

ELDRITCH HORROR™

PRZEDWIECZNA GROZA



GÓRY
SZALEŃSTWA
— ROZSZERZENIE —

WYPRAWA NA ANTARKTYDĘ

Antarktyczna mgła przerzedziła się i nagle wyraźnie zobaczyli ogromny łańcuch górski. Mroczne szczyty sięgały niebywale wysoko, rozległe i złowróżebne.

„Widziałas już kiedyś tak wielkie góry?” spytał Ropes, próbując przekrzyczeć wycie silnika samolotu. Ursula pokręciła przecząco głową.

Przy tych szczytach Himalaje wyglądałyby jak pagórki. Ursula była pewna, że nikt nie widział wcześniej tak ogromnych gór. Przynajmniej nie do ostatniej transmisji profesora Lake’a, kilka dni temu. Poczula nagle uktucie żalu. Biedny Lake. „Co właściwie stało się w tym obozie?”

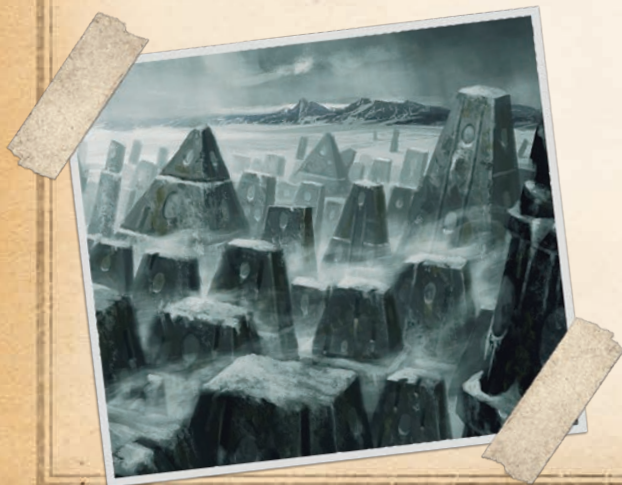
Ropes skrzywił się. „Ponura sprawa. Kiedy burza ustała i w końcu tam dotarliśmy, zastaliśmy wszystko rozniesione na strzępy. Wszyscy byli martwi. Nawet psy. Część ludzi była wypatroszona. Pewnie któryś z naukowców nie wytrzymał stresu, odbiło mu i wymordował wszystkich. To było...” nie potrafił dokończyć. „Znałem tych ludzi. Każdego z nich. Byłem z nimi na statku, przewoziłem przez lodowiec. Wszyscy byli twardzi jak skała, rozumiesz? Widocznie to odcięte od świata miejsce robi coś z człowiekiem. Słyszałaś kiedykolwiek, żeby ktoś się tak załamał?”

Ursula zacisnęła zęby. Tak, widziała już koszmarnie efekty ludzkiego szaleństwa. W Indiach, w Ekwadorze, w Chicago. Mimo wszystko, jak jeden człowiek zdołał wymordować tyle osób? A jeśli to nie robota szaleńca, co odpowiada za tę straszliwą rzeź?

„Widać już prześwit.” Ropes wskazał lukę pomiędzy strzelistymi szczytami. „Lepiej przygotuj się na to, co jest po drugiej stronie...” Zawiesił głos dla zwiększenia dramaturgii. „Tam jest miasto.”

SYMBOL ROZSZERZENIA

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



OPIS ROZSZERZENIA

W rozszerzeniu *Góry Szaleństwa* badacze wyruszą z ekspedycją Uniwersytetu Miskatonic na Antarktydę, aby odkryć historię starszych istot, prastarej rasy, która kiedyś rządziła Ziemią. W pudełku znajdziecie nowych badaczy, Przedwiecznych, Potwory oraz typy spotkań znane z podstawowej wersji *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza*. Ponadto, rozszerzenie urozmaica rozgrywkę dodając nowe zasady, dodatkową planszę, Zasoby Unikatowe, akcję Skupienia, Zasoby *ZADANIA* oraz oczywiście przygodę w Górach Szaleństwa.

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

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

- Karty Opisu Rundy mają przypominać graczom o dostępnych akcjach, spotkaniach oraz działaniu efektów kart Mítów.
- Przed rozpoczęciem przygotowania do gry należy dobrać jedną losową kartę Preludium. Modyfikuje ona przygotowanie do gry i urozmaica każdą partię.
- Dodatkową planszę Antarktydy, karty Spotkań w Bazie, karty Spotkań w Górach, karty Antarktycznych Spotkań Badawczych i sześć Wskazówek oraz trzy Bramy powiązane z polami dodatkowej planszy Antarktydy wykorzystuje się wyłącznie podczas rozgrywki, w której Przedwiecznym jest Powrót Starszych Istot albo jeśli podczas przygotowania do gry dobrano kartę Preludium „Prorok zagłady z Antarktydy”. W każdym innym wypadku wszystkie wymienione elementy należy odłożyć do pudełka. Opisano je dokładniej na stronie 4.
- Kart Przygód używa się wyłącznie, jeśli na początku rozgrywki dobrano kartę Preludium „Prorok zagłady”. W przeciwnym razie należy odłożyć je do pudełka. Przygody opisano dokładniej na stronie 5.
- Wszystkie żetony Skupienia oraz żeton Przygody należy dodać do ogólnej puli żetonów. Opisano je dokładniej na stronie 5.
- 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.

ELEMENTY



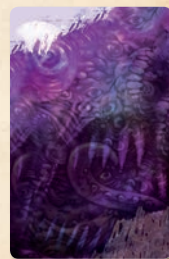
1 Dodatkowa Plansza Antarktydy



8 Arkuszy badaczy wraz ze Znacznikami Badaczy i plastikowymi podstawkami



2 Arkusze Przedwiecznych



26 Kart Mitów

KARTY SPOTKAŃ



4 Ogólne



4 w Ameryce



4 w Europie



4 w Azji/Australii



6 Ekspedycyjnych (3 rodzaje)



6 w Innych Światach



48 Badawczych (2 rodzaje)



24 Specjalne (3 rodzaje)



16 w Bazie



16 w Górach



16 Antarktycznych Badawczych



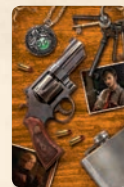
14 Kart Tajemnic (2 rodzaje)



12 Kart Przygód (3 rodzaje)



8 Kart Artefaktów



16 Kart Zasobów



16 Kart Zaklęć



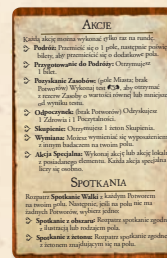
42 Karty Zasobów Unikatowych



32 Karty Stanów



6 Kart Preludium



4 Karty Opisu Rundy



6 Żetonów Wskazówek



8 Żetonów Skupienia



1 Żeton Przygody



1 Żeton Tajemnicy



6 Żetonów Bram



14 Żetonów Potworów i 8 Żetonów Potężnych Potworów

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 „Prorok zagłady z Antarktydy” nakazuje graczom przygotować dodatkową planszę Antarktydy. Poniżej opisano zasady jej dotyczące.

DODATKOWA PLANSZA ANTARKTYDY

Dodatkowa plansza Antarktydy z tego rozszerzenia umożliwia badaczom dostęp do niezbadanego regionu świata, w którym kryją się tajemnice zamierzonych dziejów Ziemi oraz drogocenne artefakty obcych.

Z dodatkowej planszy korzysta się wyłącznie podczas rozgrywki, w której Przedwiecznym jest Powrót Starszych Istot albo jeśli podczas przygotowania do gry dobrano kartę Preludium „Prorok Zagłady z Antarktydy”.

Jeśli plansza Antarktydy jest w grze, wszelkie odniesienia do „planszy” dotyczą zarówno planszy głównej z gry podstawowej, jaki i planszy dodatkowej. Wyrażenie „dodatkowa plansza” dotyczy natomiast wyłącznie dodatkowej planszy Antarktydy i nie odnosi się do planszy głównej.

PRZYGOTOWANIE DODATKOWEJ PLANSZY

Aby przygotować dodatkową planszę Antarktydy należy wykonać poniższe czynności:

1. ROZŁOŻENIE DODATKOWEJ PLANSZY

Dodatkową planszę należy rozłożyć i umieścić obok planszy głównej, aby każdy gracz miał do niej łatwy dostęp.

2. DOŁĄCZENIE NOWYCH WSKAZÓWEK I BRAM

Sześć Wskazówek i trzy Bramy powiązane z dodatkową planszą należy wstawić do puli Wskazówek oraz stosu Bram.

3. ODŁOŻENIE POTWORÓW

Należy odłożyć na bok następujące Potwory z puli: 1 Potwór Starsza Istota, 1 Potwór Olbrzymi Pingwin, 1 Potwór Proto-Shogoth i 1 Potwór Shogoth.

Jeśli którykolwiek z nich miałby trafić z powrotem do puli Potworów, zamiast tego ponownie odkłada się go na bok.

4. ROZDZIELENIE I ROZŁOŻENIE TALII

Należy rozdzielić karty Spotkań w Bazie, Spotkań w Górach i Antarktycznych Spotkań Badawczych, potasować z osobna każdą talię i umieścić je obok dodatkowej planszy.

ZASADY DODATKOWEJ PLANSZY

Dodatkową planszą Antarktydy rządzą następujące zasady.

PRZEMIESZCZANIE SIĘ NA DODATKOWĄ PLANSZĘ

Podróż na Antarktydę jest nie lada wyzwaniem. Poniżej opisano dwa sposoby umożliwiające badaczom dotarcie na miejsce.

- Pole „Antarktyda” na głównej planszy oraz pole „Baza Miskatonic” na dodatkowej planszy są połączone szlakiem Lokalnym. W Fазie Akcji badacz może przemieścić się z pola „Antarktyda” na pole „Baza Miskatonic” albo odwrotnie.
- Każdy badacz może wykonać taki ruch tylko raz na rundę.
- Taki ruch nie wymaga akcji, ale nie może go wykonać badacz Wstrzymany.
- Ewentualnie, kiedy badacz wykonuje akcję Pozyskania Zasobów, może poświęcić dwa sukcesy, aby przemieścić się na pole „Baza Miskatonic”.

ZDOLNOŚCI OBSZARÓW

Każde pole na dodatkowej planszy Antarktydy posiada jedną lub więcej zdolności obszaru, które oddziałują na znajdującego się tam badacza. „Akcję Lokalną” danego pola może wykonać wyłącznie badacz znajdujący się na tym polu. Każdy badacz może wykonać „Akcję Lokalną” danego pola tylko raz na rundę.

SPOTKANIA Z OBSZARÓW

Na dodatkowej planszy Antarktydy badacze mają dostęp do spotkań tematycznie powiązanych z antarktyczną przygodą.

- Podczas Fazy Spotkań badacz znajdujący się na polu „Baza Miskatonic”, „Obóz Lake’a” albo „Zamarznęte pustkowia”, może odbyć tam spotkanie dobierając kartę z talii Spotkań w Bazie i rozpatrując efekt dotyczący pola, na którym się znajduje.
- Podczas Fazy Spotkań badacz znajdujący się na polu „Śnieżne góry”, „Miasto Starszych Istot” albo „Płaskowyż Leng”, może odbyć tam spotkanie, dobierając kartę z talii Spotkań w Górach i rozpatrując efekt dotyczący pola, na którym się znajduje.

SPOTKANIA BADAWCZE

Kiedy znajdujący się na dodatkowej planszy Antarktydy badacz wykonuje spotkanie z żetonu Wskazówki, **nie** rozpatruje Spotkania Badawczego powiązanego z Przedwiecznym. Zamiast tego dobiera i rozpatruje kartę Antarktycznych Spotkań Badawczych.

Na potrzeby wszystkich efektów w grze Antarktyczne Spotkania Badawcze traktowane są jak zwykłe Spotkania Badawcze.

PRZYGODY

Karty Przygody z tego rozszerzenia reprezentują wyprawę antarktyczną, w której badacze mogą wziąć udział, aby zyskać różnorakie korzyści, takie jak cofnięcie Zagłady lub postęp aktywnej Tajemnicy. Kart Przygód *ANTARKTYDY* używa się wyłącznie, jeśli na początku rozgrywki dobrana została karta Preludium „Prorok zagłady z Antarktydy”. Przygody podzielone są na trzy etapy, co oznaczono na awersie kart (*I, II, III*) i opowiadają historię ekspedycji antarktycznej Uniwersytetu Miskatonic, która odkryła historię Starszych Istot.

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

Na każdej Przygodzie opisano, jak badacze mogą ją ukończyć. Kiedy to nastąpi, aktywny badacz rozpatruje efekt „kiedy ta Przygoda zostaje ukończona” opisany na karcie, co często wiąże się z dobraniem kolejnej karty Przygody z następnego rozdziału opowieści. Następnie aktywny badacz odrzuca kartę Przygody, wszystkie znajdujące się na niej żetony oraz wszystkie żetony umieszczone przez jej efekty.

AKCJA SKUPIENIA

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

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

ZASOBY UNIKATOWE

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

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



Funkcjonariuszu Muldoon,

4 listopada 1926 r.

przesyłam tę wiadomość, aby ostrzec pana przed nadciągającym niebezpieczeństwem. Jestem bibliotekarką na Uniwersytecie Miskatonic i zajmuję się badaniem niezwykłych oraz rzadkich tekstów. Niedawno odwiedziłam przytułek dla obłąkanych w Danver, w nadziei, że uda mi się zdobyć dziennik reżysera teatralnego, Timothy'ego Cornisha. Jak zapewne pan słyszał, po gwałtownym załamaniu nerwowym pan Cornish został tam skierowany wyrokiem sądu. Choć zabrzmi to niedorzeczne, mam powody, by sądzić, że w zapiskach Cornisha znajdują się, prawdopodobnie zaszyfrowane, informacje zdolne ocalić ludzkość.

Kiedy rozmawiałam z personelem, wspomnieli, że zbiegiem okoliczności tego właśnie ranka o dziennik Cornisha pytał również jakiś mężczyzna w czarnym garniturze. Choć nie byli w stanie opisać jego twarzy, w pamięci utkwiło im głośne tykanie jego zegarka. Powiedzieli mu to samo, co mnie: że dziennik jest częścią materiału dowodowego, zgromadzonego przez Departament Policji w Bostonie. Dokładniej zaś, że znajduje się pod pańską pieczęcią, funkcjonariuszu Muldoon.

Chciałabym napisać więcej o osobniku w ciemnym garniturze, ale obawiam się, że uznałby mnie pan za wariatkę. Zapewniam jednak, że zarówno on, jak i jemu podobni, to bardzo niebezpieczni ludzie. Są gotowi zabić, by zdobyć dziennik. Błagam, niech pan nie pozwoli, aby wpadł w ich ręce.

Aktualnie przebywam w hotelu Ruyle Arms w Bostonie i chciałabym, abyśmy się jak najszybciej spotkali. Proszę na siebie uważać, panie Muldoon, i z nikim nie rozmawiać o tej sprawie.

Z poważaniem,

Daisy Walker



ZASADY DODATKOWE

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

SPOTKANIA WALKI

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

ALTERNATYWNE TESTY WALKI

Jeśli na żetonie Potwora zamiast  lub  znajduje się symbol innej umiejętności, gracz musi wykonać test tej właśnie umiejętności zamiast testu  lub .

ODPORNOŚĆ MAGICZNA

Niektóre Potwory oraz Potężne Potwory z tego rozszerzenia posiadają zdolność Odporności Magicznej. Rozpatrując Spotkanie Walki z Potworem, który ją posiada, badacz nie może korzystać z premii zwiększających pulę kości zapewnianych przez **MAGICZNE** wyposażenie oraz Zaklęcia.

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

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 Aktywna Tajemnica wymaga od badacza poświęcania Wskazówek, umieść na karcie jedną Wskazówkę z puli. Dowolny badacz może wydawać Wskazówki z karty aktywnej Tajemnicy, kiedy rozpatruje opisany na niej efekt.

ZASADY OPCJONALNE

Niektórzy gracze mogą zechcieć zmienić poziom trudności gry. Ta część zawiera zasady opcjonalne, pozwalające dostosować trudność.

DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI GRY

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

ZRÓŻNICOWANIE TRUDNOŚCI ETAPÓW

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

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

WYBIERZ 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.

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

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

P. Do jakiego typu należą pola na dodatkowej planszy Antarktydy?

O. Pola Antarktydy nie mają przypisanego typu. Kiedy na dodatkowej planszy Antarktydy badacz wykonuje spotkanie z żetonu Wskazówki, dobiera i rozpatruje kartę Antarktycznych Spotkań Badawczych.

P. Czy dwa pola połączone szlakiem Lokalnym uważa się za sąsiadujące?

O. Tak. Dwa pola połączone szlakiem Lokalnym sąsiadują ze sobą.

P. Jak działa zdolność aktywna Finna Edwardsa?

O. Kiedy Finn Edwards korzysta ze swojej zdolności aktywnej, wybiera siebie albo innego badacza na swoim polu albo zarówno siebie jak i innego badacza na swoim polu.

Jeśli Finn wybierze tylko siebie, przemieszcza się na sąsiednie pole wzdłuż szlaku Morskiego albo Kolejowego.

Jeśli Finn wybierze tylko innego badacza na swoim polu, ten badacz może się przemieścić na sąsiednie pole wzdłuż szlaku Morskiego albo Kolejowego.

Jeśli Finn wybierze zarówno siebie jak i innego badacza na swoim polu, Finn przemieszcza się na sąsiednie pole wzdłuż szlaku Morskiego albo Kolejowego, a następnie wybrany badacz również może przemieścić się na to samo pole. Finn i wybrany badacz nie mogą przemieścić się na różne pola.

P. Jak działa zdolność pasywna Ursuli Downs?

O. Raz na rundę Ursula albo badacz na jej polu może poświęcić o 1 żeton Skupienia mniej, aby opłacić jakiś efekt. Dotyczy to również poświęcania żetonów Skupienia, aby przerzucić kości podczas testu. Ta zdolność może zredukować koszt efektu do zera żetonów Skupienia.

P. Czy zdolność pasywna Wilsona Richardsa pozwala mu przerzucić pojedynczą kość dwa razy?

O. Nie. Co więcej, jeśli Wilson albo badacz na jego polu poświęca żeton Skupienia, aby uzyskać przerzut, a w puli kości jest tylko jedna kość, nie można skorzystać ze zdolności pasywnej Wilsona.

P. Jak dokładnie działa Zasób Garłacz?

O. Podobnie jak w przypadku Dubeltówki, badacz wykonujący test  podczas Spotkania Walki i używający Garłacza, uzyskuje dwa sukcesy za każdy rzut o wyniku „6”.

Jednakże każdy rzut o wyniku „1” neguje podczas tego testu jeden sukces. Oznacza to, że podliczając ostateczną liczbę sukcesów, należy odjąć jeden od wyniku testu za każdą wyrzuconą „1” (do minimum 0 sukcesów).

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, kiedy efekt wyraźnie mówi o Zasobie Unikatowym.

P. Czy badacze mogą wymieniać się Zasobami Zadaniami?

O. Tak. Zasoby **ZADANIA**, tak jak inne Zasoby, można przekazywać podczas akcji Wymiany. Jeśli na Zasobie **ZADANIU** znajdują się jakieś żetony, pozostają one na karcie i nie traci się ich podczas wymiany.

P. Co się stanie, jeśli badacz otrzyma Zasób Unikatowy Zlecenie kurierskie, a w puli nie ma już żadnych Wskazówek z polem Miasta?

O. Badacz powinien odrzucić Wskazówkę z najbliższego pola Miasta zawierającego Wskazówkę i umieścić ją odkrytą na swoim Zleceniu kurierskim.

P. Czy badacz może korzystać jednocześnie z Zakłęcia Nawałnica Dusz oraz z Zasobu Broni?

O. Nie. Zakłęcie Nawałnica Dusz pozwala podczas Spotkania Walki wykonać test  zamiast testu . Jeśli badacz to zrobi, premie do  nie będą się liczyły w teście . Jednakże w takiej sytuacji badacz będzie mógł korzystać z premii do .

P. Kiedy badacz może przy pomocy Stanu Fundusze odrzucić Stan Dług?

O. Jeśli badacz ma otrzymać Stan Dług, a posiada już Stan Fundusze, może odrzucić Stan Fundusze zamiast otrzymywać Stan Dług.

Jeśli badacz posiada zarówno Stan Dług jak i Stan Fundusze, może odrzucić obie karty w dowolnym momencie.

P. Czy badacz odzyskuje dodatkowe Zdrowie wskutek efektów takich jak Zasób Unikatowy Zaopatrzenie, jeśli posiada Stan Hipotermię albo Stan Infekcję?

O. Nie. Badacz posiadający Stan Hipotermię albo Stan Infekcję nie może odzyskiwać Zdrowia w akcji Odpoczynku, ani odzyskiwać dodatkowego Zdrowia za pomocą żadnych efektów podczas akcji Odpoczynku.

Natomiast efekty pozwalające odzyskać Zdrowie bez wykonywania akcji Odpoczynku (np. Zasób Prywatna opieka) działają na badacza normalnie.

INDEKS

A	P
Akcja Skupienia..... 5	Plansza 4
Alternatywne testy Walki..... 6	Plansza główna 4
Antarktyczne Spotkania	Postęp aktywnej Tajemnicy..... 6
Badawcze..... 4	Poziom trudności gry 6
D	Przemieszczanie
Dodatkowa plansza 4	na dodatkową planszę..... 4
Dodatkowa plansza	Przygody 5
Antarktydy 4	Przygotowanie
Dostosowanie poziomu	dodatkowej planszy 4
trudności gry 6	S
E	Skupienie 5
Elementy..... 3	Spotkania Badawcze 4
K	Spotkania w Górach 4
Karty Preludium..... 2, 4, 6	Spotkania w Bazie 4
Korzystanie z tego rozszerzenia .. 2	Spotkania Walki 6
N	Spotkania z obszarów 4
Najczęściej zadawane pytania..... 7	Symbol rozszerzenia..... 2
O	Szlak Lokalny 4
Odporność Fizyczna 6	Z
Odporność Magiczna 6	Zasady dodatkowej planszy..... 4
	Zasady opcjonalne..... 6
	Zasoby Unikatowe..... 2, 5
	Zawartość rozszerzenia 3
	Zdolności obszarów 4
	Zróżnicowanie trudności
	Etapów..... 6
	Zwykle Zasoby 5



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Eldritch Horror i Fantasy Flight Supply to zastrzeżone znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

WWW.GALAKTA.PL

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Nikki Valens

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

Opisy dodatkowe: Paul Poppleton oraz Tim Uren

Korekta: Dane Beltrami oraz Matthew Landis

Projekt graficzny: Monica Skupa

Projekt graficzny gry *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza*: Michael Silsby

Okładka: Jacob Murray

Ilustracje: Emilio Rodriguez, Stephen Somers, Magali Villeneuve i artyści *Call of Cthulhu* LCG oraz produktów z serii *Arkham Horror Files*.

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson oraz John Taillon

Dyrektor artystyczny: Andy Christensen

Kierownik artystyczny: Brian Schomburg

Menedżer produkcji: Eric Knight

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Testerzy: Samuel W. Bailey, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Carolina Blanken, Nayt Brookes, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Glawe, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Mike Kutz, Mark Larson, Emile de Maat, Sebastiaan van der Pal, Marijke van der Pal-Scheeres, Chad Reverman, Martin van Schaijk, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug i Vera Visscher.

