



## Koszmar z Dunwich

### *Syn Yog-Sothotha*

Kiedy Koszmar z Dunwich jest Heroldem, na początku gry umieść jeden żeton Koszmaru z Dunwich na jego torze. *Do gry z tym Heroldem wymagana jest plansza Dunwich.*

## Przepowiednia Whateleya

*„Powieм wam jeszcze, że któregoś dnia usłyszycie, jak dziecko Lavinii zawoła imię swojego ojca ze szczytu Wzgórza Strażnika”*  
– Czarownik Whateley.

Efekty przepowiedni Whateleya są następujące:

**Nienaturalny przyrost:** Gra rozpoczyna się z jednym żetonem na torze Koszmaru z Dunwich. Poza normalnymi zasadami, na torze należy umieścić dodatkowo jeden żeton, kiedy poziom paniki osiągnie 3, 6 oraz 9.

**Dziecko Yog-Sothotha:** Koszmar z Dunwich należy traktować tak, jakby posiadał symbol wymiaru księżyca i koła. Symbole wymiaru odnoszą się *jedynie* do ruchu, Koszmar z Dunwich nie może zostać wygnany ani wciągnięty przez bramę.

**Imię ojca:** Kiedy Koszmar z Dunwich się porusza, na torze zagłady należy umieścić żeton zagłady jeśli wypadnie 3-6 (zamiast 4-6).

**Ojciec i syn:** Jeśli Yog-Sothoth jest Przedwiecznym i się przebudzi kiedy Koszmar z Dunwich znajduje się na planszy, wartość walki Yog-Sothotha wzrasta o 3 (do -8), a na jego torze należy umieścić 5 dodatkowych żetonów zagłady (łącznie 17 żetonów).