



ŚMIERTELNA GŁĘBIA NOCY

Kate Winthrop przycisnęła mocniej do szyi kobierz swojego długiego płaszcza, aby ochronić się przed przeszywającym chłodem wilgotnej, jesiennej nocy. Tuż obok z piskiem opon przejechał długi czarny samochód, ścigany przez policyjny radiowóz. Starając się trzymać jak najdalej od panującego chaosu, Kate przysunęła się bliżej żelaznej poręczy mostu wznoszącego się nad rzeką Miskatonic.

Czytała w gazetach o niedawnym gwałtownym wzroście liczby brutalnych przestępstw i narastającym napięciu na terenie całego miasta. Kate zauważyła, że im dłuższe stawały się noce, tym głębsza ciemność spowijała Arkham, a urzędzenia badawcze w jej laboratorium na Uniwersytecie Miskatonic reagowały na jakieś dziwne oddziaływanie, którego nie potrafiła dostrzec.

Nadciągało coś straszniejszego.

Opis rozszerzenia

W rozszerzeniu *Śmiertelna głębia nocy* badacze zagłębiają się w zakątki Arkham, których lepiej nie oglądać w świetle dnia. Organizacje przestępcze umacniają swoją silną pozycję w mieście, tajemne kultury pracują dla swego mrocznego pana, niebo rozświetla obcy księżyc, a niepoznawalne koszmary czają się w ciemnościach. To rozszerzenie zawiera dwa zupełnie nowe scenariusze, nowe spotkania dla każdej lokalizacji w Arkham, nowe potwory i anomalie oraz czterech nowych badaczy, którzy stawia czoła przeciwnościom uzbrojeni w nowe zaklęcia, przedmioty i sprzymierzeńców.

Symbol rozszerzenia



Wszystkie karty z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem rozszerzenia *Śmiertelna głębia nocy*, aby umożliwić odróżnienie ich od kart z podstawowej wersji gry i innych produktów z serii *Horror w Arkham*.

Zawartość pudełka

2 arkusze scenariuszy	28 kart specjalnych
4 arkusze badaczy	12 kart początkowych
7 kart nagłówków	6 kart stanu POSZUKIWANY
20 kart archiwum	22 karty potworów
12 kart anomalii	Podajnik na talię potworów
48 kart wydarzeń	4 żetony badaczy (z plastikowymi podstawkami)
72 karty spotkań	8 żetonów „3x wskazówka/zaślada”
4 karty sprzymierzeńców	7 żetonów „1x wskazówka/zaślada”
4 karty przedmiotów	
4 karty zaklęć	

Korzystanie z tego rozszerzenia

Niektóre elementy tego rozszerzenia odnoszą się do innych elementów tego rozszerzenia (przykładowo kart stanów lub specjalnych). Dlatego jeśli nie zaznaczono inaczej, podczas gry z rozszerzeniem *Śmiertelna głębia nocy* należy używać całej jego zawartości.

- Karty spotkań, nagłówków, sprzymierzeńców, przedmiotów i zaklęć należy wtaśować do odpowiadających im talii.
- Karty archiwum, specjalne, początkowe, stanów i potworów należy umieścić w odpowiadających im taliach według kolejności alfabetycznej, liczbowej lub zgodnie z przypisaną im postacią.
- Nowe talie anomalii i wydarzeń należy trzymać oddzielnie i używać zgodnie z poleceniami danego scenariusza. **Nie należy wtaśowywać kart wydarzeń do talii spotkań.**
- Nowych badaczy można dołączyć do puli badaczy z gry podstawowej.
- Nowe scenariusze wykorzystują karty potworów i kodeksu zarówno z gry podstawowej, jak i z tego rozszerzenia.

Podczas rozgrywki należy umieścić talię potworów w podajniku na talię, przygotowaną stroną do góry. Na odwrocie tej instrukcji znajduje się schemat złożenia podajnika. Karty w normalny sposób dobiera się ze spodu talii, a odrzuca na wierzch.

Wyjaśnienia zasad

Poszukiwany

Nowy stan POSZUKIWANY jest dwustronny tak jak pozostałe karty stanów. Nie należy podglądać rewersu karty, dopóki jakiś efekt gry tego nie nakáže.

Potwory elitarne

Kiedy potwór zyska zdolność Elitarny X z więcej niż jednego efektu gry, efekt kumuluje się.

Przykład: Potwór Morficzny koszmar o wytrzymałości 4 ma w swoim polu tekstowym wydrukowane „Elitarny 1”, a znajdująca się w kodeksie karta również zapewnia mu „Elitarny 1”. Oznacza to, że potwór posiada 4 wytrzymałości powiększone o 2 wytrzymałości za każdego badacza.

Usuwanie kafelków mapy

Niektóre efekty mogą powodować usunięcie kafelków mapy z gry. Kiedy z gry zostaje usunięty kafelek dzielnicy, należy usunąć również wszystkie odpowiadające mu karty spotkań, także te znajdujące się w talii wydarzeń. Należy przeszukać talię wydarzeń oraz stos odrzuconych kart wydarzeń w poszukiwaniu wszystkich kart odpowiadających danej dzielnicy i usunąć je z gry. Talię wydarzeń należy potasować. Nie należy wtasowywać stosu odrzuconych kart spotkań do talii spotkań ani zmieniać w nim kolejności kart.

Modyfikowanie czary mitów

Kiedy gra poleci usunąć żeton mitów z gry, należy wziąć żeton odpowiedniego rodzaju z czary mitów, jeśli jest to możliwe. W przeciwnym razie należy wybrać odpowiedni żeton spośród tych, które już zostały dobrane z czary mitów, ale nie zostały jeszcze do niej odłożone.

Kiedy gra nakazuje dodać żeton, należy go dodać bezpośrednio do czary mitów.

Podajnik na talię potworów

schemat złożenia



Twórcy gry

Projekt i rozwój rozszerzenia: Philip D. Henry i Daniel Lovat Clark

Producent: Jason Walden

Korekta: Christopher Meyer

Menedżer ds. gier planszowych: Andrew Fischer

Zespół fabularny *Horror w Arkham*:

Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk i Matt Newman

Projekt graficzny rozszerzenia: Wil Springer

Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch

Okladka: Anders Finer

Pozostałe ilustracje: Cristi Balanescu, Helge C. Balzer, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Ignazio Bazán Lazzano, Arden Beckwith, Mark Behm, Dimitri Bielak, Yoann Boissonnet, Christopher Burdett, Joshua Cairos, Felicia Cano, Mike Capprotti, Caravan Studios, Matthew Cowdery, Guillaume Ducos, Derek D. Edgell, David Gaillet, Diego Gisbert, Quintin Gleim, Falk Haensel, Woodrow Hinton, Rafal Hrynkiwicz, Aurelian Hubert, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Priscilla Kim, Drazenka Kimpel, Julian Kok, Alexander Kozachenko, Robert Laskey, Patrick McEvoy, Brynn Metheny, Mark Molnar, Reiko Murakami, David Nash, John Pacer, Borja Pindado, Jose Manuel Ley, Adam Schumpert, Stephen Somers, Anna Steinbauer, Andrea Ugrai, Magali Villeneuve i Frank Walls

Dyrektor artystyczny: Jeff Lee Johnson

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Tony Bradt

Koordinator ds. jakości: Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Jason Glawe

Dyrektor kreatywny ds. grafiki: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Starszy menedżer ds. rozwoju produktu: Chris Gerber

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Wydawca: Andrew Navaro

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta

Korekta wersji polskiej: Tomasz Siedlecki, Mateusz Szupik

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Testerzy: America, Boyd Bortorf, Kerry Boyles, Monica Brivio, Brian Carpenter, Jim Cartwright, Mr. Chip, Kevin Cioffi, Sarah Cioffi, Carl Coffey, Dane Curi, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Gavin Duffy, Dave Dzwonek, Julia Faeta, Zachary Foggo, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Grace Holdinghaus, Jason Horner, Tim Huckelbery, Clinton Jeffrey, Ander L., Stefan Lilly, Betsy Munro Jeffrey, Emile de Maat, David McCulloch, Adam McLean, Francis Mercier, Todd Michlitsch, Calli Oliverius, Jamie Perconti, Brandon Perdue, Emiel Speets, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Matt Turchyn, Amudha Venugopalan, Luuk Weltevreden, Maree Weltevreden, Matt Wenderski i Billy Wilkins

Specjalne podziękowania dla naszych beta testerów!

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games. *Horror w Arkham*, Fantasy Flight Games oraz logo FFG są © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT