

POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA[®]

DRUGA EDYCJA

ŚWIĄTYNIA ŚWITU

Pięść Lily Chen przeszła przez widmo na wylot, nie wyrządzając mu żadnej szkody. Karykaturalnie długie palce istoty przecięły powietrze tuż obok Lily, jednak wymięła je niczym rzeka opływająca skałę. Używany przez nią styl Wing Chun nie był w stanie zranić tego niespokojnego ducha, ale nie mogła się poddać. Przyjawszy odpowiednią pozę, otwartą dłoń nakreśliła w powietrzu skomplikowany znak. Atak, który po nastąpił, całkowicie unieruchomił istotę. Spętana i niezdolna do wykonania jakiegokolwiek ruchu, wpatrywała się w Lily pustym, wściekłym spojrzeniem.

Wyczuwając obecność kogoś jeszcze, Lily obróciła się, przygotowując się do kolejnego uderzenia. Stojący przed nią stary, otyły, biały mężczyzna w drogim garniturze podniósł ręce do góry i uśmiechnął się. Lily wstrzymała swój atak, jednak na wszelki wypadek pozostała w gotowości.

– Kim Pan jest? – Spytała tonem nie znoszącym sprzeciwu.

Głos mężczyzny był szorstki, ale miał w sobie nutkę wyćwiczonej wesołości.

– Mistrz Yuanjing miał rację. Rzeczywiście musisz być jego najzdolniejszą uczennicą. – Mężczyzna pozwoli opuścić ręce. – Nazywam się Charlie Kane. Twój stary mistrz powiedział mi, że być może będziesz w stanie pomóc mi w rozwiązaniu pewnego małego problemu tu w Arkham. Słyszałaś kiedyś o Zakonie Srebrnego Świtu?

OPIS ROZSZERZENIA

Świątynia Świtu to rozszerzenie do gry Posiadłość Szaleństwa Druga Edycja, w którym bogaci i wysoko postawieni członkowie Łoży Srebrnego Świtu władają nie tylko miastem, ale i tajemną, zakazaną magią. Zakon Srebrnego Świtu cieszy się szacunkiem mieszkańców Arkham, podczas gdy jego członkowie potajemnie odprawiają mroczne rytuały.

Rozszerzenie Świątynia Świtu odblokowuje dodatkową zawartość cyfrową w postaci dwóch scenariuszy i nowych wydarzeń mitów. Ponadto wprowadza nowy rodzaj żetonów – Spętanie. Pudełko zawiera również dodatkowe kafelki mapy, nowe potwory, nowych badaczy oraz nowe karty, które jeszcze bardziej rozbudują wasze śledztwa.

ELEMENTY

Rozszerzenie Świątynia Świtu zawiera następujące elementy:

- 5 kafelków mapy
- 2 karty i figurki badaczy
- 2 żetony i figurki potworów
- 10 kart Przedmiotów powszechnych
- 6 kart Przedmiotów unikatowych
- 10 kart Zaklęć
- 7 kart Stanów
- 2 karty Obrażeń
- 2 karty Przeróżenia
- 20 żetonów Spętania
- 10 żetonów Osób
- 7 żetonów Wskazówek
- 2 żetony Ścian

SYMBOL ROZSZERZENIA

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



KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Przed rozgrywką z rozszerzeniem *Świątynia Świtu* należy dodać żetony Spętania, nowy rodzaj elementów, do ogólnej puli żetonów. 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

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.

NACHODZĄCE NA SIEBIE KAFELKI

Podczas rozgrywki kafelki planszy mogą być umieszczane w taki sposób, że nachodzą na inne kafelki planszy.

- Kiedy nachodzący kafelek zostanie umieszczony w grze, wszystkie figurki, żetony i karty pozostają na swoim miejscu, chyba że jakiś efekt wyraźnie nakazuje inaczej.
- W tym rozszerzeniu nachodzące kafelki nie mogą przykryć całego pola na planszy. Jeśli figurka lub karta znajduje się na części pola, które miałyby zostać przykryte innym kafelkiem mapy, badacze wspólnie decydują, gdzie w obrębie danego pola przenieść dane elementy, aby nie zostały przykryte przez nachodzący kafelek.
- Część kafelka mapy znajdująca się pod innym kafelkiem mapy nie jest dłużej uznawana za część planszy.
- Badacze przestrzegają normalnych zasad ruchu, kiedy przemieszczają się na lub z pól znajdujących się na nachodzących kafelkach.

ŻETONY SPĘTANIA

Różne efekty w grze mogą nakazać badaczom umieścić żeton Spętania.

- Potwora znajdującego się na polu z żetonem Spętania nie trzeba unikać.
- Pola mogą zawierać wiele żetonów Spętania.
- Kiedy potwór się aktywuje, badacze mogą wspólnie zdecydować się odrzucić żeton Spętania z pola potwora. Jeśli to zrobią, dany potwór traci swój ruch.
- Kiedy badacze odrzucają żeton Spętania, należy go zwrócić do puli żetonów Spętania.
- Żetony Spętania nie są wyposażeniem. Nie mogą być podnoszone, upuszczane ani wymieniane.



Żeton Spętania

OPRACOWANIE

Fantasy Flight Games

Projekt i opracowanie rozszerzenia:

Kara Centell-Dunk, Grace Holdinghaus i Colin Phelps

Korekta:

Allan Kennedy

Kierownik działu gier planszowych:

Andrew Fischer

Zespół fabularny *Arkham Horror*:

Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander i Nikki Valens

Projekt graficzny rozszerzenia:

WiL Springer

Kierownik projektu graficznego:

Brian Schomburg

Okladka:

Jokubas Uogintas

Grafiki kafelków mapy:

Yoann Boissonnet

Grafiki:

Tiziano Baracchi, Sara Biddle, Jason Caffoe, Bryce Cook, Alexandre Dainche, Christina Davis, Nicholas Gregory, Dani Hartel, Rafał Hryniewicz, Jeff Lee Johnson, Romana Kendelic, Drazenka Kimpel, Adam Lane, Robert Laskey, Brandon Leach, Patrick McEvoy, Brynn Metheney, Ethan Patrick Harris, Michelle Peterson, Borja Pindado, Cristina Vela, Magali Villeneuve, Uriah Voth i Owen Weber

Kierownictwo artystyczne:

Jeff Lee Johnson

Projekt figurek:

Ben Lodge i Derek Miller

Koordynator projektu figurek:

Robert Brantseg

Główny kierownik artystyczny:

Melissa Shetler

Opracowanie oprogramowania:

Mark Jones, Paul Klecker, Francesco Moggia i Gary Storkamp

Producent wykonawczy oprogramowania:

Keith Hurley

Koordynator kontroli jakości:

Zach Tewalthomas

Starszy kierownik projektu:

John Franz-Wichlacz

Starszy kierownik rozwoju projektu:

Chris Gerber

Projektant wykonawczy:

Corey Konieczka

Dyrektor kreatywny:

Andrew Navaro

Asmodee North America

Kierownictwo produkcji:

Jason Beaudoin i Megan Duehn

Wydawca:

Christian T. Petersen

Galakta

Tłumaczenie:

Aleksandra Miszta

Korekta wersji polskiej:

Wiktoria Marek i Mateusz Szupik

Lokalizacja elementów graficznych:

Mateusz Szupik

Wersja polska:

Galakta

Testerzy

Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Garrett Cannon, Julia Faeta, William Garabrant, Jennifer Giles, Alene Horner, Jason Horner, James Inwood, Michelle McCarthy, Maegan Mohr, Chad Reverman, Jerry Santos, Rebecca Starr, Brian Trautner, Emily Trautner i Emily Williford

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów.

© 2017 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, Minnesota, 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

