

HORROR W ARKHAM[®]

MGŁY NAD KINGSFORT[™]
ROZSZERZENIE

INSTRUKCJA

CALL OF
CTHULHU
BOARDGAME



WITAMY W KINGSPORT

U wybrzeży Massachusetts, w małym, sennym, spowitym we mgle miasteczku o nazwie Kingsport, starożytne potęgi zaczynają siać zamęt. Bariera pomiędzy światami, która i tak nigdy nie była zbyt gruba w tym nawiedzonym miejscu, teraz zaczyna się rozpadać. Powstają szczeliny w strukturze rzeczywistości, których skutki odczuwane są nawet w sąsiednim mieście Arkham.

Jednak Kingsport potrafi się ochronić. Istoty zwane strażnikami czuwają nad nim z sobie tylko znanych powodów, a potężne siły drżące na szczycie skalistego Kingsport Head mogą pomóc ludzkości... o ile pozwolą, aby zakłócano ich spokój. Od przeżartego robactwem cmentarza na Central Hill aż po cichą samotnię w Północnej Latarni, miasteczko Kingsport jest miastem pełnym cudów dla tych, którzy potrafią śnić, oraz miejscem niebezpiecznym dla tych, którzy ośmielą się zapuścić w swych snach zbyt daleko.

Mgły nad Kingsport to rozszerzenie do gry planszowej **Horror w Arkham**, dzięki któremu obszar rozgrywki powiększy się o okoliczne miasteczko Kingsport. W pudełku znajdziecie nowych Badaczy, nowych Przedwiecznych, nowe potwory i nowe karty, które będzie można wykorzystać w podstawowej grze **Horror w Arkham**. Znajdziecie tu również zupełnie nowe elementy, w tym nową planszę, Heroldów i Strażników, talię Epickiej Bitwy, oraz tory szczelin międzywymiarowych.

Korzystanie z tej instrukcji

Ta instrukcja zawiera zasady pozwalające rozegrać grę w **Horror w Arkham** wraz z rozszerzeniem **Mgły nad Kingsport**. Druga część zawiera wyjaśnienia i odpowiedzi na często zadawane pytania dotyczące podstawowej gry **Horror w Arkham**, oraz kilka poprawek do zasad, mających na celu usprawnienie rozgrywki.

SYMBOL ROZSZERZENIA

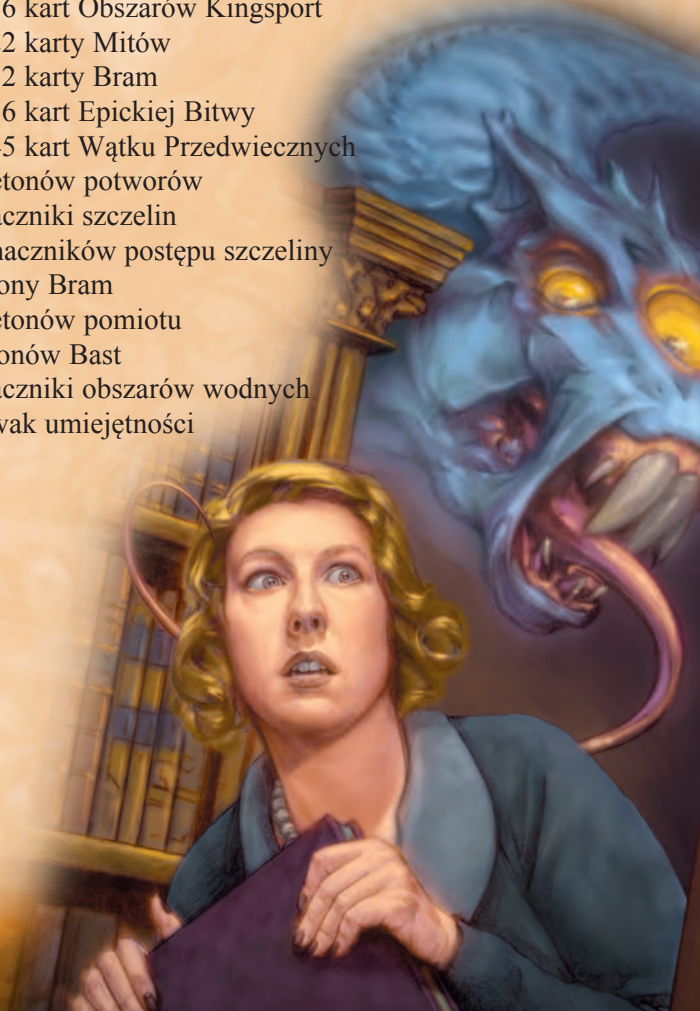
Wszystkie karty z rozszerzenia **Mgły nad Kingsport** zostały oznaczone na awersach niewielkim symbolem urwiska, tak aby można je było łatwo oddzielić od kart z **Horroru w Arkham**.



ELEMENTY

W pudełku do gry **Mgły nad Kingsport** znajdują się następujące elementy:

- Instrukcja
- 1 plansza Kingsport
- 8 kart postaci Badaczy
- 8 znaczników Badaczy
- 8 plastikowych podstawek pod znaczniki Badaczy
- 3 arkusze Strażników
- 112 kart Badaczy, w tym:
 - » 14 Przedmiotów powszechnych
 - » 12 Przedmiotów unikatowych
 - » 11 Zakłęt
 - » 12 Umiejętności
 - » 11 Sprzymierzeńców
 - » 52 karty Specjalne, w tym:
 - » 20 kart Błogosławieństw Nodensa
 - » 26 kart Wizji Hypnosa
 - » 2 karty Wybrańca Bast
 - » 2 karty Kapitana Białego Statku
 - » 2 karty Odmienionego
- 4 arkusze Przedwiecznych
- 2 arkusze Heroldów
- 207 kart Przedwiecznych
 - » 36 kart Obszarów Arkham
 - » 56 kart Obszarów Kingsport
 - » 22 karty Mitów
 - » 32 karty Bram
 - » 16 kart Epickiej Bitwy
 - » 45 kart Wątku Przedwiecznych
- 28 żetonów potworów
- 3 znaczniki szczelin
- 12 znaczników postępu szczeliny
- 4 żetony Bram
- 48 żetonów pomiotu
- 8 żetonów Bast
- 2 znaczniki obszarów wodnych
- 1 suwak umiejętności



Opis elementów

Poniżej znajduje się szczegółowy przegląd elementów, które znajdują się w pudełku z grą **Mgły nad Kingsport**. Przegląd pomoże graczom zidentyfikować poszczególne elementy i poznać ich przeznaczenie.

Plansza



Plansza przedstawia miasto Kingsport. Tak jak pierwotna plansza Horroru w Arkham, tak i plansza Kingsport składa się z ulic i obszarów (podzielono je na cztery dzielnice). Po jednej stronie planszy znajdują się tory szczelin, na których oznacza się postęp szczelin międzywymiarowych. Na koniec, plansza Kingsport dodaje dwa nowe Inne Światy (Podziemia i Nieznane Kadath), do których w trakcie gry mogą podróżować Badacze.

Nowe karty Badaczy

Większość nowych kart Badaczy rozbudowuje istniejące już talie. Te karty to nowe Przedmioty powszechne, Przedmioty unikatowe, Zaklęcia, Umiejętności oraz Sprzymierzeńcy.

To rozszerzenie wprowadza również dwie nowe talie Badaczy:

Talia **Błogosławieństw Nodensa** wykorzystywana jest w rozgrywkach, w których Nodens jest Strażnikiem. Zapewnia ona dodatkowe korzyści Pobłogosławionym badaczom. Strażników opisano dokładnie na stronie 10.



Karty Błogosławieństw Nodensa

Talia **Wizji Hypnosa** wykorzystywana jest w rozgrywkach, w których Hypnos jest Strażnikiem. Zwiększa ona częstotliwość pojawiania się żetonów Wskazówek na planszy i szanse na odbycie korzystnych spotkań.



Karty Wizji Hypnosa

Pozostałe nowe karty Specjalne to karty **Kapitana Białego Statku**, które można zdobyć w Północnej Latarni, karty **Odmienionego**, które można zdobyć w Dziwnym Wysokim Domu wśród Mgieł, oraz karty **Wybrańca Bast**, które można zdobyć, jeśli Bast jest Strażnikiem.



Karty Kapitana Białego Statku



Karty Odmienionego



Karty Wybrańca Bast

Nowe karty postaci i znaczniki Badaczy



Te karty i znaczniki przedstawiają ośmiu nowych Badaczy.

Arkusze Strażników

Te trzy arkusze przedstawiają potężne, nadnaturalne byty, które przeciwstawiają się Przedwiecznym. Arkuszy tych używa się tylko w wariancie Herolda/ Strażnika, który został szczegółowo opisany na stronie 10.



Nowe arkusze Przedwiecznych

Te arkusze przedstawiają czterech nowych Przedwiecznych. Nowi Przedwieczni zostali szczegółowo opisani na stronie 10.



Nowe karty Przedwiecznych

Nowe karty Bram, Mitów i Obszarów Arkham wzbogacają istniejące już talie. Karty Obszarów Kingsport, tworzą cztery nowe talie Obszarów. Działanie tych kart jest takie samo, jak kart Obszarów z gry podstawowej, lecz opisują one spotkania, mające miejsce na różnych obszarach Kingsport.



Karty Epickiej Bitwy i Wątku Przedwiecznych

Te karty używane są po przebudzeniu się Przedwiecznego, w wariantcie Epickiej Bitwy, który został szczegółowo opisany na stronie 11.



Arkusze Heroldów

Te dwa arkusze przedstawiają potężne, nadnaturalne byty, które przygotowują nadejście Przedwiecznego. Arkuszy tych używa się tylko w wariantcie Herolda/Strażnika, który został szczegółowo opisany na stronie 10.



Nowe żetony potworów

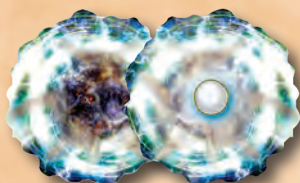
W tym rozszerzeniu znajduje się 28 nowych żetonów potworów, w tym dwa nowe potwory o typie „Maska”.



W tym rozszerzeniu pojawia się nowy rodzaj potworów o typie ruchu „wodny”, oznaczonym na żetonach potworów pomarańczową obwódką. Ruch wodny został szczegółowo opisany na stronie 7.

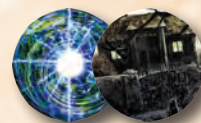
Znaczniki szczelin

Tych znaczników używa się kiedy w Arkham otwierają się szczeliny międzywymiarowe. Szczeliny to rozdarcia w osnowie wszechświata i przypominają bramy, ale nie mogą zostać zbadane. Szczeliny można zamknąć jedynie dzięki eksploracji miasta Kingsport. Szczeliny zostały szczegółowo opisane na stronach 8-10.



Znaczniki postępu szczeliny

Znaczników tych używa się, aby zaznaczyć rozwój szczelin międzywymiarowych. Kiedy tor szczeliny zapełni się, w Arkham otwiera się szczelina. Szczeliny zostały szczegółowo opisane na stronach 8-10.



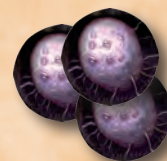
Żetony Bram

Te żetony Bram działają analogicznie jak żetony z gry podstawowej. Przedstawione na nich Inne Światy – Podziemia oraz Nieznane Kadath – znajdują się na planszy Kingsport.



Żetony pomiotu

Tych żetonów używa się tylko jeśli Przedwiecznym jest Eihort. Obrazują one destruktywny wpływ, jaki Przedwieczny wywiera na badaczy.



Żetony Bast

Tych żetonów używa się tylko, jeśli Bast jest Strażnikiem i oznacza się nimi przychylność Bast.



Suwak umiejętności

Ten dodatkowy suwak umiejętności używany jest przez Lily Chen, Adeptkę Sztuk Walki. Jej specjalna zdolność wymaga czwartego suwaka umiejętności.



Znaczniki obszarów wodnych

Tych dwóch znaczników używa się, aby oznaczyć dwa obszary na podstawowej planszy *Horroru w Arkham* (Rzeczne Doki i Opuszczoną Wyspę) jako obszary wodne.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Mgły nad Kingsport*, należy ostrożnie wypchnąć kartonowe żetony z ramek, tak aby ich nie podrzeć. Następnie należy nasunąć osiem plastikowych podstawek na znaczniki Badaczy. Drobne elementy należy trzymać z dala od małych dzieci i zwierząt.

Łączenie rozszerzenia z grą podstawową

Przed pierwszą rozgrywką w *Mgły nad Kingsport* należy wykonać poniższe czynności. Zakładając, że w późniejszym czasie gracze nie oddziela już elementów z rozszerzenia *Mgły nad Kingsport* od gry podstawowej, te czynności będzie trzeba wykonać tylko raz.

1. Przygotowanie talii

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

2. Przygotowanie żetonów Bram

Nowe żetony Bram należy wymieszać ze starymi żetonami Bram.

3. Przygotowanie żetonów potworów

Spośród nowych żetonów potworów należy oddzielić dwa potwory o typie „Maska”. Należy je odłożyć na bok, razem z potworami typu „Maska” z gry podstawowej. Następnie, należy wymieszać pozostałe nowe żetony potworów ze zwykłymi żetonami potworów z *Horroru w Arkham*.

KORZYSTANIE TYLKO Z NIEKTÓRYCH ELEMENTÓW ROZSZERZENIA MGŁY NAD KINGSFORT

Rozszerzenie *Mgły nad Kingsport* zostało tak zaprojektowane, aby korzystać z niego w całości, jednak nie stoi na przeszkodzie, aby gracze wykorzystali podczas rozgrywki w *Horroru w Arkham* tylko niektóre elementy z tego rozszerzenia. Tyczy się to zwłaszcza nowych Badaczy, kart Badaczy, Przedwiecznych, Heroldów i Strażników, których łatwo dołączyć do gry, bez wprowadzania planszy Kingsport i nowych kart Przedwiecznych. Karty Epickiej Bitwy także mogą zostać bez problemu wykorzystane bez użycia pozostałych elementów rozszerzenia *Mgły nad Kingsport*.

Przygotowanie rozszerzenia

Grając z rozszerzeniem *Mgły nad Kingsport*, gracze wykonują normalne kroki przygotowania do gry, zgodnie z instrukcją *Horroru w Arkham*, uwzględniając zmiany i uzupełnienia wymienione poniżej (numeracja kroków pokrywa się z numeracją w instrukcji do podstawowej wersji gry). Rysunek na następnej stronie ilustruje te zmiany.

I. Przygotowanie miejsca do gry

Planszę Kingsport należy umieścić obok planszy Arkham, nad dzielnicą Downtown. Planszę z rozszerzenia należy umieścić w ten sposób, aby Inne Światy z obu plansz znajdowały się po tej samej stronie. Trzy znaczniki szczelin należy pomieszczać i umieścić zakryte na trzech torach szczelin w Kingsport. Pule znaczników postępu szczeliny należy pomieszczać i umieścić zakrytą obok planszy Kingsport. Na koniec należy umieścić znaczniki obszarów wodnych na planszy Arkham, na obszarach Rzeczne Doki i Opuszczona Wyspa.

6. Rozdzielenie talii

Nowe karty z rozszerzenia *Mgły nad Kingsport* należy rozmieścić zgodnie z rysunkiem na następnej stronie. W szczególności karty Specjalne należy umieścić w zakrytym rzędzie obok innych kart Specjalnych.

W tym rozszerzeniu znajduje się 11 nowych Sprzymierzeńców, jednak w każdej grze gracze powinni korzystać jedynie z 11 kart Sprzymierzeńców. Przygotowując talię Sprzymierzeńców, należy więc potasować wszystkie karty, a następnie wylosować 11 z nich i umieścić je na odkrytym stosie, zaś pozostałe karty odłożyć do pudełka. Gracze mogą przejrzeć talię, aby sprawdzić, którzy Sprzymierzeńcy mogą się pojawić. Następnie karty Sprzymierzeńców należy zakryć i ponownie potasować. Sprzymierzeńcy, których gracze pobierają w ramach startowego ekwipunku podczas kroku 9, wliczają się do limitu 11 kart.

Jeśli gracze wzięli jakichś początkowych Sprzymierzeńców, limit ten należy odpowiednio zmniejszyć, upewniając się, że w sumie w grze będzie tylko 11 Sprzymierzeńców.

11. Pula potworów

Podobnie jak w przypadku żetonów potworów „Maska” z *Horroru w Arkham*, nowych potworów typu „Maska” również nie umieszcza się w puli potworów (chyba że arkusz Przedwiecznego nakazuje co innego).

14. Losowanie karty Mitów

Jeśli gracz wylosuje kartę Pogłoski, powinien ją odrzucić i losować kolejne karty, aż trafi na taką, która nie byłaby kartą Pogłoski.

Jeśli w grze bierze udział pięciu lub więcej graczy, na wskazanej przez kartę Mitów bramie należy umieścić dwa potwory (a nie jednego).

PRZYGOTOWANIE DO GRY Z ROZSZERZENIEM MGŁY NAD KINGSFORT



Na powyższym rysunku pokazano, które elementy z rozszerzenia *Mgły nad Kingsport* zostały dodane do przygotowywania gry w *Horror w Arkham*. (Numery poniższych podpunktów odnoszą się do numerów na rysunku).

1. Planszę Kingsport należy umieścić obok planszy Arkham. Dodatkowo, na każdym niestabilnym obszarze Kingsport (oznaczone je czerwonym rombem znajdującym się nad rysunkiem obszaru) należy umieścić po jednym żetonie Wskazówki.

2. Nowe karty Obszarów dla dziewięciu dzielnic Arkham należy wtasować do odpowiednich talii.

3. Nowe potwory (ale nie potwory o typie „Maska”) należy dodać do puli potworów.

4. Cztery nowe talie Obszarów Kingsport należy umieścić obok planszy Kingsport.

5. Nowe karty Bram należy wtasować do talii Bram, a nowe żetony Bram wymieszać ze stosem żetonów Bram.

6. Nowe karty Mitów należy wtasować do talii Mitów.

7a. Trzy znaczniki szczeliny należy pomieszać i losowo umieścić zakryte na trzech torach szczelin, na planszy Kingsport.

7b. Znaczniki postępu szczeliny należy pomieszać i umieścić zakryte obok planszy Kingsport.

8. Jeśli jeszcze tego nie zrobiono, karty Badaczy z rozszerzenia należy wtasować do odpowiednich talii:

*Przedmiotów unikatowych
Przedmiotów powszechnych
Sprzymierzeńców
Umiejętności
Zaklęć*

Dodatkowo, należy stworzyć 2 nowe talie kart Specjalnych (talię Kapitana Białego Statku oraz talię Odmienionego).

Należy pamiętać, że w każdej grze bierze udział tylko 11 Sprzymierzeńców.

9. Jeśli rozgrywany jest wariant Herolda/Strażnika, należy umieścić arkusz Herolda i/lub Strażnika obok arkusza Przedwiecznego.

10. Jeśli rozgrywany jest wariant Epickiej Bitwy, należy umieścić karty Epickiej Bitwy obok arkusza Przedwiecznego.

Dodatkowo, jeśli wzorzec ruchu potworów na karcie Mitów jest identyczny jak jeden z wzorców na torze szczeliny na planszy Kingsport, należy wylosować znacznik postępu szczeliny i umieścić go na torze, tak jak opisano to w akapicie „Szczeliny” na stronie 10.

Łączenie kilku rozszerzeń

Korzystając z więcej niż jednej planszy dodatkowej (przykładowo Dunwich i Kingsport), w trakcie przygotowania do gry, obie należy umieścić nad planszą Arkham, tak jak opisano to wcześniej. Nie ma znaczenia, która plansza będzie bliżej planszy Arkham.

Podczas rozgrywki z więcej niż jednym dodatkowym miastem obowiązują normalne zasady gry, z jednym wyjątkiem, dotyczącym liczby graczy. Należy odjąć 1 od liczby graczy, za każde

kolejne dodatkowe miasto powyżej pierwszego. Tak więc, jeśli w grze bierze udział sześciu graczy, korzystając zarówno z planszy Dunwich, jak i Kingsport (w sumie dwa dodatkowe miasta), od liczby graczy należy odjąć 1, więc gra będzie się toczyć na zasadach dla pięciu graczy. Ta zmodyfikowana wartość wyznaczać będzie takie zasady jak limit potworów i maksymalna dozwolona liczba otwartych naraz bram, zmniejszając poziom trudności dla Badaczy, którzy muszą opanować większą ilość terenu.

To ułatwienie nie może zmodyfikować liczby graczy poniżej jednego. Gdyby doszło do takiej sytuacji, zaleca się, aby gracze zwiększyli ilość Badaczy.

Łączenie mniejszych rozszerzeń (np. *Klątwa Czarnego Faraona* lub *Król w Żółci*) z rozszerzeniami planszowymi, nie powoduje dodatkowych modyfikacji zasad.

ZASADY ROZSZERZENIA MGŁY NAD KINGSFORT

Z tych zasad korzysta się wspólnie z zasadami *Horroru w Arkham*.

Plansza Kingsport

Poniższe zasady wyjaśniają w jaki sposób plansza Kingsport funkcjonuje w połączeniu z planszą Arkham.

Wyrażenie „w Arkham” na kartach

Karty, które odnoszą się do „Arkham” wpływają również na obszary i dzielnice Kingsport. Na przykład karta Warunków wprowadzająca premię +1 do **testów Waleczności** oraz karę -1 od **testów Woli** w Arkham, wpływa również na Badaczy znajdujących się na ulicach lub obszarach Kingsport.

Limit potworów i Peryferia

Potwory na planszy Kingsport **nie liczą się do limitu potworów i nigdy nie trafiają na Peryferia**.

Przestworza

Latające potwory w Kingsport mogą przesunąć się na Przestworza w normalny sposób. Ponadto, ulice Kingsport **traktuje się jako sąsiadujące z Przestworzami**. Oznacza to, że latające potwory w Przestworzach mogą przesunąć się na ulice Kingsport w taki sam sposób, w jaki przesuwały się na ulice Arkham.

Powrót Badacza Zagubionego w Czasie i Przestrzeni

Badacze, którzy *zagubią się w czasie i przestrzeni*, mogą powrócić na ulicę lub obszar Kingsport w taki sam sposób, w jaki powróciliby na ulicę lub obszar Arkham.

WYJĄTEK: Jak opisano poniżej, żaden obszar Kingsport Head nie może być wybrany jako miejsce powrotu Badaczy *Zagubionych w Czasie i Przestrzeni*.

Kingsport Head

Grobla, Wieża Radiowa oraz Dziwny Wysoki Dom wśród Mgieł to część tajemniczego Kingsport Head. Bardzo trudno dostać się na ten teren, jak również po nim podróżować. Badacze wchodzący na Groblę albo na Stację Bezprzewodową muszą natychmiast zakończyć swój ruch. Ponadto Badacze nie mogą przenosić się bezpośrednio na obszary Kingsport Head przy pomocy zaklęć, ekwipunku lub innych nietypowych metod, takich jak powrót *zagubionego w czasie i przestrzeni*. Jeśli chcą dostać się

na Groblę, muszą wykonać normalny ruch z Dzielnicy Portowej.

Podróż między miastami

Aby podróżować pomiędzy Arkham a innymi miastami (takimi jak Kingsport), Badacz musi podczas swojego ruchu znaleźć się na Dworcu w Arkham lub na obszarze ze stacją (zaznaczonym symbolem pociągu) w innym mieście. Następnie Badacz wydaje 1\$ i jeden punkt ruchu, po czym przesuwa się ze swojego obecnego obszaru na Dworzec w Arkham albo inny obszar ze stacją w innym mieście. Ten ruch nie przerywa normalnego ruchu Badacza.

Przykład: Joe Diamond rozpoczyna swój ruch na ulicach Northside. Posiada 4 punkty ruchu i 1\$. Chce podróżować do Kingsport, przesuwa się więc za 1 punkt ruchu na Dworzec. Następnie, łapie pociąg do Kingsport, wydaje 1\$ i 1 punkt ruchu i przesuwa się na obszar ze stacją w Kingsport, czyli na ulice Central Hill. Jako że wciąż posiada 2 punkty ruchu, może przesunąć się stamtąd do Dzielnicy Portowej, a następnie do tawerny „Pod Liną i Kotwicą”. Nie może jednak wrócić do Arkham, ponieważ nie ma już żadnych pieniędzy, którymi mógłby opłacić podróż.

Spotęgowanie potworów

Kiedy na początku fazy Mitów pierwszy gracz wylosuje kartę Mitów z rysunkiem obszaru, na którym znajduje się już otwarta brama, na każdym obszarze z otwartą bramą umieszcza się potwora. Takie zdarzenie nazywa się spotęgowaniem potworów. Kilka kart z tego rozszerzenia odnosi się do „spotęgowania potworów”.

Ruch wodny

Mgły nad Kingsport wprowadzają do gry nowy rodzaj ruchu potworów: ruch wodny. Potwory oznaczone pomarańczową ramką, korzystają z ruchu **wodnego**, który umożliwia im przemieszczanie się pomiędzy obszarami wodnymi. Dodatkowo, w rozszerzeniu **Mgły nad Kingsport** znajdują się dwa znaczniki obszarów wodnych. Znaczniki te należy umieścić przed grą na planszy Arkham, na obszarze Rzecznych Doków, oraz na Opuszczonej Wyspie, aby zaznaczyć, że są to obszary wodne.

Jeśli potwór wodny w momencie wykonywania ruchu nie znajduje się na obszarze wodnym, porusza się zgodnie ze strzałkami, tak jakby był zwykłym potworem z czarną obwódką.

Jednakże, jeśli w momencie wykonywania ruchu potwór wodny znajduje się na obszarze wodnym, należy sprawdzić czy na innym obszarze wodnym nie ma jakiegoś Badacza. Jeśli jest, to potwór wodny ruszy się bezpośrednio do

Badacza na obszarze wodnym. Jeśli jest kilka obszarów wodnych z Badaczami, potwór przesunie się do Badacza o najniższej wartości Skradania się. W przypadku remisów, pierwszy gracz decyduje do którego Badacza przesunie się potwór. Jeśli nie ma żadnego obszaru wodnego z Badaczem, potwór porusza się tak, jakby był zwykłym potworem z czarną obwódką.

Nieuchwytny

Mgły nad Kingsport wprowadzają do gry nowy rodzaj zdolności potworów: nieuchwytny. Potwory ze zdolnością **Nieuchwytny** unikają walki z Badaczami, zamiast ją inicjować. Jako dodatkowe oznaczenie, żetony **Nieuchwytnych** potworów posiadają modyfikator Czujności w kolorze zielonym. Badacze mogą opuszczać i kończyć swój ruch na polach zawierających **Nieuchwytny** potwory i nie wykonują względem nich testów uników ani walki. Aby rozpocząć walkę z **Nieuchwytnym** potworem, Badacz musi podczas **fazy Ruchu** znajdować się na tym samym polu co potwór i wykonać **test uników** względem tego potwora. Jeśli **test uników** się powiedzie, rozpoczyna się normalna walka. Jeśli **test uników** się nie powiedzie, ruch Badacza natychmiast dobiega końca.

Rozerwanie bramy

Na niektórych kartach Mitów obszar, na którym pojawia się brama, został opisany na czerwonym tle. Rozerwanie bramy działa w taki sam sposób jak normalna karta Mitów, jednakże, jeśli 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.

Zakryci Sprzymierzeńcy

Zakryty Sprzymierzeniec nadal zapewnia premie (do umiejętności lub inne) Badaczowi, który go kontroluje. Badacz nie może jednak skorzystać z premii wymagającej zakrycia Sprzymierzeńca, jeśli Sprzymierzeniec jest już zakryty. Zakryty Sprzymierzeniec zostaje odwrócony podczas fazy Utrzymania, tak jak inne karty.

Szczeliny

Ponieważ bariery międzywymiarowe wokół Kingsport są niezwykle cienkie, okolice nękane są przez szczeliny międzywymiarowe. To ruchome rozdarcia w strukturze wszechświata, które pozostawione same sobie, mogą stać się miejscem, przez które potwory będą wdzierać się do naszego wymiaru. Na początku gry wszystkie trzy szczeliny są zamknięte, a ich znaczniki umieszczane są losowo na trzech torach szczelin w Kingsport. Każdy tor szczeliny składa się z czterech pól podzielonych na dwie grupy, z których każda powiązana jest z innym wzorcem ruchu (takim jak na kartach Mitów).

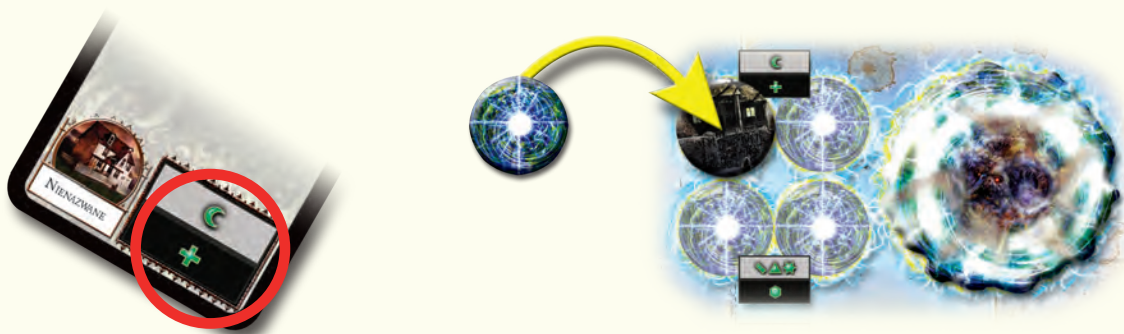
Za każdym razem, kiedy rozpatrywana jest karta Mitów, należy sprawdzić, czy wzorec ruchu potworów pokrywa się z jednym ze wzorców ruchu przy zamkniętej szczelinie. Jeśli taka sytuacja ma miejsce, należy wylosować znacznik postępu szczeliny z puli i umieścić go na jednym z dwóch pól powiązanych z wylosowanym wzorcem ruchu. Jeśli oba pola powiązane z wzorcem ruchu potworów są już zajęte, nie należy losować nowego znacznika postępu szczeliny. Jeśli po umieszczeniu nowego znacznika postępu szczeliny na wszystkich czterech polach obok zamkniętej szczeliny znajdują się znaczniki postępu szczeliny, szczelina otwiera się i jej znacznik umieszczany jest na obszarze bramy z aktualnej karty Mitów (nawet jeśli jest tam Znak Starszych Bogów).

Otwarcie szczeliny

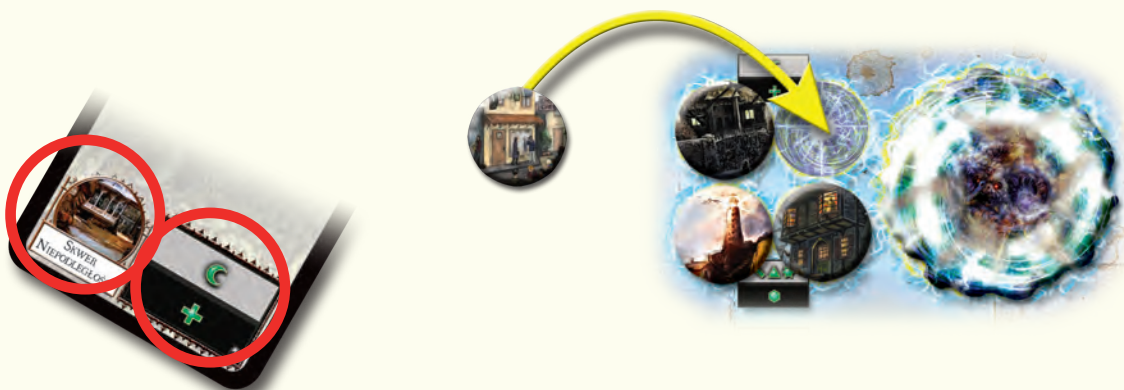
Począwszy od tury następującej po otworzeniu szczeliny, może ona aktywować się podczas fazy Mitów. Na każdej szczelinie znajduje się czarny albo biały symbol wymiaru (np. czarny księżyc). Jeśli wylosowana karta Mitów wskazuje, że mają się poruszyć potwory o takim samym symbolu jak symbol wymiaru szczeliny, to najpierw porusza się szczelina. Szczelina porusza się jak potwór z czarną ramką zgodnie z kolorem strzałek, a następnie z puli losowany jest potwór, który wychodzi ze szczeliny. Przykładowo, jeśli karta Mitów wskazuje, że potwory z symbolem księżyca mają się poruszyć zgodnie z białymi strzałkami, najpierw zgodnie z białą strzałką porusza się szczelina z symbolem czarnego księżyca i na nowym polu wyjdzie z niej potwór. **Potwory wchodzące na planszę przez szczelinę podlegają normalnym zasadom dotyczącym limitu potworów.**

Dodatkowo, jeśli szczelina porusza się zgodnie ze strzałką w takim samym kolorze jak jej symbol wymiaru, należy umieścić żeton zagłady na torze zagłady Przedwiecznego. Tak więc korzystając ponownie z przykładu szczeliny z symbolem czarnego księżyca, jeśli karta Mitów wskazuje, że potwory z symbolem księżyca mają się poruszyć zgodnie z czarnymi strzałkami, najpierw zgodnie z czarną strzałką porusza się szczelina z symbolem czarnego księżyca, na nowym polu wyjdzie z niej potwór **oraz** na torze zagłady zostanie umieszczony żeton zagłady. Jak widać otwarte szczeliny stanowią śmiertelne zagrożenie dla Arkham.

PRZYKŁAD SZCZELINY



Wylosowano powyższą kartę Mitów. Wzorec ruchu potworów pokrywa się z jednym z wzorców ruchu na planszy Kingsport. Losowany więc jest znacznik postępu szczeliny z puli i po odkryciu umieszczany na polu powiązanim z odpowiednim wzorcem ruchu. Gdyby oba pola były już zajęte, nie losowano by znacznika.



Kilka tur później wylosowano powyższą kartę Mitów. Wzorec ruchu potworów sprawia, że zapełnione zostaje ostanie pole na jednym z trzech torów szczeliny. Znacznik szczeliny znajdujący się przy zapełnionym właśnie torze szczeliny jest umieszczany na obszarze bramy z aktualnej karty Mitów.



W tym przypadku znacznik szczeliny trafia na Skwer Niepodległości. Nie ma znaczenia, czy na Skwerze Niepodległości jest otwarta brama, ponieważ szczeliny w żaden sposób nie wpływają na bramy.

Ten znacznik szczeliny ma symbol białego koła. Kiedy będą się poruszać potwory z symbolem wymiaru szczeliny (koła), znacznik szczeliny poruszy się jak zwykły potwór z czarną ramką. Po tym jak szczelina się poruszy, wylosowany zostanie potwór i umieszczony na nowym polu szczeliny. Jeśli szczelina poruszy się zgodnie z białą strzałką, na torze zagłady umieszczony zostanie żeton zagłady (ponieważ symbol koła jest w białym kolorze).

Badanie i zamykanie szczelin

Każdy znacznik postępu szczeliny wskazuje na jeden z obszarów w Kingsport, na którym można odnaleźć informacje na temat danej szczeliny. Jeśli badacz odbędzie spotkanie na wskazanym obszarze, znacznik postępu szczeliny zostanie zbadany. Jeśli szczelina powiązana ze znacznikiem postępu szczeliny jest *zamknięta*, znacznik postępu szczeliny po zbadaniu jest odrzucany i wraca do puli. Jeśli szczelina powiązana ze znacznikiem postępu szczeliny jest *otwarta*, znacznik postępu szczeliny po zbadaniu jest zakrywany. Kiedy wszystkie cztery znaczniki postępu otwartej szczeliny zostaną zakryte, szczelina zostaje zamknięta. Po zamknięciu znacznik szczeliny wraca na tor szczeliny a wszystkie cztery znaczniki postępu szczeliny są odrzucane i wracając do puli.

Odbywając spotkanie na wskazanym obszarze Badacz może zbadać tylko jeden znacznik postępu szczeliny, nawet jeśli kilka znaczników postępu szczeliny wskazuje na ten sam obszar.

Nowi Przedwieczni

Poniższe objaśnienia dotyczą czterech nowych Przedwiecznych znajdujących się w tym rozszerzeniu.

Atlach-Nacha

Zdolność Atlach-Nacha „Pajęczyna pomiędzy światami” oznacza, że wszystkie karty Mitów należy traktować tak, jakby obszar z nową bramą został opisany na czerwonym tle. Tak więc za każdym razem kiedy wylosowana zostanie karta wskazująca na zapieczętowany obszar, należy z niego usunąć Znak Starszych Bogów. Sprytni Badacze będą próbowali wygrać poprzez jednoczesne zamknięcie wszystkich bram na planszy.

Eihort

Kiedy Badacze pokonają Kultystę albo zapieczętują bramę, Eihort zatruwa ich swoimi żetonami pomiotu. Za każdym razem kiedy Badacz otrzyma żeton pomiotu, istnieje szansa, że zostanie **pochłonięty**. Badacz rzuca kością i jeśli wynik będzie mniejszy niż liczba posiadanych przez niego żetonów pomiotu, zostaje **pochłonięty**. Żetony **pomiotu** pochłoniętego Badacza dodawane są do toru zagłady Eihorta (nawet podczas ostatecznej bitwy).

Y’Golonac

Księgi otrzymane jako część początkowego ekwipunku nie powodują umieszczenia żetonów zagłady na torze zagłady Y’Golonaca. Księgi, które wylosowano z talii i odrzucono (na przykład podczas zakupów w Sklepie Wielobranżowym lub Antykwariacie) **powodują**

umieszczenie żetonów zagłady na torze zagłady Y’Golonaca. Jeśli gracz przeszukuje talię w poszukiwaniu jakiegoś przedmiotu, należy umieścić żeton zagłady na torze zagłady Y’Golonaca tylko wtedy, kiedy wybrany przedmiot to Księga – wszystkie pozostałe karty obejrzone podczas przeszukiwania są ignorowane.

Yibb-Tstll

Zwiększenie trudności wszystkich testów uników o 1 oznacza, że potrzebne są **dwa sukcesy**, aby test uników zakończył się powodzeniem, kiedy Yibb-Tstll wije się w swym śnie. Kiedy Yibb-Tstll się przebudzi, należy policzyć żetony Wskazówek na planszy, aby ustalić ile wynosi modyfikator X na arkuszu Przedwiecznego. Jeśli Badacze nie będą uważać ta wartość może być tragicznie wysoka.

WARIANT HEROLDA/STRAŻNIKA

W tym wariantcie rozgrywki, potężne, nadnaturalne istoty zwane Heroldami i Strażnikami, będą przeszkadzać i pomagać Badaczom. Heroldowie wprowadzają elementy utrudniające Badaczom rozgrywkę, zwiększając w ten sposób poziom trudności gry, z kolei Strażnicy wprowadzają elementy pomagające badaczom, ułatwiając tym samym rozgrywkę. Gracze mogą zdecydować, czy chcą użyć w rozgrywce Herolda, Strażnika, czy może obu, jednak generalnie korzystając z tego wariantu nie powinni wybierać więcej niż po jednej istocie z każdego rodzaju.

Przygotowanie do gry

Aby korzystać z tego wariantu rozgrywki, po wyznaczeniu Przedwiecznego, gracze mogą wyznaczyć jednego Herolda, jednego Strażnika, albo obu. Mogą to zrobić w sposób losowy, albo po prostu wybrać. Arkusz Herolda należy umieścić po lewej stronie arkusza Przedwiecznego, natomiast arkusz Strażnika po prawej stronie arkusza Przedwiecznego. Na arkuszu Herolda lub Strażnika znajdują się informacje, czy konieczne jest użycie dodatkowych kart lub żetonów.

Rozgrywka

Zasady wymienione na arkuszu Herolda i/lub Strażnika, łączą się z podstawowymi zasadami w taki sam sposób, jak zasady znajdujące się na arkuszu Przedwiecznego. Należy po prostu zastosować się do poleceń znajdujących się na wybranym arkuszu/arkuszach.

WARIANT EPICKIEJ BITWY

Niektórzy gracze chcieliby jeszcze trudniejszej i bardziej ekscytującej walki po przebudzeniu się Przedwiecznego. Wariant Epickiej Bitwy stworzono właśnie w tym celu i można z niego korzystać podczas rozgrywki z dowolnym Przedwiecznym za wyjątkiem Azathotha, ponieważ jego przebudzenie się automatycznie kończy grę.

Przygotowanie do gry

Aby korzystać z tego wariantu, należy stworzyć i potasować talię z ośmiu zielonych kart Epickiej Bitwy, a następnie to samo zrobić z ośmioma czerwonymi kartami Epickiej Bitwy. Zieloną talię Epickiej Bitwy należy umieścić na czerwonej talii Epickiej Bitwy. Na koniec należy odszukać trzy karty Wątku Przedwiecznego przedstawiające Przedwiecznego, z którym gracze będą walczyć, potasować je i odłożyć na bok.

Rozgrywka

Kiedy Przedwieczny się przebudzi, gracze wykonują fazę Utrzymania, aby się przygotować. Ta część przebiega zgodnie z normalnymi zasadami dotyczącymi przebudzenia się Przedwiecznego. Jednak kiedy gracze zakończą fazę Utrzymania, losują wierzchnią kartę z talii Epickiej Bitwy (czyli talii powstałej po umieszczeniu zielonych kart Epickiej Bitwy na czerwonych kartach Epickiej Bitwy) i wykonują polecenia znajdujące się na karcie. Często jako pierwsi atakują Badacze, a następnie atakuje Przedwieczny, jednak nie jest to regułą. Czasem to Przedwieczny atakuje jako pierwszy, a w nielicznych przypadkach w trakcie tury atakuje tylko jedna ze stron.

Po rozpatrzeniu karty Epickiej Bitwy Badacze ponownie wykonują fazę Utrzymania, zgodnie z normalnymi zasadami ostatecznej bitwy. Następnie powtarzają cały proces losując kolejną kartę Epickiej Bitwy, rozpatrując ją i znów wykonując fazę Utrzymania, aż któraś ze stron zwycięży.

Każda karta Epickiej Bitwy opisana jako „Złowieszcze działanie” wiąże się z wylosowaniem karty Wątku Przedwiecznego. Karty Wątku Przedwiecznego wprowadzają podczas walki dodatkowe niespodzianki związane z konkretnym Przedwiecznym, któremu Badacze stawiają czoła.

Na koniec warto zwrócić uwagę, że czerwona karta Epickiej Bitwy opisana jako „Koniec wszystkiego” sprawia, że gra natychmiast się kończy przegraną Badaczy.

ZMIANY I WYJAŚNIENIE ZASAD

W celu usprawnienia gry, niektóre reguły *Horroru w Arkham*, zostały zmienione lub objaśnione poniżej.

Broń zastępcy szeryfa Dingby’ego

Karta z opisem spotkania na Posterunku Policji, zawierająca tekst „zamyślony zastępca szeryfa Dingby wręczy ci swoją broń.”, powinna zawierać w treści polecenie, by gracz wziął z talii Przedmiotów powszechnych Rewolwer .38, zamiast Rewolweru .45, który nie istnieje.

Specjalne zdolności obszarów

Specjalne zdolności obszarów, takie jak „Pożyczka bankowa” (w Banku Arkham), albo „Zaprzysiężenie” (na Posterunku Policji), mają miejsce *podczas fazy Spotkań w Arkham* (a nie podczas fazy Ruchu), *zamiast zwykłego spotkania*. Naturalnie aktywowanie zdolności obszaru jest opcjonalne, Badacz który znajduje się na takim obszarze, zawsze może zdecydować, że odbędzie zwykłe spotkanie, zamiast aktywować specjalną zdolność obszaru.

Ruch Ogara z Tindalos

Jeśli dwóch Badaczy, znajduje się w takiej samej odległości od Ogara z Tindalos, gdy ten ma się ruszyć, Ogar przesunie się na obszar tego Badacza, który posiada niższą wartość Skradania się. Jeśli Badacze posiadają taką samą wartość Skradania się, pierwszy gracz wybiera, do którego z Badaczy przesunie się potwór.



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Ta część instrukcji zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące **Horroru w Arkham**.

Peryferia i limit potworów

P: Jak funkcjonuje limit potworów i Peryferia?

O: Limit potworów jest równy liczbie graczy biorących udział w grze plus trzy. Jeśli umieszczenie na planszy potwora spowodowałoby przekroczenie tego limitu (nie liczy się potworów na Peryferiach), potwór trafia na Peryferia.

Maksymalna liczba potworów na Peryferiach, wynosi 8 minus liczba graczy biorących udział w grze. Kiedy przekroczona zostanie maksymalna liczba potworów na Peryferiach, poziom paniki wzrośnie o 1, a wszystkie potwory na Peryferiach powrócą do puli potworów.

Przykład: W grze trzyosobowej limit potworów wynosi 6 (3+3), a maksymalna liczba potworów na Peryferiach 5 (8-3). Na planszy znajdują się trzy otwarte bramy, sześć potworów w Arkham i cztery potwory na Peryferiach.

Podczas fazy Mitów zostaje wylosowana karta, która powoduje spotęgowanie potworów, w związku z czym, należy umieścić na planszy trzy potwory. Pierwszy wylosowany potwór nie może zostać umieszczony w Arkham, bo przekroczony zostałby limit potworów, dlatego potwór trafia na Peryferia, zwiększając w ten sposób do pięciu, liczbę przebywających tam potworów. Drugi potwór również musi trafić na Peryferia. Spowoduje to przekroczenie maksymalnej liczby potworów na Peryferiach. Wskutek tego poziom paniki wzrośnie o 1, a sześć potworów z Peryferii wróci do puli potworów. Wreszcie, wylosowany zostanie trzeci potwór i umieszczony na Peryferiach, ponieważ nadal zostałby przekroczony limit potworów, gdyby umieszczono go w Arkham.

Obszary

P: Jeśli karta sprawia, że obszar zostanie tymczasowo zamknięty, to co dzieje się z potworami i Badaczami, którzy przebywają na tym obszarze?

O: Natychmiast trafiają na ulicę, tak jakby obszar został trwale zamknięty.

P: Czy Badacz może zdecydować, że korzysta ze zdolności specjalnej obszaru, nawet jeśli nie spełnia wymagań podanych w opisie obszaru?

O: Nie. Jeśli Badacz zdecydował, że korzysta ze zdolności specjalnej obszaru (zamiast odbywać tam normalne spotkanie), musi spełnić wymagania podane w opisie obszaru. Przykładowo, postać która ma za mało trofeów, nie może uniknąć spotkania na Posterunku Policji, poprzez wybranie specjalnej zdolności obszaru, a następnie nie zastosowanie się do niej, ponieważ nie spełnia wymagań.

P: Czy modyfikatory żywotności wpływają na wartość trofeów za potwory?

O: Tak, określając wartość trofeów za potwory, należy wziąć pod uwagę wszystkie działające aktualnie modyfikatory żywotności.

P: Czemu Badacze nie mieliby po prostu czatować w Antykwariacie i wykupić wszystkie cztery Znaki Starszych Bogów?

O: Jeśli Badacz robi zakupy w Antykwariacie lub Sklepie wielobranżowym, musi kupić jeden z trzech wylosowanych tam przedmiotów, jeśli tylko go na to stać. Wymóg ten powoduje, że Badaczom wyczerpią się fundusze, jeśli będą wertować talię Przedmiotów unikatowych w poszukiwaniu wszystkich czterech Znaków Starszych Bogów.

Spotkania w Arkham

P: Jeśli karta Obszaru pozwala Badaczowi przesunąć się na inny obszar i odbyć tam spotkanie, co dzieje się, jeśli na tym nowym obszarze znajduje się potwór i/lub brama?

O: Zakładając, że Badacz zdecydował się przesunąć i odbyć spotkanie, najpierw musi on uniknąć lub walczyć z każdym potworem na nowym obszarze. Jeśli mu się powiedzie (lub jeśli nie ma tam potwora), może odbyć tam normalną fazę Spotkań w Arkham, zgodnie z zasadami zawartymi na stronach 8-9 instrukcji gry podstawowej (bacząc na to, czy na obszarze znajduje się brama, czy też nie).

P: Kiedy treść karty Obszaru mówi, że „pojawia się brama i potwór”, które z tych wydarzeń należy rozpatrzyć jako pierwsze?

O: Brama pojawia się pierwsza, a wszyscy Badacze przebywający na tym obszarze zostają natychmiast wciągnięci przez bramę.

Następnie na obszarze pojawia się potwór. Potwory, które pojawiają się w wyniku takich spotkań pozostają na planszy, bierze się je pod uwagę podczas sprawdzania limitu potworów, mogą trafić na Peryferia itp.

P: Kiedy treść karty Obszaru mówi, że „pojawia się brama i potwór”, to czy należy umieścić żeton na torze zagłady?

O: Tak.

P: Kiedy treść karty nakazuje Badaczowi „pozostajesz tu przez następną turę”, to różni się to czymś od bycia zatrzymanym?

O: „Pozostajesz tu przez następną turę” jest równorzędne byciu zatrzymanym. (Czyli, przykładowo Mark Harrigan jest odporny na oba efekty).

P: Jeśli spotkanie nakazuje Badaczowi „pozostajesz tutaj przez dwie tury i otrzymujesz dwa żetony Wskazówek”, to czy gracz straci te Wskazówki, gdy jakiś efekt – taki jak pojawienie się bramy – zmusi Badacza do opuszczenia tego obszaru, przed upływem dwóch tur?

O: Nie. Te dwa efekty („pozostajesz tutaj” i „otrzymujesz żetony Wskazówek”) są niezależne. Jeśli przykładowo, brama otworzy się zanim Badacz spędzi dwie tury na tym obszarze, to Badacz zostaje wciągnięty przez bramę i zatrzymany w Innym Świecie. Nowe warunki – bycie zatrzymanym w Innym Świecie – zastępują poprzednie polecenie „pozostajesz tutaj”, ale nie wpływają na polecenie „otrzymujesz żetony Wskazówek”.

Zakłęcia podczas walki

P: Jak długo zakłęcie, którego nie udało się rzucić podczas walki, zajmuje dłoń/dłonie Badacza?

O: Zakłęcie, którego nie udało się rzucić, zajmuje określoną liczbę dłoni przez całą rundę walki (tzn. jeden cykl walki, podpunkty 2 i 3, na stronach 14-15 instrukcji gry podstawowej).

W kolejnych rundach walki, Badacz może zmienić broń na nową, lub spróbować rzucić inne zakłęcie.

P: W którym momencie walki można rzucić zaklęcie z opisem „Dowolna faza” (takie jak Zaklęcie Broni, Deformacja, Straszliwa Kłątwa Azathotha, lub Czerwony Znak Shudde M'ella)?

O: Zaklęcia z opisem „Dowolna faza”, można rzucać w dowolnym momencie podczas walki. Przykładowo, Badacz może użyć Czerwonego Znak, aby anulować zdolność potwora „Koszmarny”, zanim będzie musiał wykonać test Przerżenia rozpoczynający walkę. Lub inny przykład, Badacz może najpierw spróbować rzucić zaklęcie zapewniające mu premię w walce i w zależności od wyniku, zdecydować czy będzie walczył, czy uciekał.

P: Czy zaklęcie Ochrona Ciała, chroni Badacza przed wszystkimi obrażeniami zadanyimi przez potwora, przez całą walkę?

O: Nie. (Ochrona ciała pozwala zignorować obrażenia „z jednego źródła”, co podczas walki oznacza utratę punktów Wytrzymałości z pojedynczego nieudanego testu walki, a nie obrażenia zadane przez potwora w trakcie całej walki).

Bramy i Inne Światy

P: W jakich przypadkach, Badacz opuszczający Inne Światy, umieszcza pod swoim znacznikiem znacznik eksploracji?

O: Badacz otrzymuje znacznik eksploracji za każdym razem, gdy przesunie się bezpośrednio z pola Innego Świata na pole obszaru Arkham, na którym znajduje się otwarta brama prowadząca do Innego Świata, z którego wrócił Badacz. Dotyczy to zarówno przypadku, gdy przesuwa się normalnie z drugiego pola Innego Świata, jak i przypadku, gdy na pierwszym polu Innego Świata odbył spotkanie umożliwiające mu powrót do Arkham, lub rzucił zaklęcie „Odnalezienie Bramy”. Badacz nie otrzymuje znacznika eksploracji, jeśli przebywając w Innym Świecie zagubi się w czasie i przestrzeni, bo mimo iż powróci do Arkham, to nie zrobi tego bezpośrednio z pola Innego Świata na obszar Arkham z odpowiednią bramą.

P: Czemu Badacz zostaje zatrzymany, kiedy na jego obszarze otworzy się brama, ale nie zostaje zatrzymany, gdy normalnie przez nią przejdzie w fazie Spotkań w Arkham?

O: Gdyby w pierwszym przypadku Badacz nie został zatrzymany, mógłby przebyć Inny Świat odbywając tam tylko jedno spotkanie.

P: Jeśli Badacz zostanie zatrzymany w Innym Świecie i wyciągnie kartę spotkania, dzięki której powróci do Arkham, to czy powróciwszy do Arkham, nadal będzie zatrzymany?

O: Tak. Powrót do Arkham nie wpływa na zatrzymanie Badacza.

P: Jeśli brama z określonym symbolem wymiaru zostanie zamknięta, lub zapieczętowana, to czy należy również odrzucić potwory z tym symbolem wymiaru, które znajdują się na Peryferiach?

O: Tak. Wszystkie potwory posiadające ten sam symbol, co właśnie zamykana lub pieczętowana brama, nawet te, przebywające na Peryferiach, trafiają z powrotem do puli potworów.

P: Co się dzieje z potworem wylaniającym się z bramy, która pojawia się na zamkniętym obszarze, albo jeśli obszar zostanie zamknięty w momencie, gdy znajduje się tam potwór i brama? Czy potwór zostanie uwięziony w zamkniętym obszarze?

O: Brama zastępuje obszar, więc kiedy jest otwarta, nie bierze się pod uwagę zamkniętego obszaru, który mógłby „uwięzić” potwora. Jeśli brama otworzy się na zamkniętym obszarze, umieść ją na wierzchu, zasłaniając znacznik „Zamknięte”. Sytuacja wygląda podobnie, gdy obszar z otwartą bramą ma zostać zamknięty, umieść wtedy znacznik „Zamknięte” pod żetonem bramy. Jeśli brama zastępująca zamknięty obszar sama zostanie zamknięta, należy zastosować się do normalnych zasad zamkniętego obszaru (tj. wszystkie potwory i Badacze znajdujący się na tym obszarze trafiają na ulicę).

Karty Badaczy

P: Jeśli gracz odrzuca kartę, aby zapłacić jakiś koszt (np. aby pozbyć się Pogłoski „Gwiazdy są w porządku”), to czy otrzymuje również wskazaną na odrzuconej karcie korzyść (np. Sprzymierzeniec „Diuk” może zostać odrzucony, aby natychmiast przywrócić Poczytalność do maksymalnej wartości)?

O: Nie. Jeśli gracz odrzuca kartę, aby zapłacić jakiś koszt, nie otrzymuje innych korzyści płynących z odrzucenia takiej karty.

P: Czy zaklęcia są uznawane za przedmioty? Przykładowo, czy w sytuacji, kiedy spotkanie nakazuje graczowi odrzucić przedmioty, może odrzucić zaklęcia?

O: Tak. Zaklęcia są uważane za przedmioty. Nie zawsze ma to kontekstowy sens, ale nie powoduje niejasności.

P: Na kartach Umiejętności o nazwach takich jak umiejętności Badaczy (np. Skradanie się) widnieje premia napisana wytłuszczonym tekstem, a poniżej polecenie napisane normalnym tekstem. Przykładowo „Skradanie się” ma opis wytłuszczonym tekstem „+1 Skradanie się”, oraz opis normalnym tekstem „Kiedy wydajesz żeton Wskazówki, aby wspomóc test Skradania się, otrzymujesz jedną dodatkową kość”. Czy ta karta zapewnia dwie różne premie, czy też tekst poniżej po prostu objaśnia tekst, znajdujący się nad nim?

O: Te karty zapewniają dwie różne premie. Przykładowo, „Skradanie się” zapewnia trwałą premię +1 do umiejętności Skradania się, a także zupełnie odrębną zdolność dodawania kości podczas testów Skradania się, kiedy gracz wydaje żeton Wskazówki.

P: Kiedy Badacz korzysta z Wozu Patrolowego, czy musi znaleźć drogę wolną od potworów, pomiędzy jego obecnym miejscem pobytu, a miejscem docelowym, czy po prostu przemieszcza tam swojego Badacza?

O: Po prostu przemieszcza się na wybrany obszar lub ulicę, ignorując mijane potwory. Jednakże Badacze, którzy rozpoczynają, lub kończą ruch na obszarze z potworami, nadal muszą ich unikać.

P: Czy Badacz musi korzystać z Krzyża i Bicia w walce, aby otrzymać ich specjalne zdolności?

O: Nie, w przypadku tych dwóch kart nie musi używać ich w walce, aby otrzymać ich drugorzędne, specjalne zdolności.

P: *Badacze w Innych Światach nie otrzymują punktów ruchu. Jeśli jednak Badacz w Innym Świecie posiada przedmiot, który daje mu dodatkowe punkty ruchu (np. Motocykl albo Rubin z R'lyeh), to czy może wykorzystać przedmiot, który wymaga wydania punktów ruchu (np. Necronomicon)?*

O: Nie. W Innym Świecie Badacz nie może otrzymać punktów ruchu z żadnego źródła, nie może też użyć przedmiotu wymagającego takich punktów.

P: *Jak długo działają premie do walki zapewniane przez karty Badaczy?*

O: To zależy od rodzaju broni lub zaklęcia zapewniającego premię. Wszystkie bronie i zaklęcia można podzielić na cztery kategorie, pod względem długości działania:

Standardowa broń, posiadająca opis w formie „+X do testów walki”, zapewnia premię tak długo, jak Badacz poświęca odpowiednią liczbę dłoni, aby jej używać. W trakcie tury, można jej używać w dowolnej liczbie rund walki i w dowolnej liczbie walk. Przykładowe karty tego typu to Rewolwer 38., oraz Topór.

Jednorazowa broń, posiadająca opis w formie „+X do testów walki (odrzuć po wykorzystaniu)”, zapewnia premię tylko na jeden test walki, po czym jest odrzucana. Przykładowe karty tego typu to Dynamit, oraz Koktajl Molotowa.

Wybuchowa broń, posiadająca opis w formie „Zakryj tę kartę przed wykonaniem testu walki, aby otrzymać premię +X do tego testu”, zapewnia premię tylko na jeden test walki, po czym jest zakrywana i nie może zostać użyta ponownie, póki nie zostanie odkryta.

Zaklęcie, posiadające opis w formie „Rzuć zaklęcie i zakryj tę kartę, aby na czas tej walki, otrzymać premię +X do testów walki”, działa do końca walki, w której zostało rzucone (tzn. przez dowolną liczbę rund, póki walka nie dobiegnie końca), póki Badacz poświęca odpowiednią liczbę dłoni, aby je używać. Jeśli Badacz przestanie poświęcać odpowiednią liczbę dłoni by utrzymać zaklęcie, premia przestanie działać. Jako że przy rzucaniu zaklęcia jest zakrywana, w czasie tury można z niego skorzystać tylko podczas walki z pojedynczym potworem. Jednakże w ostatecznej bitwie przeciwko Przedwiecznemu, zaklęcie musi być rzucone ponownie przy każdym ataku (jest to możliwe, ponieważ jest odkrywana na początku każdej rundy ostatecznej bitwy). Przykładowe karty tego typu to Deformacja, oraz Uśmiercenie.

Zdolności Badaczy

P: *Czy zdolność Silna psychika profesora Harveya Waltersa (zmniejsza wszystkie straty Poczytalności o 1) działa również podczas rzucania zaklęć?*

O: Nie. Zdolność profesora działa, kiedy gracz traci punkty Poczytalności, a nie gdy są jego kosztem. To samo rozróżnienie dotyczy zdolności Silne ciało, którą posiada gangster Michael McGlen.

P: *Co się dzieje, kiedy Badacze, którzy podczas spotkań na obszarach losują dodatkowe karty (Darrell Simmons w Arkham i Gloria Goldberg w Innych Światach) trafią na kartę nakazującą wylosować dwie karty i wybrać jedną, z której odbędą spotkanie?*

O: W takich przypadkach, ci Badacze losują jedną dodatkową kartę, co oznacza, że losują trzy karty i wybierają jedną, z której odbędą spotkanie.

Karty Mitów

P: *Czy karta Mitów „Godzina policyjna” działa na Zastępcę Szeryfa? Innymi słowy, czy jeśli Zastępca Szeryfa pozostanie na ulicach, to pod koniec swojej tury trafi do więziennej celi?*

O: Nie. Zastępca Szeryfa nie podlega karze za przebywanie na ulicach, gdy obowiązuje Godzina policyjna.

P: *Czy karty, takie jak Przedmiot unikatowy „Flet Bogów Zewnętrznych” albo karta Mitów „Wzmocniono ochronę kampusu!”, wpływają również na potwory powstałe wskutek działania karty Mitów „Straszliwy eksperyment”?*

O: Nie. Te potwory tak naprawdę „nie znajdują się na planszy”.

P: *Do czego służą znaczniki aktywności?*

O: Znaczniki aktywności służą do zaznaczania jakiejś aktywności, która ma miejsce na danym obszarze. Zazwyczaj zaznacza się nimi miejsce działania Pogłoski, ale mogą również służyć do zaznaczania innych efektów kart Mitów.

Zdolności potworów

P: *Skrzydlate Dziecię Nocy posiada specjalną zdolność o treści „kiedy nie powiedzie ci się test walki przeciwko Skrzydlatemu Dziecięciu Nocy, zostajesz przeciągnięty przez najbliższą bramę”. Co się stanie, jeśli spotka to Badacza, który napotkał Skrzydlate Dziecię Nocy w Innym Świecie?*

O: Najbliższa brama to brama prowadząca z powrotem do Arkham, więc gracz natychmiast powróci do Arkham (i otrzyma znacznik eksploracji). Fabularnie można tłumaczyć to w ten sposób, że Skrzydlate Dziecię Nocy, jako sługi Nodensa, czasem pomagają Badaczom.

P: *Czy Fizyczna/Magiczna odporność/niewrażliwość zapobiega działaniu drugorzędного efektu Fizycznej/ Magicznej broni lub zaklęcia?*

O: Nie. Te zdolności potworów jedynie redukują lub eliminują premię do testów walki. Nie wywierają żadnego efektu na inne zdolności broni i zaklęć.

P: *Czy zdolność Chthonianina powodująca utratę punktów Wytrzymałości wpływa na Badaczy w Innych Światach?*

O: Nie. Chthonianin tworzy trzęsienie ziemi, które wpływa tylko na Arkham i znajdujących się w nim Badaczy. To jedna z nielicznych sytuacji, podczas których Badacz jest bezpieczniejszy w Innym Świecie.

Moce Przedwiecznych

P: *Moc Ithaquy „Mroźne wiatry” brzmi: „Wszystkie karty Pogody ulegają odrzuceniu, zanim w grę wejdą ich specjalne efekty.” Co się stanie, jeśli podczas rozgrywki, w której Ithaqua jest Przedwiecznym, w grze znajduje się już aktywna karta Warunków nie-Pogody, a nowo wylosowana karta Mitów to karta Warunków Pogody?*

O: W takiej sytuacji należy przeprowadzić trzy pierwsze kroki fazy Mitów, stosując się do poleceń z nowej karty Mitów (otwarcie bramy, pojawienie się potwora, pojawienie się Wskazówki, ruch potworów), ale całkowicie zignorować jej specjalną zdolność, a następnie ją odrzucić. Nie należy podmieniać ani odrzucać aktywnej karty Mitów.

P: *Moc Yog-Sothotha „Klucz i Brama” brzmi: „Trudność zamknięcia lub zapieczętowania bram wzrasta o 1.” Czy to oznacza, że do zapieczętowania bram wymagane jest sześć żetonów Wskazówek?*

O: Nie. To oznacza, że w teście Wiedzy lub Waleczności wymaganych, aby zamknąć bramę, gracz musi uzyskać dwa sukcesy.

Walka z Przedwiecznym

P: *Czy podczas ostatecznej bitwy, odpoczynek Badaczy posiada jakieś ograniczenia w porównaniu do zwykłej fazy Utrzymania?*

O: Krok „Odpoczynek Badaczy”, przeprowadzany w każdej rundzie ostatecznej bitwy, składa się z tych samych czynności co zwykła faza Utrzymania (w tym również przekazywanie znacznika pierwszego gracza i możliwość wymiany przedmiotów).

P: *Czy w czasie ostatecznej bitwy, sukcesy uzyskane przez Badaczy przeciwko Przedwiecznemu kiedykolwiek przepadają, czy sumują się przez całą ostateczną bitwę?*

O: Sukcesy, które Badacze uzyskują w walce z Przedwiecznym, nigdy nie znikają. Zamieszanie wynika stąd, że w trakcie ostatecznej bitwy, śledzi się dwie odrębne „pule sukcesów”: (a) łączną liczbę sukcesów uzyskanych przez Badaczy, oraz (b) liczbę sukcesów potrzebnych do usunięcia kolejnego żetonu zagłady.

Za każdym razem, gdy Badacze uzyskają sukces podczas „Ataku Badaczy”, zarówno (a) jak i (b) się zwiększają. Lecz w momencie gdy wartość (b) jest równa ilości Badaczy, usuwany jest żeton zagłady, a (b) zostaje wyzerowane. Jednakże nie wpływa to na wartość (a) i nie zmienia ilości sukcesów, które Badacze muszą zdobyć podczas ostatecznej bitwy aby wygrać grę.

Podsumowując: Usuwanie żetonów zagłady, to po prostu sposób pomagający graczom śledzić liczbę sukcesów zgromadzonych w trakcie wielu rund ostatecznej bitwy.

P: *Czy na początku ostatecznej bitwy z Ithaquą, gracz wybiera przedmiot, po czym wykonuje rzut i sprawdza, czy przedmiot należy odrzucić (i powtarza tą czynność dla każdego przedmiotu), czy może najpierw wykonuje rzut i dopiero poznawszy wynik, wybiera przedmiot (i powtarza tą czynność dla każdego przedmiotu)?*

O: Pierwsza opcja jest poprawna.

Inne

P: *Dokładnie kiedy, gdzie i co Badacze mogą między sobą wymieniać?*

O: Badacze którzy znajdują się na tym samym polu, mogą wymieniać się w dowolnej chwili, za wyjątkiem walki. Mogą się wymieniać przed, w trakcie, lub po ruchu, co oznacza, że wymiana nie kończy ruchu.

Badacze mogą wymieniać Przedmioty powszechnie, Przedmioty unikatowe, Zaklęcia i pieniądze. Nie mogą natomiast wymieniać żetonów Wskazówek, Sprzymierzeńców oraz trofeów za potwory i bramy.

P: *Jeśli karta nakazuje graczowi „stracić następną turę”, to czy gracz pomija wszystkie fazy, w tym fazę Utrzymania?*

O: Tak. Należy zwrócić uwagę, że „tracisz następną turę” to co innego niż „pozostań tutaj przez następną turę”, które oznacza, że gracz został zatrzymany.

P: *Kiedy w trakcie fazy Badacz może wykonać swoje akcje? Na przykład, jeśli Badacz posiadający za sprzymierzeńca Diuka (odrzuć, aby przywrócić swoją Poczytalność do maksymalnego poziomu) wylosuje spotkanie, które nakaże mu rzucić kością i stracić tyle punktów Poczytalności, to w którym momencie może on odrzucić Diuka, aby odzyskać Poczytalność?*

O: Gracz może wykonywać swoje akcje w dowolnej chwili, o ile dzieje się to we wskazanej fazie i wszystkie inne warunki zostaną spełnione. Jednakże, kiedy karta Obszaru zostanie wylosowana, musi zostać rozpatrzona, zanim gracz będzie mógł wykonać inne akcje.

W powyższym przykładzie, gracz mógłby odrzucić Diuka przed wylosowaniem karty Obszaru, albo po wylosowaniu i rozpatrzeniu karty. Nie mógłby go jednak odrzucić po wylosowaniu karty, lecz przed jej rozpatrzeniem. Jeśli gracz nie odrzucił Diuka przed wylosowaniem karty i wylosował kartę, która zredukuje jego Poczytalność do 0, to popadnie w obłąd, zanim będzie mógł odrzucić Diuka.

Wyjątkiem od tej zasady jest zaklęcie Ochrona Ciała, które służy zapobieganiu utracie punktów Wytrzymałości i jest przeznaczone do wykorzystania podczas takich sytuacji.

P: *Czy gracz ponawiający rzut testu umiejętności, może przerzucić również dodatkowe kości otrzymane w wyniku wydania żetonów Wskazówek?*

O: Tak. Gracz może przerzucić wszystkie kości, którymi do tej pory rzucał w danym teście umiejętności. To oznacza, że podczas ponownych rzutów gracz rzuca również kośćmi, które otrzymał w wyniku wydania żetonów Wskazówek.

OPRACOWANIE

PROJEKT GRY: Richard Launius
oraz Kevin Wilson

OPRACOWANIE GRY: Kevin Wilson

OPISY KART: Robert A. Kouba,
Jeff Tidball oraz Kevin Wilson

REDAKCJA I KOREKTA: Michael Hurley
oraz Jeff Tidball

OPRACOWANIE GRAFICZNE:
Andrew Navaro

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE:
Zoë Robinson

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Matt Dixon

GRAFIKA PLANSZY: Henning Ludvigsen
with Felicia Cano, Trevor Cook, Alex
Eckman-Lawn, Germán Nóbile
oraz Loïc Zimmerman

ILUSTRACJE NOWYCH KART I ARKUSZY:
Felicia Cano, Cris Griffin, Rafał
Hrynkiewicz, George Martzoukos,
Patrick McEvoy, Linda Tso
oraz Loïc Zimmerman

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

TESTERZY: Matthew Cary, John
Skogerboe, Jason Allen Lee Smith,
załoga FFG oraz Team XYZZY

MENEDŻER PRODUKCJI: Richard Spicer

OPRACOWANIE WYKONAWCZE:
Christian T. Petersen

WYDAWCA: Christian T. Petersen

TŁUMACZENIE: Rafał Kalota

WERSJA POLSKA: Galakta

Specjalne podziękowania dla Chaosium,
za ich nieustające wsparcie, oraz dla
fantastycznych artystów pracujących nad
Call of Cthulhu Collectible Card Game, bez
których powstanie tej gry nie byłoby możliwe.



© 2008 Fantasy Flight Publishing, Inc. adna cz tego produktu nie mo e by powielana bez wyra nego, pisemnego pozwolenia. *Zew Cthulhu* to zarejestrowany znak towarowy Chaosium, Inc., licencjonowany przez Chaosium, Inc. *Horror w Arkham*, *Mgły nad Kingsport*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply i logo FFG s znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrze one. Fantasy Flight Games mie ci si przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA i mo na si z nimi skontaktowa pod numerem telefonu 651-639-1905. Prosz zachowa te informacje. Uwaga! Produkt nie odpowiedni dla dzieci w wieku poni ej 3 lat ze wzgl du na drobne elementy. Ryzyko zadławienia. Faktyczne elementy mog si ró ni od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWK . PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO U YTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.