

CZYHAJĄCY W PROGU

Fragment artykułu z Arkham Advertiser'a:

Wczoraj po południu odnaleziono oszołomioną Tyne Glancy, 38-letnią pisarkę, która sześć dni temu zniknęła bez śladu ze Szpitala św. Marii, gdzie leczyła się na serce.

Jej lekarz, dr James Mortimore oświadczył, że Glancy całkowicie powróciła do zdrowia. „Nie pamięta dokładnie, gdzie była przez cały ten czas, ale aktualnie jej stan jest lepszy niż kiedykolwiek.”

Glancy pytana o swe zniknięcie twierdzi, że widziała „inny świat... przerażające, koszmarnie miejsce.” Jeśli zaś chodzi o jej cudowne wyzdrowienie, Glancy mówi tylko, że nie miała wyboru, dodając tajemniczo, „To było wszędzie. Jest nawet teraz w tym pokoju. Nadejdzie czas rozrachunku.”

W rozszerzeniu **CZYHAJĄCY W PROGU** niepojęty, plugawy byt otwiera przejścia do dziwnych innych światów, siejąc spustoszenie w całym Arkham. Poprzez te drzwi istota sięga ku naszemu światu, kusząc nieostrożnych i obiecując potęgę, która nieuchronnie prowadzi ich do zguby. Zadaniem badaczy jest eksploracja tych bram i ostateczne ich zamknięcie, tak by nikt ich więcej nie otworzył. Jednak by to osiągnąć, być może będą musieli zawrzeć układ z ohydą istotą czającą się po drugiej stronie portali.

Elementy

W pudełku z rozszerzeniem **CZYHAJĄCY W PROGU** znajdują następujące elementy:

56 kart Badaczy, w tym:

4 karty Przedmiotów powszechnych

4 karty Przedmiotów unikatowych

12 kart Zakłéc

12 kart Więzi

24 karty Mrocznych Paktów (8 Paktów Krwi, 8 Paktów Duszy

i 8 Zniewolonych Sprzymierzeńców)

110 kart Przedwiecznych, w tym:

36 kart Obszarów Arkham

24 karty Bram

22 karty Mitów

28 karty Rozrachunku

1 arkusz Herolda (Czyhający w Progu)

18 żetonów Bram

35 żetonów Mocy



Wszystkie karty z rozszerzenia **CZYHAJĄCY W PROGU** zostały oznaczone na awersach niewielkim symbolem kultysty, aby w razie potrzeby można je było łatwo oddzielić od kart z **HORRORU W ARKHAM**.

Opis elementów

Poniżej znajduje się szczegółowy przegląd elementów, które znajdują się w pudełku z rozszerzeniem **CZYHAJĄCY W PROGU**. 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.



Talia Więzi zawiera karty, które wpływają jednocześnie na dwóch badaczy, przedstawiając w ten sposób ich wspólną przeszłość i wzajemne nastawienie. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki dla co najmniej dwóch graczy.



Karty **Mrocznych Paktów** to plugawe i bluźniercze umowy zawierane pomiędzy badaczem a Czyhającym w Progu. Gracz otrzymując te karty, zapewnia sobie unikalne korzyści, lecz jednocześnie naraża się bardziej na wpływ kart **Rozrachunku**. Kart **Mrocznych Paktów** używa się wyłącznie podczas rozgrywki z wariantem „Herolda” opisanym w dalszej części tej instrukcji.

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.



Talia Rozrachunku zawiera karty kapryśnych i często okrutnych efektów zsyłanych przez Czyhającego w Progu na badaczy, którzy zawarli z nim Mroczny Pakt. Kart **Rozrachunku** używa się wyłącznie podczas rozgrywki z wariantem „Herolda” opisanym w dalszej części tej instrukcji.

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 Bram



Nowe **żetony Bram** zastępują żetony znajdujące się w grze podstawowej **HORROR W ARKHAM** i przedstawiają dziury w strukturze rzeczywistości umożliwiające podróż pomiędzy Arkham a innymi światami. Działają dokładnie tak samo, jak wcześniejsze żetony Bram, jednak na każdej umieszczono teraz dodatkowy atrybut. (Patrz „Żetony Bram” na drugiej stronie tej instrukcji.)

Żetony Mocy



Żetony Mocy symbolizują mistyczne zasoby i wiedzę zapewnianą przez Czyhającego w Progu. Sposób w jaki można je wykorzystać zależy od kart Mrocznych Paktów posiadanych przez badacza. Żetonów Mocy używa się wyłącznie podczas rozgrywki z wariantem „Herolda” opisanym w dalszej części tej instrukcji.

Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką z rozszerzeniem **CZYHAJĄCY W PROGU** należy ostrożnie wypchnąć kartonowe żetony z wyprasek, tak aby ich nie podrzeć.

Łączenie rozszerzenia z grą podstawową

Przygotowując pierwszą rozgrywkę z rozszerzeniem **CZYHAJĄCY W PROGU** należy wykonać dwa poniższe kroki:

1. Przygotowanie talii

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

2. Wymiana żetonów Bram

Należy odłożyć do pudełka wszystkie żetony Bram z gry podstawowej **HORROR W ARKHAM** oraz rozszerzeń **KOSZMAR Z DUNWICH** i **MGLY NAD KINGSPORT** (jeśli wykorzystujecie któreś z tych rozszerzeń), a następnie zastąpić je żetonami Bram z rozszerzenia **CZYHAJĄCY W PROGU**. Jeśli nie korzystacie z rozszerzenia **KOSZMAR Z DUNWICH**, w puli nie należy umieszczać trzech żetonów powiązanych z Innym Czasem i Zaginioną Carcosą, znajdujących się w rozszerzeniu **CZYHAJĄCY W PROGU**. Jeśli nie korzystacie z rozszerzenia **MGLY NAD KINGSPORT**, w puli nie należy umieszczać trzech żetonów powiązanych z Nieznanym Kadath i Podziemiami, znajdujących się w rozszerzeniu **CZYHAJĄCY W PROGU**.

Pulę bram należy potasować i umieścić w formie zakrytego stosu obok planszy.

Przygotowanie rozszerzenia

Grając z rozszerzeniem **CZYHAJĄCY W PROGU**, gracze wykonują normalne kroki przygotowania do gry, zgodnie z instrukcją **HORRORU W ARKHAM**, uwzględniając zmiany i uzupełnienia wymienione poniżej:

6. Rozdzielenie talii

Jeśli w rozgrywce bierze udział przynajmniej dwóch graczy, należy potasować karty Więzi i tak stworzoną talię umieścić obok innych kart Badaczy.

9. Losowy ekwipunek

Jeśli w rozgrywce bierze udział tylko dwóch graczy, pierwszy gracz po otrzymaniu losowego ekwipunku dobiera również wierzchnią kartę z talii Więzi i kładzie ją pomiędzy swoim a drugim badaczem. Jeśli w rozgrywce bierze udział trzech lub więcej badaczy, każdy z nich po otrzymaniu losowego ekwipunku dobiera wierzchnią kartę z talii Więzi i kładzie ją pomiędzy swoim badaczem a badaczem po lewej.

Zasady rozszerzenia

Z tych zasad korzysta się wspólnie z zasadami **HORROR W ARKHAM**, jeśli w rozgrywce wykorzystywane jest rozszerzenie **CZYHAJĄCY W PROGU**.

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 Znak 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.

Karty Więzi

Podczas przygotowania do gry dla trzech lub więcej graczy, każdy losuje kartę Więzi. (**Uwaga: w rozgrywce dwuosobowej tylko jeden z graczy losuje kartę Więzi**) Na karcie tej opisano efekt, jaki wywierają na siebie badacz i jego partner wskutek łączącej ich więzi. Partnerem jest zawsze badacz siedzący na lewo od posiadacza karty.


Oznacza to, że podczas rozgrywki dla trzech lub więcej graczy, każdy czerpie korzyści z własnej karty Więzi **oraz** z karty Więzi gracza siedzącego po prawej.


Gracz nigdy nie traci swojej karty Więzi, chyba że jego badacz albo badacz jego partnera zostanie *pochłonięty*. W takim przypadku *pochłonięty* badacz odkłada do pudełka własną kartę Więzi oraz kartę Więzi gracza siedzącego po prawej.


W rozgrywce dwuosobowej kartę Więzi należy odłożyć do pudełka, jeśli którykolwiek z badaczy zostanie *pochłonięty*. Kiedy w miejsce pochłoniętego badacza do rozgrywki wchodzi nowy badacz, **nie** losuje się nowych kart Więzi.


Żetony Bram


Nowe żetony Bram całkowicie zastępują żetony z gry podstawowej **HORROR W ARKHAM** oraz rozszerzeń **KOSZMAR Z DUNWICH** i **MGLY NAD KINGSPORT**. Działają tak samo, jak wcześniejsze żetony Bram, lecz zawierają dodatkowe efekty opisane poniżej:


 **Pochłaniająca Brama:** Jeśli ta brama otwiera się na obszarze, na którym znajduje się badacz, ten badacz zostaje *pochłonięty*.


 **Brama Zagłady:** Jeśli ta brama otwiera się na obszarze, na którym znajduje się badacz, należy dołożyć żeton na torze zagłady.

 **Nieskończona Brama:** Tej bramy nie można zatrzymać jako trofeum. Zamiast tego, kiedy zostanie zamknięta lub zapieczętowana, należy ją wtasować do puli bram.

 **Potworna Brama:** Jeśli badaczowi nie powiedzie się test przy próbie zamknięcia tej bramy, na tym obszarze pojawia się potwór. Jeśli wskutek tego zostałby przekroczony limit potworów, zamiast tego pierwszy gracz umieszcza potwora na Peryferiach (patrz „Limit potworów i Peryferia”, str. 6 instrukcji gry podstawowej).

 **Brama Krwi:** Jeśli badaczowi nie powiedzie się test przy próbie zamknięcia tej bramy, traci 1 punkt Wytrzymałości.

 **Brama Szaleństwa:** Jeśli badaczowi nie powiedzie się test przy próbie zamknięcia tej bramy, traci 1 punkt Poczytalności.

 **Ruchoma Brama:** Jeśli symbol wymiaru tej bramy jest aktywowany podczas ruchu potworów, brama porusza się jak zwykły potwór. Jeśli jednocześnie aktywuje się kilka Ruchomych Bram, pierwszy gracz wybiera, w jakiej kolejności się aktywują. Ruchoma Brama pozostaje na miejscu, jeśli miałyby się przesunąć na pole, na którym już znajduje się jakaś brama. (Jeśli w rozgrywce wykorzystywane jest rozszerzenie **KOSZMAR Z DUNWICH** lub **WIDMO NAD INNSMOUTH**, rozpatrując aktywacje Ruchomych Bram, należy traktować worteksy jak obszary z otwartą bramą.) Jeśli brama przesunie się na pole z badaczem, zostaje on przez nią wciągnięty, tak jakby brama otwarła się na jego polu. Jeśli brama opuści pole, na którym znajduje się badacz posiadający znacznik eksploracji, traci on swój znacznik eksploracji.



Podzielona Brama: Kiedy badacz jest wciągany przez bramę z dwoma Innymi Światami na żetonie, wybiera do którego z nich się przesunie i ustawia swój znacznik na pierwszym polu tego Innego Świata. Badacz powracający do Arkham może przesunąć się na żeton Podzielonej Bramy i otrzymać znacznik eksploracji, jeśli wraca z dowolnego z dwóch Innych Światów widniejących na danym żetonie. (**Uwaga: badacz nie musi zwiedzać obu Innych Światów, aby zamknąć Podzieloną Bramę**) Kiedy taka brama

zostanie zamknięta, wszystkie potwory w Arkham, w Przesztworzach i na Peryferiach, posiadające którykolwiek z symboli wymiaru zamykanej bramy, zostają usunięte z planszy i powracają do puli.

Zamykanie i pieczętowanie bram

Czasem, wskutek efektów gry (np. Ruchoma Brama) pojawi się możliwość zamknięcia Bramy na stabilnym obszarze albo na ulicach. **Bramę można zapieczętować wyłącznie na niestabilnym obszarze.** Bramy na stabilnym obszarze albo na ulicach mogą być zamykane, ale nie można ich zapieczętować.

Wariant „Herolda”

W tym wariantcie pojawia się Czyhający w Progu, potężna, wroga istota, która dąży do sprowadzenia Przedwiecznego. Ten wariant zwiększa poziom trudności gry i wprowadza do rozgrywki arkusz herolda Czyhającego w Progu, karty Mrocznych Paktów, karty Rozrachunku oraz żetony Mocy.

Przygotowanie do gry

Przygotowanie przebiega tak samo jak w grze podstawowej **HORROR W ARKHAM**, lecz w **korku 5 i 6** należy wykonać dodatkowe czynności.

5a. Arkusz czyhającego w Progu należy umieścić po lewej stronie arkusza Przedwiecznego i położyć obok niego żetony Mocy.

6a. Karty Mrocznych Paktów należy podzielić na Pakty Krwi, Pakty Duszy i Zniewolonych Sprzymierzeńców i umieścić w trzech stosach obok arkusza Herolda. Następnie należy potasować karty Rozrachunku i umieścić je obok talii Mitów.

Rozgrywka

W tym wariantcie obowiązują standardowe zasady i warunki zwycięstwa, rozszerzone o zasady arkusza Czyhającego w Progu.

Jeśli w puli nie ma żetonów Mocy, należy ignorować wszelkie zdolności i efekty, wskutek których badacz miałby otrzymać żetony mocy. Jeśli więcej niż jeden gracz otrzymuje żetony Mocy, lecz w puli jest ich za mało, pierwszy gracz decyduje o kolejności w jakiej gracz otrzymają żetony. Jeśli badacz zostaje ogłuszony albo popada w obłęd, zachowuje wszystkie swoje Mroczne Pakty oraz żetony Mocy. Jeśli badacz zostaje *pochłonięty*, traci wszystkie swoje Mroczne Pakty oraz żetony Mocy.

Warianty częściowe

Gracze mogą grać bez nowych żetonów Bram lub kart Więzi, nawet jeśli korzystają z pozostałych elementów rozszerzenia **CZYHAJĄCY W PROGU**. Jeśli nie chcą korzystać z nowych żetonów Bram, po prostu zostawiają je w pudełku i korzystają z żetonów Bram z gry podstawowej **HORROR W ARKHAM** oraz rozszerzeń **KOSZMAR Z DUNWICH** i **MGLY NAD KINGSPORT** (jeśli wykorzystujecie któreś z tych rozszerzeń). Jeśli nie chcą korzystać z kart Więzi, po prostu zostawiają je w pudełku.

Opracowanie

Projekt rozszerzenia: Daniel Lovat Clark i Tim Uren

Redakcja: Mark O'Connor

Opracowanie graficzne: Andrew Navaro

Ilustracja na okładce: Anders Finér

Ilustracja na arkuszu Herolda: Hector Ortiz

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

Testerzy: Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, oraz pracownicy FFG

Dyrektor artystyczny: Zoë Robinson

Menedżer produkcji: Gabe Laulunen

Opracowanie wykonawcze: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Wersja polska: Galakta



© 2010 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnego, pisemnego pozwolenia. *Zew Cthulhu* to znak towarowy Chaosium, Inc., licencjonowany przez Chaosium, Inc. 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 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA, można się z nimi skontaktować telefonicznie, pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować tę informację. 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.**