówki z puli i umieścić go na polu wskazanym przez treść efektu. Pole wskazane przez awers żetonu ignoruje się.
- Podczas Fazy Spotkań badacz znajdujący się na polu z żetonem Wskazówki może rozpatrzyć Spotkanie Badawcze.
- Podczas wykonywania testu, badacz może poświęcić jeden żeton Wskazówki, aby przerzucić jedną kość. Nie ma limitu Wskazówek, które gracz może poświęcić, aby przerzucać kości.

Powiązane tematy: Otrzymywanie Wyposażenia i Stanów, Przerzut, Spotkania Badawcze

WSTRZYMANY

Kiedy badacz zostaje Wstrzymany, kładzie swój znacznik badacza na boku.

- Wstrzymany badacz nie może wykonywać żadnych akcji.
- Jeśli badacz zostaje Wstrzymany w swoje rundzie, podczas Fazy Akcji, natychmiast przerywa wykonywanie aktualnej akcji i traci wszystkie pozostałe akcje **zamiast zostać Wstrzymanym**.
- Gdy Wstrzymany badacz przystępuje do Fazy Akcji, zamiast wykonywać akcje stawia swój znacznik w pozycji pionowej i nie jest już Wstrzymany.

WYELIMINOWANY

- Wyeliminowani gracze nie wybierają nowych badaczy po tym, jak zostali pokonani.
- Jeśli badacz został pokonany i nie ma żadnych dostępnych badaczy do wyboru, gracz zostaje wyeliminowany.
- Gdy badacz zostaje pokonany lub pochłonięty, a Przedwieczny jest przebudzony, gracz który kierował badaczem, zostaje wyeliminowany.
- Jeśli badacze zwyciężą, wszyscy wyeliminowani gracze również zwyciężają.
- Jeśli wszyscy gracze zostaną wyeliminowani, badacze przegrywają.

Powiązane tematy: Zwycięstwo/przegrana

WYPOSAŻENIE

- Wyposażenie badacza to posiadane przez niego żetony Wskazówek, żetony biletów, karty Zasobów, karty Artefaktów oraz karty Zaklęcia.
- Wyposażenie może zapewnić badaczowi dostęp do unikatowych akcji opisanych na kartach.
- Jeśli w opisie efektu karty nie określono limitu, można z niego skorzystać raz, za każdym razem, gdy zaistnieją warunki aktywujące efekt. Przykładowo, jeśli Zasób pozwala badaczowi odzyskać 1 Zdrowia, kiedy wykonuje akcję Odpoczynku, badacz może skorzystać z tego efektu raz na akcję Odpoczynku.

Powiązane tematy: Akcja Wymiany, Akcja Specjalna, Otrzymywanie Wyposażenia i Stanów

WYSZUKIWANIE

- Kiedy badacz wyszukuje kartę, przegląda karty od spodu talii, dopóki nie natrafi na kartę spełniającą kryteria.
- Jeśli przeszukując talię badacz nie znalazł karty spełniającej kryteria, przeszukuje odpowiedni stos kart odrzuconych.
- Po przeszukaniu talii badacz tasuje ją.

Powiązane tematy: Otrzymywanie Wyposażenia i Stanów

ZAGŁADA

- Kiedy następuje postęp Zagłady, żeton Zagłady przesuwają się na torze Zagłady o określoną liczbę pól, **zblizając się** do pola o numerze „0”.
- Kiedy dochodzi do cofnięcia Zagłady, żeton Zagłady przesuwają się na torze Zagłady o określoną liczbę pól, **oddalając się** do pola o numerze „0”.
- Kiedy żeton Zagłady przesunie się na pole „0”, Przedwieczny budzi się.
- Kiedy Przedwieczny przebudzi się, Zagłady nie można już cofnąć. Na arkuszu Przedwiecznego opisano co należy zrobić, gdy Przedwieczny jest przebudzony i następuje postęp Zagłady.
- Jeśli efekt postępu Zagłady miałby przesunąć żeton Zagłady poniżej pola „0”, należy najpierw przesunąć żeton na pole „0”, rozpatrzyć przebudzenie Przedwiecznego, a następnie kontynuować postęp Zagłady, zgodnie z zasadami podanymi na arkuszu Przedwiecznego.

Powiązane tematy: Omen, Przedwieczny

ZAKLĘCIA

- Karty Zaklęć są dwustronne. Badaczowi **nie wolno sprawdzać opisu na rewersie karty Zaklęcia**, chyba że jakiś efekt mu to umożliwi.
- Na karcie Zaklęcia opisano, kiedy badacz może rozpatrzyć efekt takiej karty. Efekty zaklęcia mogą być wyzwalane poprzez określone wydarzenia lub wymagać akcji.
- Kiedy badacz używa karty Zaklęcia, rozpatruje efekt z awersu. Może to wymagać wykonania testu i/lub odwrócenia karty.
- Badacz nie może posiadać kilku kopii tego samego Zaklęcia. Jeśli z jakiegoś powodu otrzyma duplikat Zaklęcia, odrzuca otrzymaną właśnie kartę.

Powiązane tematy: Cechy, Dwustronne karty, Odwracanie kart i arkuszy, Otrzymywanie Wyposażenia i Stanów

ZAOKRĄGLANIE

Jeśli jakiś efekt mówi o „połowie” liczby, wynik należy zaokrąglić w górę.

ZASADZKA

Kiedy badacza atakuje z zasadzki Potwór, należy wylosować jednego Potwora z puli. Następnie badacz natychmiast go spotyka.

- Taki Potwór nie jest rozmnażany. Jeśli posiada efekt „kiedy ten Potwór jest rozmnażany”, nie należy go rozpatrywać.
- Po rozpatrzeniu Spotkania Walki Potwór jest odrzucany, nawet jeśli nie został pokonany.
- Jeśli badacza atakuje z zasadzki **określony** Potwór, nie losuje się żetonu. Zamiast tego należy sprawdzić opis Potwora, wyszukując jego żeton w puli lub na planszy.
- Jeśli z zasadzki atakuje badacza Potwór Kultysta, nie losuje się żetonu Potwora. Zamiast tego należy sprawdzić opis Kultysty na arkuszu Przedwiecznego.
- W przeciwieństwie do normalnego Spotkania Walki, jeśli badacz został zaatakowany z zasadzki przez Potwora i pokonał go, nie może rozpatrzyć dodatkowego spotkania.

Powiązane tematy: Odkładanie na bok, Spotkania Walki, Kultysta



ZDROWIE I POCZYTALNOŚĆ

- Każdy gracz otrzymuje na początku gry żetony Zdrowia i Poczytalności o wartości równej maksymalnemu Zdrowiu i maksymalnej Poczytalności badacza.
- Aktualne Zdrowie lub Poczytalność badacza nie może przekroczyć maksymalnych wartości.
- Żetony Zdrowia lub Poczytalności oznaczone cyfrą „3” są równoważne odpowiednio trzem pojedynczym żetonom Zdrowia lub Poczytalności. Gracze mogą w dowolnym momencie wymienić żeton „3” na trzy pojedyncze żetony lub trzy pojedyncze żetony na żeton „3”.
- Kiedy badacz traci Zdrowie lub Poczytalność, zwraca do puli odpowiednią liczbę żetonów stosownego rodzaju.
- Jeśli badacz posiada zero Zdrowia lub Poczytalności, zostaje pokonany.
- Efektów zapobiegających utracie Zdrowia lub Poczytalności nie można wykorzystać, kiedy gracz **poświęca** Zdrowie lub Poczytalność.
- Badacz nie może poświęcić Zdrowia lub Poczytalności, jeśli zostałby przez to pokonany (tzn. że badacz nie może poświęcić swojego ostatniego punktu Zdrowia lub Poczytalności).

Powiązane tematy: Pokonany badacz, Poświęcanie

ZWYCIĘSTWO/PRZEGRANA

Gra kończy się natychmiast, kiedy jakiś efekt mówi, że „badacze zwyciężają” lub „badacze przegrywają”.

- Jeżeli dojdzie do bardzo rzadkiego przypadku, gdy oba te efekty zachodzą jednocześnie, badacze zwyciężają.
- Badacze zwyciężają jeśli rozwiążą odpowiednią liczbę Tajemnic.
- Badacze przegrywają, jeśli wszyscy zostaną wyeliminowani.
- Jeśli w Fazie Mitów nie można dobrać karty Mitów, Faza Mitów kończy się i badacze przegrywają.
- Jeśli żeton Zagłady przesunie się na pole „0”, Przedwieczny budzi się. Należy odwrócić arkusz Przedwiecznego – tam znajduje się informacja, jak badacze mogą przegrać.

Powiązane tematy: Mity, Przedwieczny, Tajemnica, Wyeliminowany

ŻETON PLUGASTWA

- Żetony plugastwa to ogólne znaczniki wprowadzane do gry przez różne efekty, w tym Przedwiecznego.
- Element umieszczający żetony plugastwa na planszy, opisuje w jaki sposób gracze mogą wejść z nim w interakcję.
- Spotkanie z żetonu plugastwa można odbyć wyłącznie, gdy umożliwia to element, który umieścił żeton na planszy.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej części objaśniono najczęściej zapominane zasady i bardziej złożone zdolności badaczy.

P: Jeśli używam efektu działającego na „badaczy”, to wpływa on również na mnie?

O: Tak. Jeśli efekt nie zawiera zwrotu „innych badaczy”, to wpływa na wszystkich badaczy, w tym również na badacza, który go wywołał.

P: Czy mogę skorzystać ze zdolności umożliwiającej rzut „dodatkową” kością, po tym jak już rzuciłem kośćmi w teście?

O: Nie. Podczas testu dodatkowe kości należy dodać do puli przed wykonaniem rzutu.

P: Czy podczas walki mogę używać wielu broni?

O: Tak, ale w każdym teście korzystasz tylko z najwyższej premii do umiejętności. Możesz jednak korzystać z innych efektów zapewnianych przez pozostałą broń. Przykładowo, jeśli posiadasz Zasób Bicz oraz Zasób Automatyczną 45., możesz skorzystać z premii +3 do  zapewnianej przez Automatyczną 45. zamiast z premii +1 zapewnianej przez Bicz i nadal przerzucić jedną kość, korzystając z dodatkowego efektu Bicza.

P: Czy każdy rzut jest testem?

O: Nie. Efekt nakazujący rzucić określoną liczbą kości (np. efekt  Stanu Kłątwy) nie jest testem. Takich rzutów nie można przerzucać ani modyfikować za pomocą efektów, które wpływają na testy.

P: Kiedy badacz zostaje pokonany, czy nowo wybrany badacz może otrzymać żeton Głównego Badacza na koniec Fazy Mitów?

O: Tak. Zarówno wybór nowego badacza jak i przekazanie żetonu Głównego Badacza odbywa się „na koniec Fazy Mitów”. Główny Badacz wybiera kolejność efektów zachodzących w tym samym czasie, więc może zdecydować, że najpierw wybrany zostanie nowy badacz, a następnie, że przekaże mu żeton.

P: Czy mogę rozpatrzyć efekt z opisem „może podjąć spotkanie”, jeśli na moim polu znajduje się Potwór?

O: Nie. Efekt z opisem „może podjąć spotkanie” traktowany jest jak każda inna, dostępna opcja spotkania. Jeśli na polu znajduje się Potwór, najpierw trzeba odbyć spotkanie z Potworem. Jeśli jednak Potwór zostanie pokonany i na polu nie ma już więcej Potworów, jako dodatkowe spotkanie można rozpatrzyć wspomniany wcześniej efekt.

Jeśli efekt zawiera zwrot „zamiast rozpatrywać spotkanie” (np. Stan Uwieczony), może być rozpatrzony, nawet jeśli na polu znajduje się Potwór.

P: Czy efekty ze zwrotami „albo”, „możesz”, „chyba że” są opcjonalne?

O: Tak. Efekty zawierające te zwroty dają badaczowi wybór. Jeśli efekt zawiera zwrot „możesz”, badacz otrzymuje wybór, czy rozpatrzyć efekt, czy też nie.

Jeśli efekt zawiera zwrot „albo”, badacz otrzymuje dwie lub więcej opcji do wyboru.

Jeśli efekt zawiera zwrot „chyba że”, badacz otrzymuje możliwość rozpatrzenia efektu opisanego po zwrocie „chyba że”. Jeśli jednak badacz nie skorzysta z tej możliwości, musi zamiast tego rozpatrzyć efekt opisany przed zwrotem „chyba że”.

ZDOLNOŚCI BADACZY

AKACHI ONYELE

- Akachi może dzielić się z resztą badaczy wszelkimi informacjami uzyskanymi dzięki swojej zdolności akcji. Jeśli w stosie Bram zostały mniej niż dwa żetony, Akachi przed rozpatrzeniem swojej zdolności miesza pulę odrzuconych żetonów Bram i umieszcza je na spodzie stosu.



Jeśli w stosie i puli odrzuconych żetonów Bram została tylko jedna Brama, Akachi może normalnie skorzystać ze swojej zdolności, by podejrzeć tę pojedynczą Bramę.

- Jeśli jakiś efekt zabrania Akachi przemieszczać się, nie może ona korzystać ze swojej zdolności pasywnej.

Kiedy Akachi przemieszcza się korzystając z tej zdolności, przenosi się bezpośrednio na wybrane pole i nie wkracza ani nie przechodzi przez żadne inne pola.

CHARLIE KANE

- Charlie nie może użyć swojej zdolności akcji na badacza, który jest Wstrzymany.



Tej zdolności akcji można użyć na badacza, który nie wykonał jeszcze żadnej akcji.

- Kiedy Charlie korzysta ze swojej zdolności pasywnej, może rozdzielić pozyskane Zasoby pomiędzy dowolną liczbę badaczy, wliczając siebie.

Jeśli wskutek działania pasywnej zdolności Charliego inny badacz otrzyma Zasób *USŁUGĘ*, natychmiast rozpatruje on otrzymaną kartę.

DIANA STANLEY

- Jeśli Diana korzysta ze swojej zdolności akcji, aby przemieścić Potwora Kultystę, nie odrzuca ani nie przemieszcza już żadnych innych Potworów.



- Jeśli Diana korzysta ze swojej zdolności pasywnej w teście podczas Spotkania Walki i uzyska przynajmniej 1 sukces, nie traci w ogóle Poczytalności. Jeśli nie zda testu, traci 1 Poczytalności ze zmodyfikowanego współczynnika przerażania Potwora.

JACQUELINE FINE

- Jacqueline korzystając ze swojej zdolności akcji wybiera jednego, innego badacza, któremu może oddać dowolną liczbę żetonów Wskazówek. Wybrany badacz również ma możliwość oddania Jacqueline dowolnej liczby żetonów Wskazówek. Przy pomocy tej zdolności nie można wymieniać innego wyposażenia.
- Jacqueline może dzielić się z resztą badaczy wszelkimi informacjami na temat Stanu, który podejrziała dzięki swojej zdolności pasywnej.



Jacqueline nie może skorzystać ze swojej pasywnej zdolności, jeśli badacz otrzymuje Stan z cechą *ZWYKŁY* (np. Dług). Nie może również skorzystać z tej zdolności, kiedy sama otrzymuje Stan.

JIM CULVER

- Jim i badacze na jego polu, którzy odzyskali Poczytalność dzięki jego zdolności akcji, mogą w tej samej Fazie Akcji odzyskać dodatkową Poczytalność dzięki akcji Odpoczynku.



LEO ANDERSON

- Leo może skorzystać ze swojej zdolności akcji na dowolnym polu, nawet jeśli znajduje się na nim Potwór. Jeśli uzyska przynajmniej jeden sukces, wybiera jeden Zasób *SPRZYMIERZENIA* z rezerwy albo ze stosu kart odrzuconych i bez względu na wartość Zasobu otrzymuje tę kartę.



LILY CHEN

- Jeśli Lily korzysta ze swojej zdolności akcji, musi poświęcić wyłącznie Zdrowie albo wyłącznie Poczytalność. Nie może poświęcić obu. Nie może poświęcić Zdrowia, aby odzyskać Zdrowie ani poświęcić Poczytalności, aby odzyskać Poczytalność.



- Lily nie może skorzystać ze swojej zdolności pasywnej, aby ulepszyć umiejętność więcej niż dwa razy. Jeśli ulepsza umiejętność i posiada już żeton tej umiejętności, nie może skorzystać ze swojej zdolności pasywnej.

LOLA HAYES

- Kiedy Lola korzysta ze swojej zdolności akcji, każdy poświęcony żeton Ulepszenia „+2” liczy jako dwa żetony Ulepszenia „+1”. Wszystkie poświęcone żetony są odrzucone.



Lola może dwukrotnie ulepszyć tę samą umiejętność, jeśli poświęci odpowiednią liczbę żetonów Ulepszeń.

- Lola może użyć swojej zdolności pasywnej na sobie. Tak jak w przypadku wszystkich efektów zapewniających dodatkową kość, użycie tej zdolności trzeba zadeklarować zanim badacz wykona rzut.

MARK HARRIGAN

- Jeśli Mark korzystając ze swojej zdolności akcji pozbawi Potwora ostatniego punktu Zdrowia, uznaje się, że go pokonał. Nie liczy się to jednak jako Spotkanie Walki.



- Jeśli jakiś efekt daje Markowi dwie lub więcej opcji do wyboru i wybierze on Wstrzymanie albo otrzymanie Stanu Uwięzienie, to zostaje on Wstrzymany lub otrzymuje Stan Uwięzienie. Mark jest odporny na działanie efektów „zostajesz Wstrzymany” oraz „otrzymujesz Stan Uwięzienie”, które nie oferują wyboru.

Jeśli jakiś efekt mówi „zostajesz Wstrzymany, chyba że” albo „otrzymujesz Stan Uwięzienie, chyba że”, Mark jest odporny na ten efekt, nawet jeśli zdecyduje się nie rozpatrywać opisu po zwrocie „chyba że”.

NORMAN WITHERS

- Norman może skorzystać ze swojej zdolności pasywnej w każdej sytuacji pozwalającej na poświęcenie Wskazówki. Przykładowo, może skorzystać z tej zdolności, aby przerzucić kość podczas testu, albo aby zapłacić za swoją zdolność akcji.



SILAS MARSH

- Kiedy Silas korzysta ze swojej zdolności akcji, nie może poświęcać biletu, aby przemieścić się o dodatkowe pole. Dodatkowa akcja zapewniana przez tę zdolność nie wlicza się do limitu dwóch zwyczajnych akcji na rundę. Silas może w tej samej rundzie skorzystać ze swojej zdolności akcji oraz z akcji Podróż.



TRISH SCARBOROUGH

- Kiedy Trish albo jakiś badacz na jej polu poświęca Wskazówkę, aby przerzucić kość podczas testu, Trish może pozwolić, aby taki badacz przerzucił dwie kości zamiast jednej. Jeśli badacz ma w puli tylko jedną kość, Trish nie może skorzystać ze swojej zdolności pasywnej.



ZASADY OPCJONALNE

Niektórzy gracze mogą zechcieć zmienić poziom trudności gry albo wprowadzić punktację, która pozwoli im porównać wyniki z kolejnych rozgrywek. Ta część zawiera zasady opcjonalne pozwalające dostosować poziom trudności i wprowadzające zasady punktacji.

DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI GRY

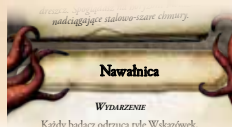
Niektóre grupy mogą uznać, że *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza* jest zbyt łatwy albo zbyt wymagający. Jeśli wszyscy gracze wyrażą zgodę, mogą zastosować ułatwienia lub utrudnienia wymienione poniżej.

TALIA MITÓW

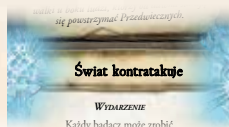
Gracze mogą zmienić poziom trudności gry podczas tworzenia talii Mitów.

Gra stanie się łatwiejsza, jeśli przed stworzeniem talii Mitów gracze odłożą do pudełka wszystkie TRUDNE karty Mitów (z czerwonymi mackami).

Analogicznie, można utrudnić grę, przed stworzeniem talii odkładając do pudełka wszystkie ŁATWE karty Mitów (z niebieską pieczęcią).



➤ Oznaczenie **trudnych** kart Mitów



➤ Oznaczenie **łatwych** kart Mitów

POCZĄTKOWA POGŁOSKA

Jeśli gracze pragną większego wyzwania, mogą rozpocząć grę z jedną początkową kartą Mitów **POGŁOSKĄ**. Po zakończeniu przygotowania do gry losuje się z pudełka jedną z niewykorzystanych kart Mitów **POGŁOSKĘ** i wprowadza do gry. Należy rozpatrzyć wszystkie efekty „Kiedy ta karta wchodzi do gry” oraz symbol Umieszczenia Żetonu Pogłoski (jeśli znajduje się na karcie). Nie należy rozpatrywać symbolu Rozmnożenia Wskazówek z tej Pogłoski.

PUNKTACJA

Jeśli badacze zwyciężą, mogą obliczyć jak dobrze im poszło i na karcie zapisać swój wynik, imię Przedwiecznego z którym walczyli oraz wszelkie zasady opcjonalne z których korzystali. Im mniej punktów, tym lepiej!

Obliczanie punktów zaczyna się od zera, a następnie:

- Dodaje jeden za każdą Bramę na planszy.
- Dodaje jeden za każde trzy Potwory na planszy (zaokrąglając w górę).
- Dodaje jeden za każdy Stan Kłutwę lub Mroczny Pakt w posiadaniu badaczy.
- Dodaje trzy za każdą kartę Mitów **POGŁOSKĘ** w grze.
- Odejmuje jeden za każde trzy żetony Wskazówek w posiadaniu badaczy (zaokrąglając w górę).
- Odejmuje jeden za każdy Stan Błogosławieństwo w posiadaniu badaczy.
- Odejmuje aktualny poziom Zagłady.

ROZGRYWKA SOLO

Podczas rozgrywki solo w *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza* (z użyciem jednego badacza) obowiązują normalne zasady gry. Podczas przygotowania do takiej gry należy odłożyć do pudełka wszystkie elementy z cechą **ZESPOŁOWY**.

Aby zwiększyć dynamikę rozgrywki, gracz może zdecydować, że będzie kontrolował dwóch badaczy zamiast jednego. W takim przypadku podczas przygotowania do gry wybiera dwóch badaczy i korzysta z karty Schematu dla rozgrywki dwuosobowej. Badacze należy traktować, jakby byli kontrolowani przez dwóch różnych graczy. Oznacza to na przykład, że jeden z nich jest Głównym Badaczem i oddzielnie wykonują działania podczas Fazy Akcji i Fazy Spotkań.

OPRACOWANIE

Projekt gry: Corey Konieczka oraz Nikki Valens

Projekt elementów dodatkowych: Tim Uren oraz Richard Launius
Inspirowane grą Horror w Arkham autorstwa: Kevina Wilsona i Richarda Launiusa

Redakcja i korekta: Brendan Weiskotten

Projekt graficzny: Michael Silsby i Dallas Melhoff, Chris Beck oraz Shaun Boyce

Okładka: Anders Finer

Grafiki badaczy: Magali Villeneuve

Grafika planszy: Raymone Bonilla, David Griffith, Ed Mattinian, Patrick McEvoy, Emilio Rodriguez, Tim Tsang, Magali Villeneuve oraz Drew Whitmore

Dodatkowe grafiki: Artyści *Call of Cthulhu* LCG oraz produktów z serii *Arkham Horror Files*

Dyrektor artystyczny: Zoë Robinson

Kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Kierownik graficzny: Brian Schomburg

Menedżer produkcji: Eric Knight

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Testerzy: Steve Avery, Samuel Bailey, Deb Beck, Carolina Blanken, Joost Boere, Shaun Boyce, Ricardo Basilio Donoso, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Jason Glawe, Nathan I. Hajek, Trent Hammer, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Justin Kempainen, Steven Kimball, Jose Anselmo Lapini Jr, Mark Larson, Richard Launius, Josh Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Danilo Martins, Bas Mattern, Jason Maxwell, Eelco Osnabrugge, Marijke van der Pal, Sebastiaan van der Pal, Adam Sadler, Brady Sadler, Martin van Schaijk, Alex Stragey, Zach Tewalthomas, Leon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ian Tolen, Vera Visscher, Remco van der Waal, Jason Walden, Ruud Wiegers, Brian Wilson, Mark Zoghby

INDEKS

A

Akachi Onyele	13
Akcja Lokalna	2
Akcja Odpoczynku	2
Akcja Podróży	2
Akcja Pozyskania Zasobów	2
Akcja Przygotowania do Podróży	2
Akcja Specjalna	2
Akcja Wymiany	2
Akcje	3
Aktualny Symbol Omenu – patrz „Omen”	2
Aktywny Badacz – patrz „Badacz”	3
Aktywna Tajemnica – patrz „Tajemnica”	9

B

Badacz	3
Brama	3
Broń – patrz „Cechy”	3

C

Cechy	3
Charlie Kane	13

D

Diana Stanley	13
Dostosowanie poziomu trudności gry	14
Drobiazg – patrz „Cechy”	3
Dwustronne Karty	3

E

Efekt porażki – patrz „Spotkania Złożone”	9
Efekt powodzenia – patrz „Spotkania Złożone”	9
Efekt Rozmnożenia – patrz „Potwór”	7

G

Główny Badacz	3
---------------------	---

I

Inkantacja – patrz „Cechy”	3
----------------------------------	---

J

Jacqueline Fine	13
Jim Culver	13

K

Karta Schematu	3
Kolejowy – patrz „Szlak”	9
Konflikty	3
Kultysta	4

L

Leo Anderson	13
Lily Chen	13
Limit elementów	4
Lola Hayes	13
Losowe pole	4

M

Magiczny – patrz „Cechy”	3
Mark Harrigan	13
Mity	4
Morski – patrz „Szlak”	9

N

Najbliższy	4
Najczęściej zadawane pytania	12
Napiływ Potworów	4
Niejawne informacje	4
Nieznany – patrz „Szlak”	9
Norman Withers	13

O

Odkładanie na bok	5
Odrzucanie	5
Odwracanie Kart i Arkuszy	5
Odzyskiwać – patrz „Zdrowie i Poczytalność”	12
Omen	5
Otrzymywanie Wyposażenia i Stanów	5

P

Pochłonięty	6
Poczytalność – patrz „Zdrowie i Poczytalność”	12
Pogłoska	6
Pokonany badacz	6
Pole	6
Pole Diczny – patrz „Pole”	6
Pole Miasta – patrz „Pole”	6
Pole Morza – patrz „Pole”	6
Półowa – patrz „Zaokrąglenie”	11
Porażka – patrz „Test”	7
Poświęcanie	8
Potężny Potwór	11
Potwór	11
Powodzenie – patrz „Testy”	10
Poziom Trudności – patrz „Dostosowanie poziomu trudności gry”	14
Pozyczka Bankowa	7
Przedmiot – patrz „Cechy”	3
Przedwieczny	7
Przegrana – patrz „Zwycięstwo/Przegrana”	12
Przerzut	7
Punktacja	14

R

Remisy – patrz „Konflikty”	3
Rezerwy	7
Rozgrywka solo	14
Rozmnażanie Bram – patrz „Brama”	3
Rozmnażanie Potworów – patrz „Potwór”	11
Rozmnażanie Wskazówek – patrz „Wskazówka”	10
Rozrachunek	8
Rozwiązanie Pogłoski – patrz „Pogłoska”	6
Rozwiązanie Tajemnicy – patrz „Tajemnica”	9
Rytuał – patrz „Cechy”	10
Rzucanie Zaklęć – patrz „Zaklęcia”	11

S

Sąsiedni	8
Silas Marsh	14
Spotkania	8
Spotkania Badawcze	8
Spotkania Ekspedycyjne	8
Spotkania Specjalne	8
Spotkania w Innym Świecie	8
Spotkania Walki	9
Spotkania z Obszarów	9
Spotkania Złożone	9
Sprzymierzeniec – patrz „Cechy”	3
Stany	9
Sukces – patrz „Testy”	10
Szlak	9
Szybkie przypomnienie	16

T

Tajemnica	9
Testy	10
Trish Scarborough	14
Trwały – patrz „Mity”	4

U

Ulepszanie umiejętności	10
Umiejętności	10
Usługa – patrz „Cechy”	3
Utrata Zdrowia i Poczytalności – patrz „Zdrowie i Poczytalność”	12
Uwięzienie – patrz „Spotkania”	8

W

Wskazówka	10
Współczynnik obrażeń – patrz „Spotkania Walki”	9
Współczynnik przerażania – patrz „Spotkania Walki”	9
Wstrzymany	10
Wyliminowany	11
Wynik Testu – patrz „Testy”	10
Wyposażenie	11

Z

Zagłada	11
Zaklęcia	11
Zamykanie Bram – patrz „Brama”	3
Zaokrąglenie	11
Zapobiegać – patrz „Zdrowie i Poczytalność”	12
Zasady Opcjonalne	14
Zasadzka	11
Zdolności Badaczy	13
Zdolność Pasywna – patrz „Badacz”	3
Zdrowie i Poczytalność	12
Zespołowa – patrz „Rozgrywka solo”	14
Zwycięstwo/Przegrana	12

Ż

Żeton plugastwa	12
-----------------------	----

SZYBKIE PRZYPOMNIENIE

Każda runda gry składa się z trzech faz. Fazę Akcji i Fazę Spotkań rozpoczyna Główny Badacz, następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara działania podejmują pozostali gracze.

1. FAZA AKCJI

Każdy badacz może wykonać do dwóch akcji. W danej rundzie badacz może wykonać akcję danego rodzaju tylko raz.

- **Podróż:** Badacz przemieszcza się o jedno pole, następnie może poświęcić bilety, aby przemieścić się o dodatkowe pola.
- **Przygotowanie do podróży:** Badacz otrzymuje bilet (limit dwóch biletów). **Tylko pole miasta.**
- **Pozyskanie Zasobów:** Badacz wykonuje test  aby otrzymać z rezerw dowolną liczbę Zasobów, których łączna wartość nie przekracza wyniku testu. **Tylko pole miasta bez Potwora.**
- **Odpoczynek:** Badacz odzyskuje jeden punkt Zdrowia i Poczytalności. **Tylko pole bez Potwora.**
- **Wymiana:** Badacz może wymieniać się wyposażeniem z innym badaczem na tym samym polu.
- **Akcja Specjalna:** Użycie unikatowej zdolności badacza lub wyposażenia, która rozpoczyna się od zwrotu „Akcja” lub „Akcja Lokalna”.

2. FAZA SPOTKAŃ

Każdy badacz musi odbyć spotkanie na swoim polu. Badacz musi spotkać wszystkie Potwory na swoim polu. Spotkanie z każdym Potworem rozpatruje się osobno.

Jeśli na polu nie ma Potworów, badacz wybiera jedno ze spotkań:

- **Spotkanie z Obszaru:** Badacz rozpatruje kartę spotkania z ilustracją pasującą do pola, na którym stoi, albo kartę z talii Spotkań Ogólnych.
- **Spotkanie z Żetonu:** Badacz rozpatruje kartę spotkania pasującą do żetonu znajdującego się na jego polu.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Eldritch Horror i Fantasy Flight Supply są znakami towarowymi 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 13 LAT LUB MNIEJ.

Odwiedź naszą stronę:
WWW.GALAKTA.PL

3. FAZA MITÓW

Rozpatrywana jest karta Mitów, zgodnie z kolejnością podaną poniżej. **Rozpatruje się wyłącznie efekty symboli, które znajdują się na karcie.**



Postęp Omenu: O jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie postęp Zagłady o jedno pole za każdą Bramę na planszy, której symbol pokrywa się z aktualnym symbolem Omenu.



Efekty Rozrachunku: Należy rozpatrzyć w podanej kolejności efekty  na elementach:

- Potwory na planszy.
- Arkusz Przedwiecznego.
- Karty Mitów znajdujące się w grze.
- Wyposażenie i Stany, które posiadają badacze.



Rozmnożenie Bram: Należy rozmnożyć tyle Bram, ile wskazuje karta Schematu i rozmnożyć jednego Potwora na każdej nowej Bramie.



Napływ Potworów: Na każdej Bramie, której symbol pokrywa się z aktualnym symbolem Omenu, należy rozmnożyć tyle potworów, ile wskazuje karta Schematu. Jeśli nie ma takich Bram, należy rozmnożyć jedną Bramę.



Rozmnożenie Wskazówek: Należy rozmnożyć tyle Wskazówek, ile wskazuje karta Schematu.



Umieszczenie Żetonu Pogłoski: Należy umieścić żeton Pogłoski na wskazanym polu.



Umieszczenie Żetonów Plugastwa: Należy umieścić podaną liczbę żetonów Plugastwa na karcie Mitów.

Rozpatrzenie Efektu: Jeśli karta Mitów ma cechę **WYDARZENIE**, należy rozpatrzyć jej efekt, a następnie odrzucić. Jeśli karta Mitów ma cechę **TRWAŁY**, należy ją umieścić obok arkusza Przedwiecznego.

OBJAŚNIENIE SYMBOLI OGÓLNYCH



Liczba
Graczy



Efekt
Rozrachunku

OBJAŚNIENIE SYMBOLI POTWORÓW



Współczynnik Przeróżania



Współczynnik Obrażeń



Efekt Rozmnożenia



Efekt Rozrachunku