

POSIAŁOŚĆ SZALEŃSTWA®

DRUGA EDYCJA

ULICE ARKHAM

„Jeszcze chwila, skarbie” – powiedziała Marie do Diany, z gracją zarzucając boa na ramię jedną ręką, a drugą składając autograf na pocztówce trzymanej przez fanke. Młoda kobieta była ostatnią z małego tłumu, który po występie zgromadził się w klubie Nightingale przy wejściu dla artystów. Kiedy fanka się oddaliła, Marie przestała podtrzymywać swój sceniczny wizerunek. Teraz wyglądała na naprawdę zmęczoną. „Wiesz, skarbie, że mogłaś wejść do środka. Mogłam ci dać bilety na przedstawienie. Kręcenie się nocą po alejkach nie jest bezpieczne” – odezwała się.

Diana wzruszyła ramionami. „Znam zbyt wielu ludzi siedzących w łóżach na balkonie. Poza tym wolę prywatne pokazy – te, w których potwory umierają, kiedy kończysz pieśń, zamiast wracać do domu do swoich dzieci”. Diana podała Marie termos. „Masz tu coś na swoje gardło. Na uniwersytecie dzieje się coś paskudnego. Mam wrażenie, że będzie tam bardziej niebezpiecznie niż tutaj”.

„Mogłaby się pani zdziwić, panno Stanley” – w alejce rozległ się głos Tommy’ego Muldoona. Mężczyzna zmierzał w ich stronę. „Nigdy nie wiadomo, co może czaić się w cieniu”. Gwałtownie sięgnął ręką w ciemność i wyciągnął zza kontenera na śmieci zaskoczonych Finna Edwardsa. „Jak tam twoja «chora kuzynka», Finn? Podejrzewam, że do tej pory jest już pewnie umierająca”.

„Chryste!” – oburzył się Finn. „Matka nie nauczyła cię manier? Kto to słyszał, szarpać tak spokojnego człowieka? To nie po chrześcijańsku!” Mężczyzna otrząpął się i poprawił koszulę. „A co do mojej kuzynki, to bidulka–”

Ziemia zatrzęsła się nagle i w oddali rozległ się odgłos niewielkiej eksplozji. Diana zmarszczyła brwi. „Nie ma czasu na kłótnie. Musimy ruszać na Uniwersytet Miskatonic, natychmiast”.

SYMBOL ROZSZERZENIA

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



OPIS ROZSZERZENIA

Ulice Arkham to rozszerzenie do gry *Posiadłość Szaleństwa Druga Edycja*, w którym badacze będą musieli zmierzyć się z koszmarnymi sekretami skrywanymi przez pozornie normalne miasteczko Arkham. Odwiedzając tereny Uniwersytetu Miskatonic, kontrolowane przez gangsterów nielegalne bary i sklepy, badacze stawia czoła zagrożeniom zarówno z tego, jak i nie z tego świata. Tylko spryt, wytrwałość i okazjonalne odkrywanie w sobie nowego potencjału pozwolą im przezwyciężyć kosmary zagrażające miastu i ich życiu.

Rozszerzenie *Ulice Arkham* odblokowuje dodatkową zawartość cyfrową w postaci trzech scenariuszy, nowych wydarzeń mitów i nowego rodzaju łamigłówek. Ponadto wprowadza nowy rodzaj kart Eliksirów i żetony Ulepszeń. Pudełko zawiera również dodatkowe kafelki mapy, nowe potwory, nowych badaczy oraz nowe karty, które jeszcze bardziej rozbudują wasze śledztwa.



ELEMENTY

Rozszerzenie *Ulice Arkham* zawiera następujące elementy:

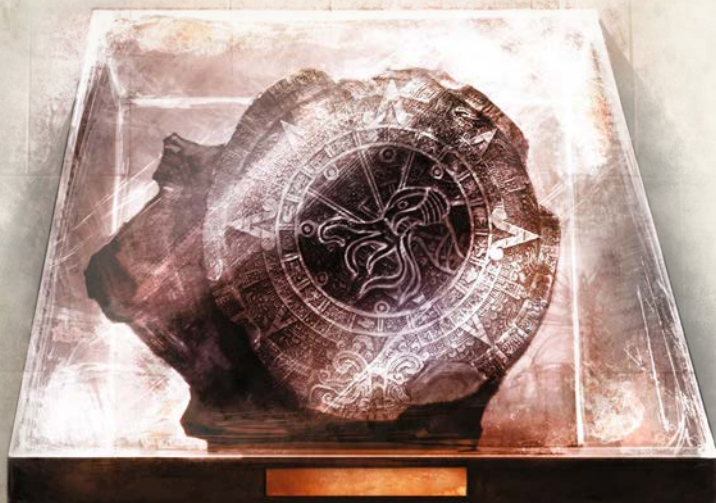
- 17 kafelków mapy
- 4 karty i figurki badaczy
- 7 żetonów i figurek potworów
- 11 kart Przedmiotów powszechnych
- 9 kart Przedmiotów unikatowych
- 15 kart Zaklęć
- 8 kart Stanów
- 5 kart Obrażeń
- 5 kart Przerżenia
- 6 kart Elikśirów
- 12 żetonów Osób
- 30 żetonów Ulepszeń
- 2 żetony drzwi
- 2 żetony ścian

PRZYGOTOWANIE FIGUREK POTWORÓW

Aby złożyć figurkę potwora, należy wcisnąć kołki, znajdujące się na spodzie figurki, w otwory na odpowiedniej podstawce. Lloigora należy zamocować na dużej podstawce, Gwiezdne Wampiry na średnich podstawkach, a wszystkie pozostałe figurki na małych podstawkach.

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Przed rozgrywką z rozszerzeniem *Ulice Arkham* należy potasować talię Elikśirów i położyć odkrytą w takim miejscu, aby każdy gracz miał do niej łatwy dostęp. Żetony Ulepszeń należy dodać 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

ELIKŚIRY

Elikśiry przedstawiają różne chemikalia, na które badacze mogą natrafić podczas śledztwa. Niektóre efekty z tego rozszerzenia sprawiają, że badacze zyskują Elikśiry.

- Kiedy badacz zyskuje Elikśir, bierze losową kopię karty Elikśiru i kładzie ją odkrytą (ilustracją do góry) na swoim obszarze gry.
- Elikśiry są dwustronne. Takie karty posiadają opis zarówno na awersie, jak i rewersie.

- Badaczowi nie wolno sprawdzać rewersu Elikśiru, dopóki jakiś efekt nie każe mu odwrócić karty.
- Kiedy badacz odwraca Elikśir, natychmiast rozpatruje efekty opisane na rewersie karty. Wiąże się to czasem z odrzuceniem karty.

- Kiedy badacz odrzuca Elikśir, odkłada go z powrotem do talii Elikśirów.

- Badaczom nie wolno sprawdzać rewersów Elikśirów, które znajdują się w talii.

- Odkryta karta Elikśiru (ilustracją do góry) jest wyposażeniem, dlatego może być upuszczana, podnoszona i przekazywana w ramach akcji Przekazywania.

- Zakryta karta Elikśiru nie jest wyposażeniem, dlatego nie może być upuszczana, podnoszona ani przekazywana w ramach akcji Przekazywania.



ULEPSZENIA

Niektóre efekty gry sprawiają, że badacze zyskują Ulepszenia. Taki efekt zawiera w treści zwrot „ulepszasz”.

- Jeśli badacz ma ulepszyć konkretną umiejętność, bierze żeton z symbolem tej umiejętności i kładzie go na swoim obszarze gry. Jeśli badacz ma ulepszyć dowolną umiejętność, sam wybiera żeton z symbolem umiejętności.



Żetony Ulepszeń

- Ulepszenie na obszarze gry badacza zwiększa o 1 wartość odpowiedniej umiejętności na karcie badacza.
- Badacz może posiadać tylko jedno Ulepszenie dla każdej umiejętności.
- Ulepszenia nie są wyposażeniem. Nie można ich upuszczać ani przekazywać, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala.
- Kiedy badacz odrzuca Ulepszenie, odkłada żeton Ulepszenia z powrotem do puli.

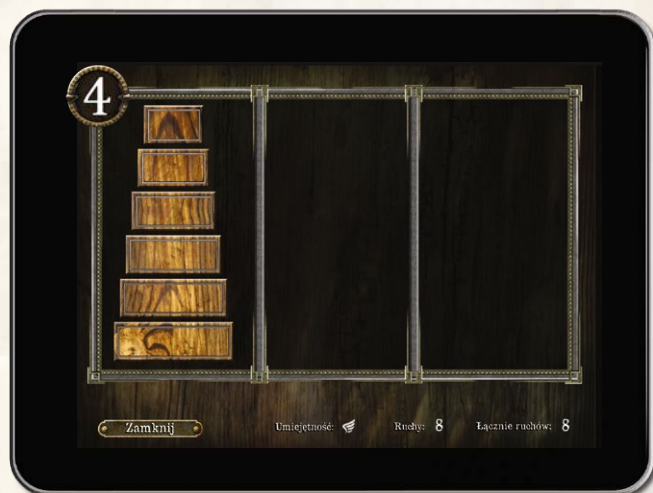
ŁAMIGŁÓWKA WIEŻY

To rodzaj łamigłówki, w którym badacz próbuje ułożyć wieżę albo obraz rozdzielony na trzy kolumny.

- Fragmenty łamigłówki wieży są losowo rozmieszczone w trzech kolumnach (1).
- Krok łamigłówki pozwala badaczowi przesunąć wierzchni element z jednej kolumny do innej kolumny (2).
- Przesuwany element zawsze trafia na wierzch nowej kolumny (3).



- Łamigłówka zostaje rozwiązana, kiedy wszystkie elementy znajdują się w jednej kolumnie i będą ułożone w odpowiedniej kolejności.
- Elementy należy ułożyć w kolejności malejącej od dołu – największy element na spodzie, a najmniejszy na wierzchu (4).



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

P. Czy Marie Lambeau może użyć swojej zdolności badacza, aby na początku tury wykonać atak zaklęciem?

O. Tak.

P. Czy Tommy może użyć zdolności Przedmiotu unikatowego Becky w dowolnym teście?

O. Tak.

P. Czy muszę odrzucić Stan Praworządność, jeśli przyjmuję zakryte karty Przeróżenia?

O. Tak, jeśli jakiś efekt jest powiązany z przyjmowaniem kart Obrażań lub Przeróżenia, dotyczy on zarówno odkrytych i zakrytych kart.



OPRACOWANIE

Fantasy Flight Games

Projekt i opracowanie rozszerzenia:

Kara Centell-Dunk i Grace Holdinghaus oraz Tony Fanchi

Producent: Jason Walden

Redakcja: David Hansen

Korekta: Matt Click i Allan Kennedy

Kierownik działu gier planszowych:

Andrew Fischer i Justin Kempainen

Zespół fabularny *Arkham Horror*: Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander i Nikki Valens

Projekt graficzny rozszerzenia: WiL Springer

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okładka: Jokubas Uogintas

Grafiki kafelków mapy: Yoann Boissonnet

Grafiki: William Thomas Arnold, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Ignacio Bazán Lazcano, Dmititri Bielak, Colin Boyer, Mathew Cowdery, Alexandre Dainche, Tony Foti, John Goodenough, Dani Hartel, Brent Hollowell, Rafał Hryniewicz, Clark Huggins, Amelie Hutt, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Robert Laskey, Rhonda Libbey, Brynn Metheney, Régis Moulun, David Nash, German Nobile, Borja Pindado, Gabby Portal, Douglas Sirois, David Sourwine, Josh Stewart, Andreia Ugrai, Magali Villeneuve i Matt Zeilinger

Kierownictwo artystyczne:

Andy Christensen, Deb Freytag i Taylor Ingvarsson

Projekt figurek:

Grégory Clavilier, Cory DeVore, Tyler Russo i Catherine Shen

Koordynator projektu figurek: Niklas Norman

Główny kierownik artystyczny: Melissa Shetler

Redaktor tekstów fabularnych: Katrina Ostrander

Opracowanie oprogramowania:

Mark Jones, Paul Klecker, Francesco Moggia i Gary Storkamp

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Producent wykonawczy oprogramowania: Keith Hurley

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: Rafał Kalota

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy

T.J. Allred, Joseph Bozarth, Mathieu Brachet, Sacha Cauvin, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Nicolas Josse, Mark Larson, Alexandar Ortloff, Al Peffers i Jerry Santos

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

