

CZARNA KOZA Z LASU

Fragment artykułu z Arkham Advertiser:

Policja poszukuje młodej dziewczyny, po tragedii, jaka spotkała jej rodzinę w tym tygodniu. Czternastolatkę widziano po raz ostatni wchodzącą do lasu w Southside.

To już trzecie zaginięcie, jakie dotknęło Arkham w ciągu ostatnich miesięcy. Za każdym razem ofiarę widziano po raz ostatni w okolicach dzikich zakątków Arkham, takich jak las albo wyspy na rzece. Nie znaleziono żadnych ciał.

Przyjaciele i rodzina nie tracą nadziei, choć szeryf Engle nie pala przesadnym optymizmem. „Mamy podstawy sądzić, że sprawy zaginionych osób są ze sobą powiązane. Do zakończenia śledztwa zalecamy wszystkim mieszkańcom nie opuszczać domów po zmroku i w miarę możliwości unikać okolic lasów nawet za dnia.”

Wraz z rozszerzeniem CZARNA KOZA Z LASU w Arkham pojawia się złowieszczy kult. Zwyrodniała grupa składa krwawe ofiary i wraz z koszmarnymi istotami odprawia rytuały w blasku ognisk. Przyzywają swego pogrążonego we śnie pana i choć trudno się z tym pogodzić, z dnia na dzień ich potęga rośnie coraz bardziej. Badacze muszą wkraść się w szeregi kultu i dowiedzieć jak najwięcej o swym wrogu, aby ocalić Arkham od katastrofy... pytanie jednak, jak długo zdołają się oprzeć zepsuciu i zniewalającemu wpływowi Czarnej Kozy?

Zawartość pudełka

W pudełku do gry CZARNA KOZA Z LASU znajdują się następujące elementy:

90 kart badaczy, w tym:

- 11 kart Przedmiotów powszechnych
- 11 kart Przedmiotów unikatowych
- 4 karty Zakłęb
- 8 kart Członkostwa w Kulcie „Jednego z Tysiąca”
- 16 zielonych kart Zepsucia
- 16 czerwonych kart Zepsucia
- 24 karty Spotkań Kultu

88 kart Przedwiecznych, w tym:

- 36 kart Obszarów Arkham
- 24 karty Bram
- 23 karty Mitów
- 5 kart Poziomu trudności

1 arkusz Herolda (Czarna Koza z Lasu)

9 żetonów potworów



Wszystkie karty z rozszerzenia CZARNA KOZA Z LASU zostały oznaczone na awersach niewielkim symbolem głowy potwora, aby w razie potrzeby można je było łatwo oddzielić od kart z HORRORU W ARKHAM.

Elementy

Poniżej znajduje się szczegółowy przegląd elementów, które znajdują się w pudełku z rozszerzeniem CZARNA KOZA Z LASU. Ułatwia on rozpoznanie wszystkich elementów i pokrótce opisuje do czego służą.

Nowe karty Badaczy

Nowe Przedmioty powszechne, Przedmioty unikatowe oraz Zakłęcia są podobne do swych odpowiedników z gry podstawowej HORROR W ARKHAM i można je po prostu wtasować do odpowiednich talii.

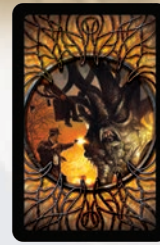
Karty Członkostwa w Kulcie „Jednego z Tysiąca” sygnalizują, którzy badacze postanowili zinfiltrować tajemniczy kult szerzący się w miasteczku Arkham.

Oprócz tego w grze pojawiają się dwie nowe talie kart badaczy.

Talia Zepsucia zawiera karty opisujące mroczny wpływ Mitów na badaczy. Występują dwa rodzaje kart Zepsucia: zielone karty Zepsucia są zazwyczaj łagodniejsze, zaś czerwone karty Zepsucia mogą spowodować zagładę na pojedynczego albo nawet na wszystkich badaczy!



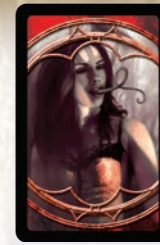
Karty Członkostwa w Kulcie „Jednego z Tysiąca”



Karty Spotkań Kultu



Zielone karty Zepsucia



Czerwone karty Zepsucia

Talia Spotkań Kultu zawiera specjalny rodzaj spotkań dla badaczy, którzy posiadają kartę Członkostwa w Kulcie „Jednego z Tysiąca” i znajdują się na jednym z obszarów związanych z nikczemną działalnością kultu.

Nowe karty Przedwiecznych

Nowe karty Obszarów Arkham, Mitów oraz Bram są podobne do swych odpowiedników z gry podstawowej HORROR W ARKHAM i można je po prostu wtasować do odpowiednich talii.

Karty Poziomu trudności zapewniają nowe możliwości dla osób, które chciałyby sobie ułatwić rozgrywkę w HORROR W ARKHAM albo uczynić ją bardziej wymagającą.

Nowy arkusz Herolda

Ten arkusz przedstawia potężny, nadnaturalny byt, który dąży do sprowadzenia Przedwiecznego. Używa się go tylko podczas rozgrywki z wariantem „Herolda” opisanym w dalszej części tej instrukcji.

Nowe żetony potworów

Rozszerzenie zawiera dziewięć nowych żetonów potworów z symbolem wymiaru w postaci sześciokąta. Można z nich korzystać podczas dowolnej rozgrywki w HORROR W ARKHAM, lecz są one szczególnie istotne podczas rozgrywki z wariantem „Herolda”, który opisano w dalszej części instrukcji.

Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką z rozszerzeniem CZARNA KOZA Z LASU należy ostrożnie wypchnąć kartonowe żetony z wyprasek, tak aby ich nie podrzeć.

Łączenie rozszerzenia z grą podstawową

Przygotowując pierwszą rozgrywkę z rozszerzeniem CZARNA KOZA Z LASU należy wykonać dwa poniższe kroki. Zakładając, że w przyszłości gracze nie oddzieli wspomnianych elementów, te czynności będzie trzeba wykonać tylko raz.

1. Przygotowanie talii

Do odpowiednich talii należy wtasować nowe karty Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych, Zakłęb, Obszarów Arkham, Mitów i Bram.

2. Przygotowanie żetonów potworów

Jeśli w rozgrywce nie będzie wykorzystywany wariant „Herolda”, nowe żetony potworów należy dodać do zwykłej puli potworów.

Przygotowanie rozszerzenia

W rozgrywce z wykorzystaniem rozszerzenia CZARNA KOZA Z LASU należy wykonać standardowe przygotowanie do gry HORROR W ARKHAM, z zastosowaniem poniższych zmian:

6. Rozdzielenie talii

Stos ośmiu kart Członkostwa w Kulcie „Jednego z Tysiąca” należy umieścić obok innych kart Specjalnych.

Talię Spotkań Kultu należy potasować i umieścić obok kart Obszarów Arkham. Należy potasować osobno zielone i czerwone karty Zepsucia, a następnie położyć stos zielonych kart na stosie czerwonych, tworząc w ten sposób pojedynczą talię Zepsucia. Tak przygotowaną talię należy umieścić obok innych kart Specjalnych.

Zasady rozszerzenia

Z tych zasad korzysta się wspólnie z zasadami **HORRORU W ARKHAM**, jeśli w rozgrywce wykorzystywane jest rozszerzenie **CZARNA KOZA Z LASU**.

Rozerwanie bramy

Na niektórych kartach Mitów obszar, na którym pojawia się brama, został opisany na czerwonym tle. Kolor ten oznacza **rozerwanie bramy**. Karta z rozerwaniem bramy działa w taki sam sposób jak normalna karta Mitów.



Jeśli jednak na wskazanym obszarze znajduje się żeton Znaku Starszych Bogów, brama rozrywa te mistyczne osłony i usuwa ten żeton z planszy. Następnie na takim obszarze otwiera się brama i pojawia się potwór. Jednakże, kiedy zapieczętowana brama zostanie rozerwana i otworzy się na nowo, nie umieszcza się żetonu zagłady na torze zagłady Przedwiecznego i nie powoduje to spotęgowania potworów.

Dodatkowo, za każdym razem, kiedy zostanie wylosowana karta Mitów z rozerwaniem bramy, **wszystkie latające potwory** poruszają się, bez względu na ich symbol wymiaru.

Członkostwo w Kulcie „Jednego z Tysiąca”

W trakcie rozgrywki badacze mogą otrzymać możliwość dołączenia do tajemniczej organizacji wyznawców Czarnej Kozy, znanej jako Kult „Jednego z Tysiąca”. Na niektórych obszarach Arkham członkowie kultu odbywają inne spotkania niż pozostali badacze. Spotkania Kultu opisano poniżej.

Spotkania Kultu

Kiedy gracz posiadający Członkostwo w Kulcie „Jednego z Tysiąca” ma odbyć spotkanie w Czarnej Jaskini, Opuszczonej Wyspie albo w Lesie, zamiast losować odpowiednią kartę Obszaru Arkham musi wylosować kartę Spotkania Kultu.

Karty Zepsucia

Kiedy gracz ma wylosować kartę Zepsucia, dobiera wierzchnią kartę z talii Zepsucia i kładzie ją obok arkusza swojego badacza. Badacz może posiadać dowolną liczbę kart Zepsucia.



Każda karta Zepsucia posiada jakiś efekt, który aktywuje się w Fazie Mitów, kiedy na karcie Mitów, na polu ruchu potworów pojawi się określony symbol wymiaru. Istnieją dwa rodzaje kart Zepsucia: z symbolem wymiaru na białym tle oraz z symbolem wymiaru na czarnym tle. Aby efekt karty Zepsucia się aktywował, zarówno symbol, jak i kolor tła na karcie Zepsucia, muszą pokrywać się z tymi na karcie Mitów. Aktywacja efektu jest obowiązkowa. Karty Zepsucia rozpatrywane są natychmiast po ruchu potworów w 3 kroku rozpatrywania karty Mitów.

Niektóre karty Zepsucia posiadają zdolności pasywne, które działają cały czas. Na przykład karta „Bezgraniczna chciwość” posiada zarówno efekt pasywny, jak i efekt aktywacji. Pasywny efekt „Bezgranicznej chciwości” (opis nad symbolem wymiaru) działa cały czas, dopóki badacz posiada tę kartę.

Kiedy brama zostaje zamknięta, odrzucane są wszystkie znajdujące się w grze karty Zepsucia posiadające ten sam symbol wymiaru, co zamknięta brama. W grze pojawiają się również efekty nakazujące graczowi odrzucenie kart z wierzchu talii Zepsucia. Odrzucone karty Zepsucia trafiają na stos kart odrzuconych i traktowane są, jako usunięte z gry. Talia Zepsucia nigdy nie zostaje przetasowana.

Jeśli gracz ma wylosować kartę Zepsucia, a talia Zepsucia jest pusta, Przedwieczny natychmiast się budzi.

Wariant „Herolda”

W tym wariantcie pojawia się Czarna Koza z Lasu, potężna, wroga istota, która dąży do sprowadzenia Przedwiecznego. Ten wariant zwiększa poziom trudności gry i wprowadza do rozgrywki arkusz herolda Czarnej Kozy z Lasu oraz specjalną pulę potworów.

Przygotowanie do gry

Przygotowanie przebiega tak samo jak w grze podstawowej **HORROR W ARKHAM**, lecz w **korkach 5 i 11** należy wykonać dodatkowe czynności.

5a. Arkusz Czarnej Kozy z Lasu należy umieścić po lewej stronie arkusza Przedwiecznego.

11a. Należy odłożyć na bok wszystkie żetony potworów z symbolem sześciokąta i stworzyć z nich osobną pulę. Będzie ona określana jako pula sześciokątów.

Rozgrywka

W tym wariantcie obowiązują standardowe zasady i warunki zwycięstwa, rozszerzone o zasady arkusza Czarnej Kozy z Lasu:

- Kiedy otwiera się brama, należy wylosować potwora ze zwykłej puli, a następnie drugiego potwora z puli sześciokątów i należy umieścić oba na obszarze otwieranej bramy.
- Kiedy nastąpi spotęgowanie potworów, połowę z nich (zaokrąglając w dół) należy wylosować z puli sześciokątów.
- Po zamknięciu bramy z symbolem sześciokąta nie należy usuwać z planszy potworów z symbolem sześciokąta.
- Za każdym razem, kiedy Badacz pokona potwora z symbolem sześciokąta, losuje kartę Zepsucia.
- Mroczne Młode poruszają się jak normalne potwory.
- Za każdym razem, kiedy następuje spotęgowanie potworów, należy dołożyć jeden żeton zagłady na torze zagłady.
- Jeśli w puli sześciokątów zabraknie potworów, gracze powinni losować brakujące potwory ze zwykłej puli.

Poziomy trudności

W tym wariantcie gracze na początku wybierają jedną z pięciu kart Poziomów trudności. Dwie z nich sprawiają, że gra jest łatwiejsza, z kolei dwie inne, czynią rozgrywkę bardziej wymagającą. Piąta karta oznacza normalny poziom trudności. Z wariantu Poziomów trudności można korzystać w grze podstawowej **HORROR W ARKHAM**, jak również w rozgrywce z dowolnymi rozszerzeniami.

Opracowanie

Projekt rozszerzenia: Kevin Wilson

Opracowanie rozszerzenia: Dan Clark, Michael Hurley i Tim Uren

Redakcja: Mark O'Connor i Sam Stewart

Opracowanie graficzne: Andrew Navaro

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Dyrektor artystyczny: Michael Komarck

Ilustracja na arkuszu Herolda: Oliver Specht

Pozostałe ilustracje zostały stworzone przez artystów pracujących nad *Call of Cthulhu Collectible Card Game*.

Główny tester: Mike Zebrowski

Testerzy: Kurt Aldinger, William Baldwin, Jeannine Duncan, Eric Hanson, Erik Lind, Matt Mayberry, Tim Mayberry, Jeff Meier, Kevin Naughton, Zoë Robinson, Jason Allen Lee Smith, Jason Steinhurst, Amy Vogel, Steve Vogel i Thomas Zebro

Menedżer produkcji: Gabe Laulunen

Opracowanie wykonawcze: Jeff Tidball

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Wersja polska: Galakta



©2008 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnego, pisemnego pozwolenia. *Zew Cthulhu* to zarejestrowany znak towarowy Chaosium, Inc., wykorzystany na podstawie udzielonej licencji. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. *Horror w Arkham*, *Fantasy Flight Games* oraz logo FFG są zastrzeżonymi znakami firmowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games znajduje się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą różnić się od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.