

# POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA

DRUGA EDYCJA

## ŚCIEŻKA WĘŻA

Daniela zakłęta, gdy ostrze maczety uwięzło w gąszczu pnączy i gładka rączka wyslizgnęła jej się ze spoczonej dłoni. „Nie mówiłaś, Ursulo, że dżungla aż tak będzie się przed nami bronić.”

Ursula tylko się roześmiała, a jej uroczy uśmiech sprawił, że Daniela zarumieniała się, niezdarnie uwalniając maczetę. Ursula wskazała na jej dłoń. „Jeśli nadal będziesz ją tak kurczowo ścisnąć, porobią ci się odciski. Chwyć ją kciukiem i palcem wskazującym, pozwól, żeby grawitacja zrobiła za ciebie resztę. Choć, pokaże...”

„Koniec lekcji” – przerwał im Leo, jednocześnie pomagając starszemu Normanowi wypłatać się z gąszczu korzeni. – „Musimy przejść jeszcze pięć mil, zanim się ściemni. Nie ma czasu na objanie się”.

Brzęk ciężki był jedynym ostrzeżeniem przed prymitywną strzałą, która nagle przecięła polanę. Spomiędzy grubych, strzelistych drzew wypelzły dziwaczne istoty, ni to ludzie ni węże, o długich ogonach zamiast nóg.

„Zapuśściliście ssię za daleko” – wyszczał jeden z nich. – „Nie opuścicie tej dżungli żywi”. Węzoczek sięgnął po kolejną strzałę, jednak przerwały mu dwa ogłuszające wystrzały i stworzenie zważyło się martwe na ziemię.

Leo wymierzył wciąż dymiący pistolet w kolejną istotę. „Pamiętajcie, przed nami pięć mil marszu. Zalatwmy to jak najszybciej”.

Ursula sięgnęła po swój nóż. Norman zaczął kartkować niedużą książkę, mamrocząc coś pod nosem. Kiedy jeden z węży ruszył do ataku, Daniela westchnęła głęboko, rozluźniła chwyt i pewnie uniosła maczetę do ciosu.

## SYMBOL ROZSZERZENIA

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



## OPIS ROZSZERZENIA

*Ścieżka Węza* to rozszerzenie do gry *Posiadłość Szaleństwa Druga Edycja*, w którym badacze zapuszczają się w głąb dżungli, by zmierzyć się z niebezpieczeństwami dużo groźniejszymi niż kurczące się zapasy wody czy wygłodniały jaguar. W mroku pomiędzy drzewami śmiertelnie niebezpieczny drapieżnik tropi swoją następną ofiarę. Spośród zieleni wyłania się starożytna świątynia, nigdy nietknięta ludzką ręką. Nawet w Arkham nie jest bezpiecznie, gdy przy wtórze niesamowitego grzmotu posiadłość w Nowej Anglii zmienia się w niesamowity, tropikalny krajobraz.

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





# ELEMENTY

Rozszerzenie *Ścieżka Węża* zawiera następujące elementy:

- 17 kafelków mapy
- 4 karty i figurki badacza
- 8 żetonów i figurek potworów
- 16 kart Przedmiotów powszechnych
- 5 kart Przedmiotów unikatowych
- 15 kart Zaklęć
- 12 kart Stanów
- 3 karty Obrażeń
- 3 karty Przerazenia
- 5 żetonów Osób
- 27 żetonów Gąszczu/Gruzowiska
- 8 żetonów Drzwi
- 8 żetonów Ścian

## PRZYGOTOWANIE FIGUREK POTWORÓW

Figurka Starożytnego bazyliiszka z tego rozszerzenia składa się z czterech części i należy ją złożyć zgodnie z poniższą ilustracją. Należy skleić elementy figurki i pozostawić do wyschnięcia przed przytwierdzeniem jej do podstawki.



Starożytny bazyliiszek podczas składania



Starożytny bazyliiszek po złożeniu

Przy pomocy kleju należy przytwierdzić figurkę Starożytnego bazyliiszka do dużej podstawki oraz figurki Strażników świątyni do średnich podstawek. W celu ich szybkiego montażu sugerujemy użycie błyskawicznego kleju cyjanoakrylowego. Należy przestrzegać przy tym wszystkich zaleceń dotyczących korzystania z kleju używanego do montażu. Na koniec należy umieścić wszystkie pozostałe figurki potworów na małych podstawkach.

# KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Przed rozgrywką z rozszerzeniem *Ścieżka Węża* należy dodać żetony Gąszczu/Gruzowiska 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

### GĄSZCZ

Gąszcz to żeton reprezentujący grube, splątane zarośla, które utrudniają badaczom przejście.



Żeton Gąszczu

- Kiedy badacz miałby się poruszyć z pola zawierającego Gąszcz, musi wykonać test spostrzegawczości (👁️). Trudność testu jest równa liczbie żetonów Gąszczu na polu tego badacza. Jeśli test się powiedzie, nie ma żadnych dodatkowych efektów. Jeśli badacz nie zda testu, upuszcza jeden losowy Przedmiot, po czym porusza się z danego pola.
- Kiedy badacz z *Bronią sieczną* porusza się na pole z żetonem Gąszczu, może odrzucić z danego pola jeden żeton Gąszczu.
- Badacz posiadający *Bronię sieczną* może wykonać akcję, aby odrzucić wszystkie żetony Gąszczu ze swojego pola.
- Kiedy na polu zawierającym Gąszcz umieszczany jest Ogień, należy odrzucić wszystkie żetony Gąszczu z danego pola.
- Gąszczu nie można umieścić na polu zawierającym Ogień.

### GRUZOWISKO

Gruzowisko to żeton reprezentujący duże zwałowisko skalnych odłamków, uniemożliwiające wykonywanie niektórych akcji badacza.



Żeton Gruzowiska

- Badacz znajdujący się na polu z Gruzowiskiem nie może wykonywać akcji Przeszukiwania, Eksploracji ani Oddziaływania.
- Kiedy badacz z *Ciężką bronią* porusza się na pole z żetonem Gruzowiska, może odrzucić z danego pola jeden żeton Gruzowiska.
- Badacz może wykonać akcję, aby spróbować usunąć Gruzowisko, wykonując test siły (👊). Za każdy uzyskany sukces (✔️) badacz może odrzucić jeden żeton Gruzowiska ze swojego pola. Jeśli dany badacz posiada *Ciężką broń*, może zamiast tego odrzucić wszystkie żetony Gruzowiska, bez względu na wynik testu.



## ŁAMIGŁÓWKA PIERŚCIENI

To rodzaj łamigłówki, w której badacz próbuje ustawić takie same symbole w odpowiednich miejscach na czterech koncentrycznie ułożonych pierścieniach.

➤ Łamigłówka składa się z trzech zewnętrznych pierścieni i jednego wewnętrznego. Każdy pierścień podzielony jest na sześć części, z których każda zawiera jeden symbol.

- Na każdym pierścieniu znajdują się takie same symbole, w tej samej kolejności, ale niektóre z nich są ukryte (1). Gracz musi wydedukować, jakie symbole zostały ukryte.
- Każdy symbol może wystąpić dowolną liczbę razy.

➤ Jako krok łamigłówki badacz może obrócić dowolny z trzech zewnętrznych pierścieni, wybierając dany pierścień, a następnie naciskając strzałkę po prawej stronie ekranu, wskazującą kierunek, w którym chciałby obrócić pierścień (2).

- Pierścień obraca się o jeden fragment naraz.
- Wewnętrznego pierścienia (3) nie można obracać.



➤ Łamigłówka zostaje rozwiązana, kiedy wszystkie zewnętrzne pierścienie będą ułożone w takiej samej pozycji co wewnętrzny pierścień, a więc każdy symbol – ukryty bądź nie – będzie ułożony we właściwej pozycji, jak na poniższym przykładzie.



## NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

**P:** Czy Daniela używa swojej zdolności, kiedy inny badacz rozwiązuje łamigłówkę?

**O:** Tak.

**P:** Czy zdolność Leo pozwala poruszyć się o jedno pole, nawet jeśli nie znajduje się on w zasięgu?

**O:** Tak.

**P:** Czy Ściany i Drzwi z tego rozszerzenia działają dokładnie tak samo jak te z gry podstawowej?

**O:** Tak.

**P:** Czy Ścian i Drzwi z tego rozszerzenia można używać wymiennie z tymi z gry podstawowej?

**O:** Tak.





# OPRACOWANIE

## Projekt i opracowanie rozszerzenia:

Kara Centell-Dunk i Amudha Venugopalan

**Producent:** Molly Glover

**Redakcja:** David Hansen

**Korekta:** Allan Kennedy

**Kierownik działu gier planszowych:** Andrew Fischer

## Zespół fabularny *Horroru w Arkham*:

Dane Beltrami, Philip D. Henry oraz Matthew Newman

**Projekt graficzny rozszerzenia:** WiL Springer

**Kierownik projektu graficznego:** Christopher Hosch

**Okładka:** Jokubas Uogintas

**Ilustracje kafelków mapy:** Yoann Boissonnet

**Ilustracje:** Cristi Balanescu, Igor Burlakov, Nicole Cardiff, Matthew Cowdery, Stanislav Dikolenko, Melissa Findley, Michele Frigo, Rafal Hryniewicz, Clark Huggins, Maggie Ivy, Richard Jossy, Alexander Karcz, Adam Lane, Robert Laskey, Brynn Metheney Andreia Ugrai, Jose Vega, Magali Villeneuve oraz Andreas Zafratos.

**Kierownictwo artystyczne:** Jeff Lee Johnson

**Główny dyrektor artystyczny:** Tony Bradt

**Projekt figurek:** Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Rowena Frenzel, Adam Martin, Luigi Terzi oraz David Whitaker i Kevin Van Sloun

**Główny rzeźbiarz:** Cory DeVore

**Koordynator projektu figurek:** Derrick Fuchs

**Opracowanie oprogramowania:**

Mark Jones, Nathan Karpinski i Paul Klecker

**Grafiki cyfrowe:** Gary Storkamp

**Producent wykonawczy oprogramowania:** Keith Hurley

**Koordinacja kontroli jakości:** Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

**Zarządzanie produkcją:** Justin Anger i Jason Glawe

**Dyrektor ds zawartości wizualnej:** Brian Schomburg

**Starszy kierownik projektu:** John Franz-Wichlacz

**Starszy kierownik rozwoju produktu:** Chris Gerber

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Szef studia:** Andrew Navaro

## Galakta

**Tłumaczenie:** Mateusz Szupik

**Korekta wersji polskiej:** Aleksandra Miszta

**Lokalizacja elementów graficznych:** Mateusz Szupik

**Wersja polska:** Galakta

## Testerzy

T.J. Allred, Judyth Andresino, Alex Byers, Jim Cartwright, Caterina D'Agostini, Daniel Lovat Clark, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Tony Fanchi, Sean Felix, Stephen Graham, Nathan Hajek, Michael Hill, Grace Holdinghaus, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Chelzee Lemm-Thompson, Bree Lindsoe, Todd Michlitsch, Erik Miller, Lacey Miller, Glenn Mondro, Al Peffers, Angelic Phelps, Joe Phelps, Casey Roos, Eric Roos, Daniel Running, Sarah Schriber, Shelley Shaw i Mai Speak

Specjalne podziękowania dla wszystkich beta testerów.

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games, Posiadłość Szaleństwa, Horror w Arkham oraz logo FFG są © 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. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

[WWW.GALAKTA.PL](http://WWW.GALAKTA.PL)

