

POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA®

DRUGA EDYCJA

PRZERAŻAJĄCE PODRÓŻE

Delikatny, metaliczny brzęk naszyjnika Agnes zwrócił uwagę Jima. Mężczyzna zauważył, że znowu jest spięta. „Już niedługo”. Stłumione echo powtórzyło słowa, którymi próbował ją uspokoić. W ciemnym wnętrzu skrzyni ładunkowej ledwo widział skulone sylwetki Agnes i Trish.

„Dziękuję, Jim” – powiedziała Agnes, chwytając go za rękę spoconą dłonią – „Nie przywykłam do podróżowania, zwłaszcza w ten sposób. Bądź co bądź, jesteśmy spory kawałek od restauracji Velmy”.

„Na to wygląda” – odpowiedział. Z zewnątrz dobiegł ich odgłos zbliżających się ciężkich kroków, który nagle ucichł – ktoś zatrzymał się zaraz obok skrzyni. Trish sięgnęła po broń.

Ciszę przerwał głośny trzask, towarzyszący otwarciu przedniej ściany skrzyni. Trish momentalnie doskoczyła do nieznajomego, który odkrył ich obecność, wbijając mu łufę pod żebra. „Hej, spokojnie!” – usłyszeli szorstki, ale znajomy głos.

Jim zerwał się z miejsca, puszczając dłoń Agnes. „Trish! Trish, to Silas! Żeglarz, o którym wam mówiłem. To na niego czekamy”.

„Spóźniłeś się ośiem minut”. Trish nie opuściła broni. „Mów, co takiego mieliśmy tutaj zobaczyć?”

Nagle za Silasem znikąd pojawiła się groteskowa dłoń. Opadając, pozostawiła w powietrzu ślad – portal do jakiegoś nieznanego miejsca. Im bardziej rozrastała się szczelina, tym wyraźniej Jim widział zmierzającą w ich stronę istotę. Jej ciało przypominało ludzkie, ale było pokryte chitynowym pancerzem i rozciągało wokół siebie odór rozkładającego się mięsa. Trish błyskawicznie wycelowala i dwukrotnie wystrzeliła w stwora.

Sylwetka zwała się z powrotem w obcy krajobraz do wtóru westchnięcia Silasa. „Kolejny... Chodźcie, nie mamy wiele czasu. Musimy się dostać na mostek”.

SYMBOL ROZSZERZENIA

Wszystkie karty i kafelki z dodatku *Przerażające podróże* oznaczono symbolem rozszerzenia, aby ułatwić oddzielenie ich od kart i kafelków z gry podstawowej *Posiadłość Szaleństwa Druga Edycja*.



OPIS ROZSZERZENIA

Przerażające podróże to rozszerzenie do gry *Posiadłość Szaleństwa Druga Edycja*, w której badacze znajdują się z daleka od domu, mierząc się ze stale rosnącym zagrożeniem. Podczas podróży koleją przez urokliwą prowincję Nowej Anglii dojdzie do rozpadu rzeczywistości, na pokładzie sterowca wysoko nad Atlantykiem rozpocznie się niebezpieczny rytuał, a tajemnicza eksplozja na luksusowym liniowcu pozostawi kolejne pytania bez odpowiedzi. Gdziekolwiek wyruszą badacze, będą musieli zmierzyć się z powstającym złem, a ich podróże nie pozostawią ich niezmienionych.

Niniejsze rozszerzenie umożliwia rozgrywkę w trzy nowe scenariusze, wraz z wieloma wydarzeniami mitów i nową łamigłówką. Wprowadza także nowy rodzaj kart – Tożsamości, oraz nowy rodzaj terenu – Szczelinę/Wodę. W rozszerzeniu znajdują się także nowe kafelki mapy, potwory, badacze oraz karty, które pozwolą dodatkowo urozmaicić śledztwa.



ELEMENTY

Rozszerzenie *Przerażające podróże* zawiera następujące elementy:

- 18 kafelków mapy
- 4 karty i figurki badaczy
- 7 żetonów i figurek potworów
- 6 kart Tożsamości
- 13 kart Przedmiotów powszechnych
- 7 kart Przedmiotów unikatowych
- 15 kart Zaklęć
- 8 kart Stanów
- 4 karty Obrażen
- 4 karty Przerażenia
- 6 żetonów Osób
- 43 żetony Szczeliny/Wody
- 4 żetony Drzwi
- 50 żetonów Wskazówek

PRZYGOTOWANIE FIGUREK POTWORÓW

Aby złożyć figurki potworów, należy umieścić figurkę Bezkształtnego pomiotu na dużej podstawce, a wszystkie pozostałe figurki na małych podstawkach. Znajdująca się w rozszerzeniu *Przerażające podróże* figurka Bezkształtnego pomiotu wymaga dodatkowego złożenia. Należy użyć kleju, aby przytwierdzić tę figurkę do podstawki. W celu jej szybkiego montażu sugerujemy użycie błyskawicznego kleju cyjanoakrylowego. Należy przestrzegać przy tym wszystkich zaleceń dotyczących korzystania z kleju używanego do montażu.

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Przed rozgrywką z rozszerzeniem *Przerażające podróże* należy dodać żetony Szczeliny/Wody do ogólnej puli żetonów. Podczas rozgrywania scenariusza „Ukryta głębia” w trzech lub więcej graczy należy potasować karty Tożsamości i umieścić je odkryte na obszarze gry. W innym wypadku karty Tożsamości należy odłożyć do pudełka. Wszystkie pozostałe elementy rozszerzenia należy dołączyć do odpowiednich talii i puli z podstawowej gry *Posiadłość Szaleństwa Druga Edycja*. Należy też pamiętać o zaktualizowaniu aplikacji i aktywowaniu rozszerzenia w menedżerze kolekcji.

ZASADY DODATKOWE

KARTY TOŻSAMOŚCI

Karty Tożsamości reprezentują ukryte przynależności graczy w scenariuszu „Ukryta głębia”. Należy używać ich **wyłącznie** podczas rozgrywania tego scenariusza.

➤ Rozgrywając scenariusz „Ukryta głębia” z dwoma badaczami, nie należy używać kart Tożsamości.

➤ Kiedy gracz otrzymuje kartę Tożsamości, trzyma ją przed sobą awerssem (stroną z ilustracją) do góry.

- Każda karta Tożsamości posiada wymaganą liczbę badaczy w grze, oznaczoną w prawym dolnym rogu rewersu karty. Kiedy badacz otrzymuje Tożsamość, a liczba badaczy w grze jest niższa niż wymagana, odrzuca daną kartę Tożsamości i dobiera nową.

➤ Badacze nie mogą podglądać rewersu żadnej karty w talii Tożsamości, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala.

SZCZELINA

Szczelina to żeton oznaczający słabnące bariery rzeczywistości.

➤ Po tym, jak badacz znajdujący się na polu ze Szczeliną wykona akcję inną niż ruch, otrzymuje Stan Zagubiony w czasie i przestrzeni (jest to nowy stan wprowadzony w tym rozszerzeniu).

- Kiedy badacz znajdujący się na polu ze Szczeliną zmarnuje akcję, otrzymuje Stan Zagubiony w czasie i przestrzeni.

➤ Badacz może wykonać akcję, aby spróbować zamknąć Szczelinę, wykonując test wiedzy (📖). Za każdy uzyskany sukces badacz może odrzucić Szczelinę ze swojego pola lub z pola, na które poruszy się później w tej samej rundzie.

- Szczeliny odrzucone w wyniku tego efektu nie powodują, że badacz otrzymuje Stan Zagubiony w czasie i przestrzeni.

➤ Szczeliny nie można umieścić na polu już zawierającym Szczelinę.

WODA

Woda to żeton spowalniający badaczy i potwory.

➤ Kiedy badacz lub potwór porusza się na pole zawierające Wodę, cały jego pozostały ruch zostaje natychmiast zmarnowany.

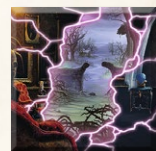
- Wodne, latające i przenikające potwory nie marnują swojego pozostałego ruchu.
- Kiedy Woda jest umieszczana na polu zawierającym Ogień, należy odrzucić żeton Ognia z danego pola.

➤ Na polu zawierającym Wodę nie można umieścić Ognia ani Wody.

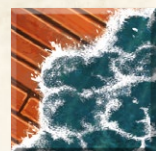


Przeczytaj opis na rewersie tej karty, ale nie zdradzaj go pozostałym graczom.

Awers karty Tożsamości



Żeton Szczeliny



Żeton Wody

ŁAMIGŁÓWKA ŚCIEŻKI

To rodzaj łamigłówki, w którym badacz próbuje ułożyć ścieżkę łączącą lewą stronę łamigłówki z prawą.

- Fragmenty łamigłówki są rozmieszczone na siatce w sposób losowy.
- Jako krok łamigłówki badacz może zamienić miejscami dwa sąsiadujące ze sobą fragmenty, przeciągając jeden z nich nad drugi (1), lub obrócić dowolny fragment o 90 stopni, zaznaczając wybrany fragment i naciskając strzałkę wskazującą kierunek, w którym chciałby go obrócić (2).
- Fragment łamigłówki sąsiaduje z innym, jeśli znajduje się bezpośrednio nad lub pod nim albo po jego prawej lub lewej stronie.



- Łamigłówka zostaje rozwiązana, kiedy elementy utworzą nieprzerwaną ścieżkę łączącą lewą stronę łamigłówki z prawą (3).



PRZEMIESZCZANIE KAFELKÓW

Podczas rozgrywki kafelki planszy mogą się przemieszczać.

- Kiedy kafelek jest przemieszczany, należy go usunąć z aktualnie zajmowanego miejsca na planszy i umieścić w miejscu wskazanym przez aplikację.
- Kiedy kafelek jest przemieszczany, wszystkie znajdujące się na nim figurki, żetony i karty pozostają na tym samym miejscu na kafelku.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

- P. Czy cokolwiek może wpływać na badacza posiadającego Stan Zagubiony w czasie i przestrzeni?
- O. Na badacza posiadającego Stan Zagubiony w czasie i przestrzeni nie wpływają żadne inne efekty gry, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to zezwala.
- P. Czy badacz posiadający Stan Zagubiony w czasie i przestrzeni, może wygrać grę?
- O. Tak.
- P. Czy coś automatycznie się dzieje, kiedy badacz wchodzi na pole zawierające Szczelinę?
- O. Nie.



OPRACOWANIE

Projekt i opracowanie rozszerzenia: Kara Centell-Dunk
oraz Jim Cartwright, Alex Schlee i Yu-Chi Wang

Korekta: Allan Kennedy

Kierownik działu gier planszowych: Andrew Fischer

Zespół fabularny *Horroru w Arkham*:

Dane Beltrami, Matthew Newman i Nikki Valens

Menedżer ds. fabuły: Katrina Ostrander

Projekt graficzny rozszerzenia: Chris Beck

Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch

Okładka: Jokubas Uogintas

Grafiki kafelków mapy: Yoann Boissonnet

Grafiki: Justin Adams, Tiziano Baracchi, Dmitri Bielak, Grzegorz Bobrowski, Joshua Cairos, John Cheeseman-Meyer, Alexandre Dainche, Derek Edge II, Gerardo Garza, John Goodenough, John Gravato, Mark Harchar, James Ives, Ian Kirkpatrick, Jesse Mead, Brynn Metheney, Reiko Murakami, John Pacer, Carlos Palma Cruchaga, Shane Pierce, Borja Pindado, Ramon Puasa, Chris Rallis, Jordan Saia, Tadas Sidlauskas, Stephen Somers, Angela Sung i Magali Villeneuve

Kierownictwo artystyczne: Jeff Lee Johnson

Główny dyrektor artystyczny: Melissa Shetler

Projekt figurek: Bhushan Arekar, David Ferreira i Rowena Frenzel
oraz Robert Brantseg i Adam Martin

Główny rzeźbiarz: Cory DeVore

Koordynator projektu figurek: Derrick Fuchs

Opracowanie oprogramowania:

Mark Jones, Paul Klecker i Gary Storkamp

Producent wykonawczy oprogramowania: Keith Hurley

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Dyrektor ds zawartości wizualnej: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz Wichlacz

Starszy kierownik rozwoju produktu: Chris Gerber

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Wydawca: Andrew Navaro

Galakta

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Korekta wersji polskiej: Aleksandra Miszta, Marek Mydel

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy

T.J. Allred, Alex Anderson, Maren Anderson, Dane Bicott, Gardner Brenneisen, Sara Cavazos, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Joseph Eckert, Julia Faeta, George Fisher, Stephen Graham, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Kira JD, Kayla Jindrich, Amy Kuller, Tony Maravola, Kestrel McCarthy, Michelle McCarthy, Thomas McPhee, Erik Miller, Lacey Miller, David Morris, Hannah Morris, Al Peffers, Angelic Phelps, Rebekah Phelps, Joe Phelps, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Amy Reuhl, Tom Reuhl, Chad Reverman, Eric Roos, Shawn Sandhu, Jerry Santos, Becca Scarlett, David Spencer, Brett Szudy i Sally Szudy

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Posiadłość Szaleństwa, Horror w Arkham oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

WWW.GALAKTA.PL

