

POSIADEŁOŚĆ SZALEŃSTWA[®]

DRUGA EDYCJA

ZA PROGIEM

Dubeltówka Wilsona zagrzecotała o podłogę, kiedy bulwiasta kobieta dłoń zacisnęła się na jego gardle. Ledwie kilka godzin temu prowadził dla tej kobiety śledztwo, ale teraz jej spojrzenie było zupełnie obce. Zaczęło już ciemnieć mu przed oczami, lecz wtedy usłyszał dziwny szept i ze wszystkich sił zaczął walczyć, aby zachować świadomość.

Niespodziewanie uścisk na jego gardle osłabł i Wilson wyrwał się, łapczywie łapiąc oddech. Do ust i nosa kobiety wdzierała się wstęga zielonego gazu i stwór zatoczył się do tyłu, po czym padł bezwładnie na ziemię.

Kilka kroków za zwłokami Wilson dostrzegł Akachi Onyele. Szamanka stała z wyciągniętymi przed siebie rękami i spoglądała ponuro.

„Droga pani...” – zachrypiał Wilson, uchylając kapelusza. „Chyba czeka nas tutaj robota”.

SYMBOL ROZSZERZENIA

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



OPIS ROZSZERZENIA

Za Progiem to rozszerzenie do gry *Posiadłość Szaleństwa Druga Edycja*, w którym zakazana wiedza jest równie kusząca, co niebezpieczna. Wszechwiedząca istota dopiero zaczęła swe knowania, podstępnie stawiając badaczy przed strasliwym dylematem. Aby rozwiązać tajemnicę, trzeba zdobyć wiedzę, lecz zbyt zachłanne jej zgłębianie grozi strasliwymi konsekwencjami.

Rozszerzenie *Za Progiem* odblokowuje dodatkową zawartość cyfrową w postaci dwóch scenariuszy i dodatkowych wydarzeń mitów. Pudełko zawiera również dodatkowe kafelki mapy, nowego potwora, nowych badaczy oraz nowe karty Obrażenia, Przeróżenia, Zaklęcia, Przedmiotów i Stanów, które jeszcze bardziej rozbudują wasze śledztwa.

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Przed rozgrywką z rozszerzeniem *Za Progiem* do puli żetonów należy dodać nowy element w postaci żetonów Kluczy. 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.



ELEMENTY

Rozszerzenie *Za Progiem* zawiera następujące elementy:

- 6 kafelków mapy
- 16 żetonów Ognia/Ciemności
- 2 karty i figurki badaczy
- 4 żetony i figurki potworów
- 8 kart Przedmiotów powszechnych
- 1 karta Przedmiotu unikatowego
- 10 kart Zaklęć
- 9 kart Stanów
- 4 karty Obrażeń
- 4 karty Przerżenia
- 7 żetonów Osób
- 10 żetonów Wskazówek
- 4 żetony Kluczy
- 2 żetony ścian

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 kafelku.

ŻETONY KLUCZY

Niektóre efekty nakazują umieścić żeton Klucza na wskazanym Przedmiocie. Żeton Klucza to nowy rodzaj elementu, za pomocą którego oznacza się nadnaturalny charakter rzeczy, która normalnie nie jest w żaden sposób niezwykła.

- Przedmiot z żetonem Klucza zyskuje cechy *Klucz* oraz *Dowód*.
- Przedmiot z żetonem Klucza nie może być odrzucony. Jeśli badacz musi odrzucić losowy Przedmiot, w losowaniu nie uwzględnia Przedmiotów z żetonem Klucza.

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Kara Centell-Dunk wraz z Grace Holdinghaus

Projekt drugiej edycji gry: Nikki Valens

Producent: Jason Walden

Redakcja i korekta: Jeremy Bauerb

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

Opracowanie graficzne: WiL Springer

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okładka: Jokubas Uogintas

Grafiki kafelków mapy: Yoann Boissonnet

Grafiki dodatkowe: graficy *Call of Cthulhu* LCG i *Arkham Horror Files*

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen

Modele figurek: Bhushan Arekar i Gabriel Comin

Koordynator projektu figurek: Niklas Norman

Kierownik projektu figurek: John Franz-Wichlacz

Opracowanie oprogramowania: Mark Jones, Paul Klecker, Francesco Moggia i Gary Storkamp

Producent wykonawczy treści cyfrowych: Keith Hurley

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Kierownictwo produkcji: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Kierownik działu gier planszowych: Justin Kempainen

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Misztka

Lokalizacja elementów graficznych:

Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Jeremy Bauerb, Joseph Bozarth, Daniel Lovat Clark Andrew Fischer, Mark Larson, Alexandar Ortloff, Brandon Perdue, Nikki Valens, Jason Walden i Paul Winchester

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów.



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89



WWW.GALAKTA.PL

© 2016 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.

