

POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA

ZEW DZICZY™
ROZSZERZENIE
INSTRUKCJA

Opis rozszerzenia

Witamy w *Zewie Dzikim*, rozszerzeniu, które przenosi akcję *Posiadłości Szaleństwa* w nieznaną, mroczną i dziką ostępę.

Najważniejszą częścią dodatku jest pięć niezwykłych historii. Każda z nich zapewnia jedyne w swoim rodzaju przeżycia – znajdują się tu i dochodzenie w sprawie tajemniczych morderstw, których dokonano w zagubionej wśród lasów wiosce, jak i zaskakujący scenariusz, odwracający role - to Strażnik Tajemnic będzie prowadził w nim poszukiwania i rozwiązywał zagadki. Każda historia całkowicie zburzy przyzwyczajenia, które gracze wynieśli z *Posiadłości Szaleństwa*.

Rozszerzenie *Zew Dzikim* zawiera również nowe potwory, badaczy oraz mnóstwo kart, które wzbogacą *Posiadłość Szaleństwa*.

Korzystanie z tego rozszerzenia

Rozszerzenie *Zew Dzikim* zawiera pięć historii, rozgrywających się w dzikich lasach. Każda z tych historii zapewnia odmienne doświadczenia.

Gracze mogą użyć nowych badaczy, kart Traumatyzacji oraz kart Walki podczas rozgrywania **dowolnej historii**, nawet pochodzącej spoza tego rozszerzenia. Wystarczy, że dołączą nowe elementy do podstawowej wersji gry *Posiadłość Szaleństwa*.

Wszystkie pozostałe elementy rozszerzenia, wykorzystywane są jedynie podczas rozgrywek w *Zewie Dzikim*. Szczegółowy opis ich zastosowania zawiera Przewodnik Badaczy i Podręcznik Strażnika Tajemnic.

Przed pierwszą rozgrywką należy zamocować figurki potworów na ich podstawkach. W celu pewniejszego zamocowania niektórych figurek, można użyć odrobiny kleju. Następnie należy wsunąć żetony potworów do odpowiednich podstawek (zasady dotyczące żetonów potwora „Koszmar z Dunwich” znajdują się na stronie 10).

Lista elementów

- 1 Instrukcja/Przewodnik Badaczy
- 1 Podręcznik Strażnika Tajemnic
- 105 dużych kart:
 - 34 karty Akcji Strażnika Tajemnic
 - 31 kart Wydarzeń
 - 24 karty Walki (8 dla każdej z 3 talii)
 - 7 kart Celu
 - 5 kart Postaci Sprzymierzeńców
 - 4 karty Postaci Badaczy
- 190 małych kart:
 - 42 karty Przeszukiwania
 - 31 kart Historii sprzymierzeńców
 - 24 karty Mitów (4 talie po 6 kart)
 - 20 kart Wskazówek
 - 16 kart Cech
 - 12 kart Zakłęb
 - 10 kart Urojeń
 - 9 kart Traumatyzacji (6 umysłowych, 3 fizyczne)
 - 8 kart Szlaku
 - 7 kart Wyposażenia Początkowego
 - 6 kart Manii
 - 4 karty Zamków
 - 1 karta Przeszkód
- 5 arkuszy z kartonowymi elementami:
 - 13 żetonów potworów
 - 11 żetonów zagrożenia
 - 11 kafelków planszy (2 duże, 3 średnie, 6 małych)
 - 11 żetonów obrażeń
 - 10 specjalnych znaczników wyboru historii
 - 10 żetonów przerażenia
 - 8 żetonów klątwy
 - 6 znaczników dołów
 - 6 elementów łamigłówek rytuału
 - 6 żetonów wskazówek rytuału
 - 5 żetonów Sprzymierzeńców
 - 1 bazowa płytką rytuału
 - 1 znacznik łodzi
- 4 plastikowe figurki badaczy
- 11 podstawek i plastikowych figurek potworów:
 - 2 Mrocznych druidów
 - 2 Dziecięcia Kozy
 - 2 Kozie Pomioty
 - 2 Skrzydlate Dziecięcia Nocy
 - 1 Koszmar z Dunwich
 - 1 Mroczne Młode
 - 1 Czarownik

Podręcznik Strażnika Tajemnic

W Podręczniku Strażnika Tajemnic opisano specjalne zasady, których nie zawarto w tej instrukcji i które dotyczą tylko jego osoby. Zasady te określają między innymi, jak należy korzystać z kart Akcji Strażnika Tajemnic oraz **ŁAMIGŁÓWEK RYTUAŁU**, nowego rodzaju łamigłówek, która może być rozwiązywana jedynie przez Strażnika Tajemnic.

Opis elementów

Ten rozdział opisuje dokładniej nowe elementy gry. Nie opisano w nim ponownie elementów, które występują w podstawowej wersji *Posiadłości Szaleństwa*.

Karty Urojeń

Karty te reprezentują zaburzenia równowagi umysłowej sprzymierzeńców. Korzysta się z nich wyłącznie w „Historii 1: Wołanie o pomoc”, dlatego opisano je dokładnie w Przewodniku Badaczy, w części zawierającej zasady specjalne.



Karty Szlaku

Karty te przedstawiają ukryte miejsca i niebezpieczeństwa. Korzysta się z nich wyłącznie w „Historii 3: Zasłona umysłu”, dlatego opisano je dokładnie w Przewodniku Badaczy, w części zawierającej zasady specjalne.



Karty Manii

Karty te reprezentują skutki uboczne, traumatycznych uszczerbków na psychice. Korzysta się z nich jedynie w „Historii 5: Kwestia zaufania”, dlatego opisano je dokładnie w Przewodniku Badaczy, w części zawierającej zasady specjalne.



Karty Historii sprzymierzeńców

Karty te reprezentują pogłoski, informacje oraz wydarzenia, które badacze mogą odkryć podczas rozmowy ze sprzymierzeńcami.



Karty Postaci Sprzymierzeńców

Każdy sprzymierzeniec posiada kartę, na której opisano jego umiejętności oraz początkową wytrzymałość i poczatalność. Po drugiej stronie każdej karty znajduje się skrócony opis historii sprzymierzeńca.



Żetony przerażenia

Żetony te umieszczane są na kartach postaci, aby zaznaczyć ile punktów przerażenia otrzymał badacz lub sprzymierzeniec. Na niektórych żetonach znajduje się cyfra „5”, co oznacza, że mają one wartość pięciu punktów przerażenia.



Żetony Sprzymierzeńców

Tych żetonów używa się aby zaznaczyć, na którym obszarze planszy znajduje się dany sprzymierzeniec.



Żetony klątwy

Żetony te reprezentują nadnaturalnego pecha, spowodowanego przez mroczną magię. Badacze i sprzymierzeńcy otrzymują żetony klątwy, wskutek działania różnych efektów podczas gry. Strażnik Tajemnic może używać ich, by zmusić badacza do powtórzenia rzutu kością podczas testu umiejętności.



Żetony wskazówek rytuału

Badacze używają tych żetonów, aby potajemnie ustalić cel Strażnika Tajemnic. Korzysta się z nich wyłącznie w „Historii 4: Koszmar z Dunwich”, dlatego opisano je dokładnie w Przewodniku Badaczy, w części zawierającej zasady specjalne.



Bazowa płytką oraz elementy łamigłównki rytuału

Strażnik Tajemnic używa tej płytki i elementów łamigłównki, kiedy próbuje rozwiązać łamigłównkę rytuału. W Podręczniku Strażnika Tajemnic opisano dokładnie, jak korzystać z tych elementów.



Znaczniki dołów i łodzi

Znaczniki te reprezentują jamy, do których mogą wpaść figurki, oraz łodzie, pozwalające badaczom pokonać nieprzekraczalną granicę.



Specjalne znaczniki wyboru historii

Żetony te są używane w niektórych historiach, by zaznaczyć odpowiedzi na pytania początkowe, których udzielił Strażnik Tajemnic. Zasady ich stosowania opisano dokładnie w Podręczniku Strażnika Tajemnic.



Symbol rozszerzenia Zew Dżiczny

Wszystkie karty w tym rozszerzeniu oznaczone symbolem rozszerzenia *Zew Dżiczny*, aby ułatwić oddzielenie ich od kart z podstawowej wersji *Posiadłości Szaleństwa*.



Zasady Zewu Dziczy

Na pozostałych stronach instrukcji opisano wszystkie zasady niezbędne do używania elementów rozszerzenia *Zew Dziczy*. Należy zapoznać się z nimi przed rozpoczęciem jakiegokolwiek historii z tego rozszerzenia.

Rozgrywka dwuosobowa

Historie z *Zewu Dziczy* najlepiej sprawdzają się w rozgrywkach, w których uczestniczy 2-4 badaczy.

Podczas rozgrywki dwuosobowej (1 badacz i 1 Strażnik Tajemnic), grający po stronie badacza powinien wybrać **dwie postacie**. Taka rozgrywka przebiega zgodnie z normalnymi zasadami, za wyjątkiem tego, że jeden gracz podejmuje decyzje za obie postacie badaczy.

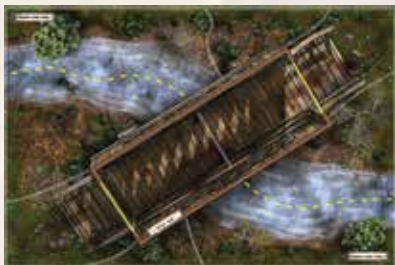
Kafelki planszy

Rozszerzenie zawiera 11 nowych kafelków planszy, których używa się podczas historii z *Zewu Dziczy*. Działają one podobnie do tych z gry podstawowej, jednak posiadają kilka nowych właściwości, które opisano poniżej.

Pomieszczenia zewnętrzne

W rozszerzeniu *Zew Dziczy* większość kafelków przedstawia rozległe, otwarte przestrzenie. Chociaż znajdują się na zewnątrz, również nazywa się je **POMIESZCZENIAMI**.

Niektóre karty odnoszą się do pomieszczeń **ZEWNETRZNYCH**. Pomieszczenie uważa się za **ZEWNETRZNE**, jeśli **nie więcej niż 1** jego krawędź jest w całości oznaczona grubą, brązową ścianą. Ścian na sąsiednich kafelkach nie bierze się pod uwagę.



„Kryty most” to pomieszczenie wewnętrzne. Pozostałe dwa pomieszczenia na tym kafelku, to pomieszczenia zewnętrzne.

Nieprzekraczalne granice

Niektóre kafelki planszy z *Zewu Dziczy* zawierają obszary oddzielone przerywaną linią. Oznacza ona granicę, której nie można przekroczyć, na przykład znaczną różnicę wysokości lub rwałą rzekę. Badacze i potwory nie mogą przechodzić przez nieprzekraczalną granicę, chyba że pozwolą im na to określone efekty gry. Nieprzekraczalna granica nie wpływa jednak w żaden sposób na pole widzenia.



Przykład nieprzekraczalnej granicy

Zatopione obszary

Obszar na środku „Stawu” oraz obszar na środku „Mokradeł” posiadają niebieski symbol fali, który oznacza, że są **ZATOPIONE**.



Jeśli figurka znajduje się na zatopionym obszarze, na którym nie ma znacznika łodzi, na początku swojej tury otrzymuje 2 obrażenia i natychmiast należy ją przesunąć przez nieprzekraczalną granicę na obszar sąsiedni, wybrany przez gracza kontrolującego figurkę.

Efekt ten nie działa na potwory latające (patrz „Potwory latające” na stronie 5): nie otrzymują one obrażeń i nie muszą się przesunąć, kiedy rozpoczynają turę na zatopionym obszarze.

Jeśli zdolność lub efekt pozwala przesunąć figurkę **przez** zatopiony obszar, ten nie wpływa na nią w żadnej sposób, o ile nie rozpocznie ona swojej tury na takim obszarze.

Jeżeli jakiś efekt pozwala Strażnikowi Tajemnic przesunąć badacza na dowolny obszar, nie może on wybrać obszaru zatopionego.

Granice pomieszczeń

Aby duże kafelki mogły zawierać więcej pomieszczeń, *Zew Dziczy* rozdziela je żółtą granicą.



Ten kafelek zawiera dwa różne pomieszczenia, oddzielone od siebie żółtą linią.

Niektóre obszary oddzielone są linią żółtą (zamiast białą). Rozdziela ona zawsze dwa pomieszczenia, bez względu na to, czy jest ciągła, czy przerywana. Przez żółte linie można przechodzić, strzelać nad nimi – w ogóle, traktuje się je jak linie białe pod każdym względem, za wyjątkiem tego, że oddzielają od siebie pomieszczenia.

Ta różnica jest istotna podczas przeszukiwania i rozpatrywania efektów dotyczących konkretnego pomieszczenia (albo figurek w pomieszczeniu). Przykładowo, gracz znajdujący się na „Skraju lasu” nie musi wykonywać testu przerażenia, kiedy jakiś potwór wchodzi do „Starego lasu”, chociaż oba pomieszczenia znajdują się na tym samym kafelku planszy.

Po wprowadzeniu nowych granic, definicja **POMIESZCZENIA** jest teraz następująca: „Część kafelka mapy, która posiada nazwę i jest ograniczona grubymi brązowymi ścianami, drzwiami, **żółtymi liniami** lub krawędziami kafelka.”

Uwaga: Grafiki na kafelkach planszy nie mają bezpośredniego wpływu na rozgrywkę. Przykładowo, badacze i potwory mogą przechodzić przez nieoznaczone przeszkody, takie jak ogrodzenie w „Zagrodzie dla świń” i „Cmentarzu na podwórzu”. To samo dotyczy się obszaru na kafelku „Miejsce obozowiska”, który nie jest traktowany jak obszar ze znacznikiem ogniska, chyba że taki znacznik fizycznie się tam znajduje.

Potwory latające

POTWORY LATAJĄCE mogą z łatwością omijać przeszkody, utrudniające ruch. Potworem latającym jest każdy potwór, na którego żetonie znajduje się symbol latania. **(Ponadto, za potwory latające uznaje się wszystkie Mi-Go z podstawowej wersji gry).**



Symbol latania

Potwory latające podlegają wszystkim zasadom dotyczącym potworów, z poniższymi wyjątkami:

- **mogą** przechodzić przez nieprzekraczalne granice (patrz „Nieprzekraczalne granice” na stronie 4),
- **są niewrażliwe** na efekty znaczników dołów (jak wyjaśniono po prawej),
- **mogą przebywać** na zatopionym obszarze i nie wywiera to na nich żadnego efektu (patrz „Zatopione obszary” na stronie 4),
- **mogą poruszać się** pod „Krytym mostem”, zgodnie z zasadami dotyczącymi ruchu łodzią (patrz przykład na stronie 6).

Żetony

Zew Dziky zawiera nowy rodzaj efektów (kłątwy) i dwa nowe znaczniki obiektów specjalnych (łodzi i doły). Wszystkie inne żetony znajdujące się w tym rozszerzeniu zostały opisane w instrukcji do podstawowej wersji gry *Posiadłość Szaleństwa*.

Żetony kłątwy

Badacze i sprzymierzeńcy otrzymują żetony kłątwy wskutek działania rozmaitych efektów. Za każdym razem, kiedy efekt gry wywołuje kławę, badacz lub sprzymierzeniec otrzymuje 1 żeton kławy i kładzie go na swojej karcie postaci.



Strażnik Tajemnic może odrzucić żeton kławy z karty postaci badacza, aby zmusić go do powtórzenia rzutu 1 kością podczas testu umiejętności. Badacz musi zastosować się do drugiego rezultatu. Strażnikowi Tajemnic **nie wolno odrzucić drugiego żetonu**, aby zmusić badacza do kolejnego powtórzenia tego samego rzutu. Na sprzymierzeńców żetony kławy działają inaczej, co opisano na stronie 10.

Każdy badacz i sprzymierzeniec może posiadać dowolną liczbę żetonów kławy. Pozostają one na kartach badacza i sprzymierzeńców, dopóki nie odrzuci ich Strażnik Tajemnic lub jakiś efekt gry.

Żetony kławy i punkty umiejętności

Jeśli badacz zostanie zmuszony do powtórzenia rzutu kością, a podczas tego testu wydał punkt umiejętności, wydany punkt działa również podczas ponownego rzutu.

Kiedy gracz musi powtórzyć rzut kością, może zdecydować, że chce wydać punkt umiejętności, zanim ponownie wykona test (nawet jeżeli wcześniej tego nie zrobił).

Znaczniki obiektów specjalnych

Nowe rodzaje znaczników obiektów specjalnych podlegają tym samym zasadom ogólnym, co znaczniki obiektów specjalnych opisane w instrukcji do podstawowej wersji gry. Poniżej opisano szczególne właściwości dołu i łodzi.

Doły

Ten żeton reprezentuje głębokie, zdradzieckie jamy, które ciężko dostrzec albo trudno się przez nie przedostać. Na początku gry Strażnik Tajemnic miesza żetony dołów i układa je w pobliżu planszy, tworząc zakrytą pulę.

Za każdym razem, kiedy badacz, potwór lub sprzymierzeniec **przesunie się albo zostanie przesunięty na obszar zwierający dół**, wykonuje się następujące czynności:

1. **Koniec ruchu:** Figurka musi zakończyć ruch i w tej turze nie może go kontynuować pod żadnym pozorem.
2. **Obrażenia:** Gracz odwraca znacznik i zadaje figurce wskazaną liczbę obrażeń.
3. **Wymiana i/lub odrzucenie znacznika:** Jeśli znacznik dołu zawiera obok wartości obrażeń żółtą strzałkę, właściciel figurki losuje z puli nowy znacznik dołu i, bez podglądania, kładzie zakryty na swoim obszarze.



Bez względu na to, czy znacznik zawierał żółtą strzałkę, czy nie, właściciel figurki odrzuca **odkryty** znacznik dołu ze swojego obszaru. Zakrywa go, odkłada do puli zakrytych znaczników, a następnie miesza ją.

Uwaga: Potwory latające ignorują doły.

Kiedy efekt wymaga umieszczenia na planszy nowego dołu, gracz losuje znacznik z puli i, bez podglądania, kładzie zakryty na odpowiednim obszarze. Jeśli w puli nie ma żadnych żetonów, **na planszy nie można umieścić nowego znacznika dołu**. Dotyczy to każdej sytuacji, również wymiany znacznika z żółtą strzałką (patrz krok 3, powyżej).

Dół aktywuje się, kiedy figurka **przesuwa się** na zawierający go obszar. Jeśli figurka **jest umieszczana** na takim obszarze (na przykład w skutek Akcji Strażnika Tajemnic „Plugawi Wyznawcy”) albo dół jest umieszczany na obszarze z figurką, nie wywiera on efektu.

Jeżeli na obszar z dołem trafi jednocześnie kilka figurek (na przykład korzystając z łodzi), każda z nich otrzymuje obrażenia podane na znaczniku.

Na danym obszarze może znajdować się maksymalnie 1 dół.



Łódź

Ten żeton reprezentuje łódź motorową, przy pomocy której badacze mogą przekraczać rzeki, strumienie, jeziora i bagna.



By skorzystać z tego żetonu, badacz musi posiadać kartę Przeszukiwania „Kluczyki do łodzi”. Jej posiadacz może użyć znacznika łodzi, znajdującego się na jego obszarze, aby **przesunąć się na sąsiedni obszar, posiadający wspólną nieprzekraczalną granicę**. Znacznik łodzi przesuwają się na nowy obszar wraz z badaczem.

Obszary po obu stronach „Krytego mostu” uważa się za sąsiadujące ze sobą na potrzeby ruchu łodzi i latających potworów (patrz „Przykład korzystania z łodzi” poniżej).

Kiedy jakiś efekt pozwala badaczowi posiadającemu „Kluczyki do łodzi” przesunąć się (jak na przykład akcja „Bieg” albo zaklęcie „Lewitacja”), może on skorzystać z łodzi znajdującej się na jego obszarze.

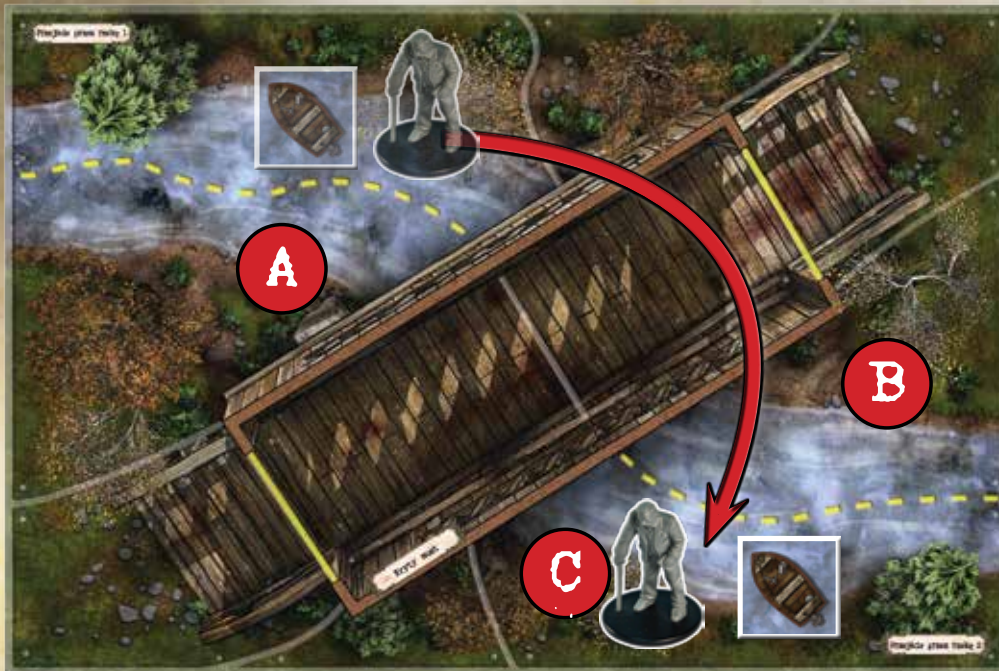
Kiedy badacz korzysta z łodzi, inni badacze znajdujący się na tym samym obszarze mogą popłynąć razem z nim. Gracz kierujący łodzią może zabronić innym graczom płynąć ze sobą. Badacz przesuwający się wraz z aktywnym graczem może przerwać swój ruch łodzią w dowolnym momencie.

Figurka korzystająca z łodzi musi wykonywać normalne testy uników i przerażenia, nawet jeśli przesuwa się wraz z innymi badaczami.

Jeśli Strażnik Tajemnic przesuwa badacza posiadającego „Kluczyki do łodzi”, może wykorzystać przy tym łódź, nie wolno mu jednak przesuwać innych badaczy przy pomocy tego ruchu.

Ważne: Łódź zawsze musi znajdować się na obszarze posiadającym nieprzekraczalną granicę.

Przykład korzystania z łodzi



Harvey Walters posiada kartę Przeszukiwania „Kluczyki do łodzi”. Na jego obszarze znajduje się znacznik łodzi, więc może z niego skorzystać, aby przesunąć się na obszar „A”, „B” lub „C”. Decyduje się wykorzystać jedną ze swoich faz ruchu, aby przepłynąć pod mostem, na obszar „C”. Przesuwa na ten obszar swoją figurkę oraz znacznik łodzi. W ten właśnie sposób figurki, które nie potrafią latać, mogą przemieszczać się pod mostem.

Sprzymierzeńcy

Sprzymierzeńcy to specjalne postacie, które nie są ani potworami, ani badaczami. Nie kontroluje ich żaden gracz, mogą jednak wchodzić w interakcję z graczami na kilka sposobów.

Sprzymierzeńców używa się **jedynie w historiach 1, 3 oraz 4**, zgodnie z opisem „Przygotowanie planszy” w Przewodniku Badaczy.

Każdego sprzymierzeńca reprezentuje na planszy żeton sprzymierzeńca, określając obszar, na którym dany sprzymierzeniec się znajduje. Sprzymierzeńcy mają również własne karty postaci (które kładzie się obok planszy) oraz talie kart Historii sprzymierzeńców (należy je potasować i umieścić obok odpowiednich kart postaci).



Ważne: Sprzymierzeńcy **nie są** potworami ani badaczami na potrzeby efektów kart i zdolności. Przykładowo, jeśli badacz posiada kartę Traumaty „Sam jak palec”, nie musi wykonywać testu przerażenia, kiedy wchodzi do pomieszczenia, w którym jest sprzymierzeniec.

Kolejne fragmenty instrukcji opisują zasady dotyczące sprzymierzeńców.

Faza sprzymierzenia

Zaraz po fazie handlu badaczy następuje faza sprzymierzenia, w której badacze mogą wchodzić w interakcję ze sprzymierzeńcami. Składa się ona z następujących kroków:

1. **Akcja sprzymierzenia:** Każdy sprzymierzeniec wykonuje jedną z poniższych akcji - **wybiera ją badacz, znajdujący się najbliżej sprzymierzenia.**

- Wykonuje atak.
- Rozmawia z badaczem, który jest w tym samym pomieszczeniu.
- Nie robi nic.

2. **Efekty wpływające na sprzymierzenia:** Każdy sprzymierzeniec znajdujący się w pomieszczeniu z żetonem ognia otrzymuje 2 obrażenia. Następnie każdy sprzymierzeniec odrzuca jeden żeton ogłuszenia (patrz „Sprzymierzeńcy i efekty” na stronie 10).

Jeśli sprzymierzeniec popadł w błąd, nadal może wykonać akcję sprzymierzenia, jednak od tej pory Strażnik Tajemnic może przesunąć go i używać do ataku, jakby sprzymierzeniec był potworem (patrz „Obląkani sprzymierzeńcy” na stronie 9).

Akcje sprzymierzenia opisano poniżej oraz w „Przykładzie fazy sprzymierzenia” na stronie 8.

Rozmowa ze sprzymierzeńcem

Podczas danej fazy sprzymierzenia, każdy sprzymierzeniec może porozmawiać tylko z jednym badaczem w swoim pomieszczeniu. W tym celu badacz losuje i rozpatruje wierzchnią kartę z talii Historii tego sprzymierzenia. Gracz zatrzymuje tę kartę i kładzie ją obok swojej karty postaci, chyba że treść nakazuje inaczej. Jeśli w pomieszczeniu znajduje się kilku badaczy, muszą wspólnie zdecydować, z którym z nich będzie rozmawiać sprzymierzeniec.

Ważne: Badacz nie może porozmawiać ze sprzymierzeńcem, jeśli posiada **nieukończony zadanie od tego sprzymierzenia** (patrz „Zadania” po prawej).

W grze występują trzy typy kart Historii sprzymierzeńców:

- **Pogłoski:** Te karty zawierają wyłącznie opis fabularny. Choć nie wpływają na zasady gry, dają szerszy obraz sytuacji i zawierają cenne informacje.

- **Wydarzenia:** Te karty wywołują natychmiastowy lub trwały efekt. Za każdym razem, kiedy badacz wylosuje kartę Historii będącą **Wydarzeniem**, natychmiast ją rozpatruje i odrzuca albo kładzie obok karty postaci, zgodnie z poleceniem.
- **Zadania:** Badacz kładzie taką kartę obok swojej karty postaci. Otrzyma nagrodę, jeżeli wypełni podane polecenia. Zadania zajmują zazwyczaj wiele tur, a po ich ukończeniu kartę należy odrzucić.

Uwaga: Sprzymierzeniec nie może rozmawiać z badaczem, który posiada jego nieukończony zadanie.

Zadanie może ukończyć tylko badacz posiadający stosowną kartę Historii. Badacze mogą przekazywać sobie **Zadania**, jeśli podczas fazy handlu badaczy znajdują się na tym samym obszarze (tak jak karty Przeszukiwania).

Atakowanie sprzymierzeńcem

Za każdym razem, kiedy sprzymierzeniec wykonuje atak, Strażnik Tajemnic odkrywa wierzchnią kartę z talii Walki, odpowiedniej dla broniącego się potwora. Sprzymierzeńcy zawsze używają opisu z **górnej połowy karty**, tak jakby atak wykonywał badacz.

Gracz rozpatruje atak sprzymierzenia, wybierając cel oraz broń, której będzie używał (patrz „Handel ze sprzymierzeńcami” na stronie 9). Taki gracz dokonuje również wszystkich wyborów opisanych na karcie Walki. Przykładowo, jeśli opis mówi „możesz przesunąć się o 1 obszar”, gracz decyduje, gdzie przemieścić się sprzymierzeniec (o ile w ogóle zdecyduje się go przesunąć).

Sprzymierzeńcy mogą atakować potwory, badaczy oraz innych sprzymierzeńców. Jeśli celem ataku jest badacz lub inny sprzymierzeniec, traktowany jest on jak potwór humanoid (tzn. odkrywa się kartę Walki humanoidów i używa opisu z górnej jej części).

Ogłuszeni sprzymierzeńcy nie mogą atakować.

Ważne: Sprzymierzeńcy **nigdy nie rzucają kością** w testach umiejętności. Zamiast tego, o wyniku testu decyduje jego **BIEGŁOŚCI** (patrz „Testy sprzymierzenia”, poniżej).

Efektów, dzięki którym Strażnik Tajemnic może zmusić badacza do zaatakowania innego badacza (np. karta Traumaty „Przyjaciel?”), wolno użyć również, by sprowokować atak na sprzymierzenia.

Testy sprzymierzenia

Jeżeli sprzymierzeniec wykonuje test umiejętności, nie rzuca kością. Sukces albo porażka uzależnione są od jego **BIEGŁOŚCI**.

Gdy sprzymierzeniec musi wykonać test umiejętności i posiada w niej biegłość (wymienioną na karcie postaci), test kończy się sukcesem. Jeśli sprzymierzeniec nie posiada biegłości, test kończy się porażką.

Przykład: Atak specjalny potwora, zmusza sprzymierzenia do wykonania testu zręczności. Jeśli ten sprzymierzeniec posiada na karcie postaci biegłość „Zręczność”, rozpatruje efekt „Sukcesu”. Jeżeli nie posiada tej biegłości, rozpatruje efekt „Porażki”.

Ważne: Sprzymierzeńcy muszą wykonywać testy przerażenia i uników, jakby byli badaczami, z tą różnicą, że testy te zawsze kończą się dla nich automatyczną porażką, bez względu na biegłość.

Jeśli jakiś efekt wymaga od sprzymierzenia przetestowania czegoś innego, niż umiejętność, rezultatem jest zawsze automatyczna porażka. Przykładowo, jeśli karta Walki wymaga od sprzymierzenia wykonania testu na aktualną poczytalność, test zawsze kończy się niepowodzeniem.

Jeśli karta Walki zadaje sprzymierzeńcowi obrażenia uzależnione od atrybutu, należy zadać mu 1 obrażenie. Przykładowo, jeśli treść karty mówi „otrzymujesz obrażenia równe twojej sile”, to sprzymierzeniec otrzyma 1 obrażenie.

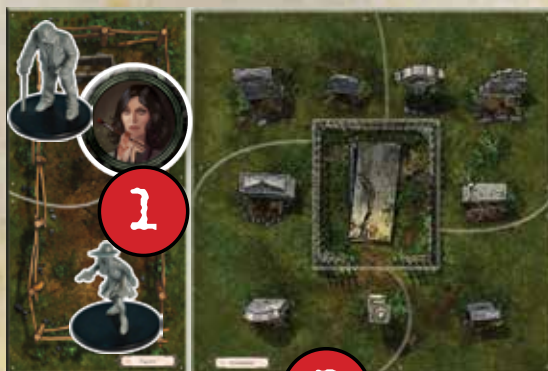
Przykład fazy sprzymierzenia



2



5



1



4

3

- Podczas tury Strażnika Tajemnic, po zakończeniu fazy handlu badaczy, przychodzi kolej na fazę sprzymierzenia. W grze jest dwóch sprzymierzeńców. Badacze decydują, że jako pierwsza akcję wykona Corrina Jones.
- Harvey Walters i Jenny Barnes są w tym samym pomieszczeniu, co Corrina. Ponieważ Corrina może rozmawiać tylko z jedną osobą, badacze ustalają, że powinna porozmawiać z Harveyem. Harvey losuje wierzchnią kartę z talii Historii Corrinie. Wylosował Zadanie, zatrzymuje kartę i Corrina nie będzie mogła z nim rozmawiać, póki zadanie nie zostanie ukończone.
- Następnie badacze wykonują akcję Erica Colta. Najbliżej znajduje się Jenny Barnes, więc to ona decyduje, jakie działanie wykona ten sprzymierzeniec. Ponieważ w tym samym pomieszczeniu nie ma badaczy, Eric Colt nie może z nikim rozmawiać. Jenny decyduje, że zamiast tego, wykona atak.
- W poprzedniej turze Eric Colt otrzymał „Dubeltówkę” i Jenny Barnes decyduje, że strzeli z niej do Zombi, który stoi na sąsiednim obszarze.
- Strażnik Tajemnic losuje wierzchnią kartę z talii Walki humanoidów, odkrywając kartę z opisem „Broń dystansowa”. Ponieważ „Dubeltówka” jest bronią dystansową, można rozpatrzyć treść karty.
- Karta Walki wymaga, aby Eric Colt wykonał test Celności. Ponieważ sytuacja dotyczy sprzymierzenia, zamiast rzutu kością, należy odnieść się do jego karty postaci.

Eric Colt posiada biegłość w celności, co oznacza, że test kończy się powodzeniem. Rozpatruje się efekt „Sukcesu” karty Walki, po czym zostaje ona odrzucona.

Wszyscy sprzymierzeńcy wykonali swoje akcje, więc faza sprzymierzenia się kończy i Strażnik Tajemnic przechodzi do fazy wzrostu zagrożenia.

Ruch sprzymierzeńca

Żeton sprzymierzeńców przesuwają się jedynie wskutek działania kart lub zdolności. Podczas ruchu, sprzymierzeniec przemieszcza się na sąsiedni obszar, zgodnie z zasadami dotyczącymi badaczy.

Sprzymierzeńcy **nie mogą wchodzić do pomieszczeń zawierających kartę Zamka**, ani do kryjówek. Sprzymierzeniec nie może się ruszyć, jeśli jest ogłuszony.

Handel ze sprzymierzeńcem

Podczas fazy handlu badaczy, gracze mogą przekazywać sprzymierzeńcom karty Przeszukiwania i Wyposażenia początkowego. Badacze będą handlować ze sprzymierzeńcami z różnych powodów – czasem, by zapewnić im broń do walki, niekiedy chcąc ukończyć zadanie (patrz „Rozmowa ze sprzymierzeńcem” na stronie 7).

Aby handlować ze sprzymierzeńcem, badacz musi znajdować się na tym samym obszarze. Kładzie wówczas wybraną odkrytą kartę obok karty postaci sprzymierzeńca. Badacze nie mogą zabierać kart Przeszukiwania i Wyposażenia początkowego od sprzymierzeńców, chyba że pozwalają na to inne karty lub zdolności.

Sprzymierzeńcy nie mogą korzystać ze zdolności kart Przeszukiwania i Wyposażenia początkowego, za wyjątkiem **Broni** (patrz „Atakowanie sprzymierzeńcem” na stronie 7) oraz kart, których opis wyraźnie na to pozwala.

Gracze mogą handlować wielokrotnie w tej samej turze. Przykładowo, badacz może najpierw przekazać kartę innemu badaczowi na swoim obszarze, a ten następnie może dać ją sprzymierzeńcowi, znajdującemu się na tym samym obszarze.

Atakowanie sprzymierzeńców

Potwory mogą atakować sprzymierzeńców w taki sam sposób, jak badaczy. Należy pamiętać, że sprzymierzeńcy wykonują testy umiejętności w inny sposób (patrz „Testy sprzymierzeńców” na stronie 7).

Badacze mogą atakować sprzymierzeńców tak samo, jak potwora humanoida.

Wszystkie zdolności wpływające na „figurki” (jeśli nie sprecyzowano że chodzi o badacza lub potwora), wpływają również na sprzymierzeńców. Przykładowo „Miotacz ognia” zadaje 4 obrażenia każdej figurce na wybranym obszarze. Wpływa to na wszystkie potwory, badaczy oraz sprzymierzeńców.

Karty odnoszące się konkretnie do potworów lub badaczy nie działają na sprzymierzeńców. Przykładowo, nie można przeciw nim użyć specjalnej akcji „Latarni”, „Noża”, „Gitary”, „Wody święconej”, „Dynamitu” czy „Maszyny do pisania”, ponieważ opis odnosi się do figurek potworów (a żadna z tych akcji nie jest atakiem). Karty posiadające słowo kluczowe **ATAK** (np. „Kajdanki” albo „Uśmiercenie”), **mogą** zostać użyte przeciwko sprzymierzeńcom.

Obrażenia i prerażenie sprzymierzeńca

Sprzymierzeniec może otrzymywać obrażenia i prerażenie z rozmaitych powodów. Obrażenia i prerażenie, które otrzymał, oznacza się przy pomocy żetonów obrażeń/prerażenia, które układa się na odpowiedniej karcie postaci.

Na sprzymierzeńców nie można zagrywać kart Traumatyzacji i Mitów.

Zabici sprzymierzeńcy

Kiedy liczba obrażeń na karcie sprzymierzeńca będzie równa lub przekroczy jego wytrzymałość, zostaje on zabity. Należy usunąć żeton sprzymierzeńca z planszy – od tej pory sprzymierzeniec nie może poruszać się, atakować, ani rozmawiać z badaczami. Zabity sprzymierzeniec upuszcza wszystkie posiadane karty Przeszukiwania i Wyposażenia Początkowego w swoim pomieszczeniu, zgodnie z tymi samymi zasadami, co zabity badacz.

Obłąkani sprzymierzeńcy

Kiedy wartość żetonów prerażenia na karcie sprzymierzeńca będzie równa lub przekroczy jego poczytalność, popada on w obłąd.

Badacze mogą wciąż wykonywać akcje tego sprzymierzeńca (patrz „Faza sprzymierzeńca” na stronie 7), wpływają jednak na niego dwa dodatkowe efekty, opisane niżej:

1. **Akcje Strażnika Tajemnic:** Podczas fazy Akcji Strażnika Tajemnic obłąkany sprzymierzeniec jest uznawany za potwora (**zamiast** za sprzymierzeńca). Przykładowo, Strażnik Tajemnic może przesunąć obłąkanego sprzymierzeńca korzystając z karty Akcji „Rozkaz dla sług” – nie wolno mu jednak przemieścić obłąkanego sprzymierzeńca za pomocą karty „Przestraszony mieszkaniec”, ani zmusić go do ataku kartą „Opętany mieszkaniec” (ponieważ obłąkany sprzymierzeniec jest uznawany za potwora, a nie za sprzymierzeńca).
2. **Ataki Strażnika Tajemnic:** Podczas fazy ataku potworów, strażnik może wykonać jeden atak sprzymierzeńcem (zgodnie z zasadami „Atakowanie sprzymierzeńcem” opisanymi na stronie 7).

Leczenie sprzymierzeńców

Efekty, pozwalające leczyć badaczy, mogą działać również na sprzymierzeńców. Gracz rozpatrujący efekt leczenia może wybrać za cel sprzymierzeńca, zamiast badacza, wciąż jednak musi stosować się do wymagań danej zdolności – przykładowo, karta może wymagać, aby znajdował się w tym samym pomieszczeniu co sprzymierzeniec.

Inne efekty kart, które odnoszą się konkretnie do badaczy, nie wpływają w żaden sposób na sprzymierzeńców.



Sprzymierzeńcy i efekty

Efekty wpływają na sprzymierzeńców nieco inaczej, niż na badaczy.

- **Ogłuszenie:** Ogłuszony sprzymierzeniec nie może się ruszać ani atakować (ale może rozmawiać). Każdy sprzymierzeniec odrzuca jeden żeton ogłuszenia na koniec fazy sprzymierzenia.
- **Kłątwa:** Kiedy sprzymierzeniec wykonuje test umiejętności, Strażnik Tajemnic może odrzucić żeton klątwy z jego karty, aby test zakończył się **automatyczną porażką** (bez względu na biegłość). Podczas walki Strażnik Tajemnic decyduje o odrzuceniu żetonu klątwy po wylosowaniu karty Walki.
- **Ogień:** Sprzymierzeniec znajdujący w pomieszczeniu z żetonem ognia otrzymuje 2 obrażenia na koniec fazy sprzymierzenia. Ogień nie wpływa na ruch sprzymierzenia, nie wymusza na nim testów przerażenia ani nie wpływa na niego w żaden inny sposób.
- **Ciemność:** Sprzymierzeniec znajdujący się w pomieszczeniu z żetonem ciemności nie może atakować.

Sprzymierzeńcy i znaczniki

obiektów specjalnych

Sprzymierzeńcy mogą wchodzić w interakcję ze znacznikami obiektów specjalnych zgodnie z poniższymi zasadami:

- **Drabiny:** Sprzymierzeńcy mogą podczas ruchu korzystać z drabin, tak samo, jak badacze.
- **Doły:** Sprzymierzeńcy stosują się do wszystkich zasad dołów.
- **Kanały wentylacyjne:** Sprzymierzeńcy **nie mogą** poruszać się przez kanały wentylacyjne.
- **Kryjówki:** Sprzymierzeńcy **nie mogą** wchodzić do kryjówek ani atakować badaczy, którzy są w kryjówkach. (Podobnie jak badacz nie może zaatakować innego badacza, który jest w kryjówce).

Objaśnienia

W tej części zawarto dodatkowe reguły i objaśnienia. Mają one pierwszeństwo przed zasadami z instrukcji do podstawowej wersji gry *Posiadłość Szaleństwa*.

Objaśnienia dotyczące znaczników obiektów specjalnych

Sprzymierzeńcy i badacze mogą przechodzić przez drzwi zablokowane barierą. Aby to zrobić, należy po prostu usunąć barierę z drzwi i położyć ją na obszarze. Następnie figurka przechodzi przez drzwi. Bariery nie ustawia się z powrotem na drzwiach.

Na danych drzwiach może znajdować się maksymalnie jeden znacznik bariery naraz.

Badacza znajdującego się w kryjówce nie mogą atakować ani sprzymierzeńcy, ani inni badacze.

Cecha „Atak”

Niektóre zaklęcia i przedmioty, takie jak „Kajdanki”, posiadają cechę „Atak”. Oznacza ona dwie ważne rzeczy:

1. Badacz nie musi wykonywać testu uników, aby wykonać akcję opisaną na takiej karcie.
2. Karty tej można użyć, aby zaatakować sprzymierzenia (patrz „Atakowanie sprzymierzeńców” na stronie 7) lub innego badacza, jeśli pozwalają na to specjalne zasady historii.

Automatyczna porażka

Jeśli jakiś efekt sprawia, że badacz lub sprzymierzeniec ponosi automatyczną porażkę w teście umiejętności, tego stanu rzeczy nie można w żaden sposób zmienić. Przykładowo, jeśli kolejny efekt pozwala zakończyć test automatycznym sukcesem, to test nadal kończy się automatyczną porażką.

Potwory unikatowe

Niektóre potwory z tego rozszerzenia posiadają tylko jedną figurkę.

Takie unikatowe potwory mogą zostać zabite, ale nie można usunąć ich z gry za pomocą efektów (na przykład przy pomocy karty Wyposażenia Początkowego „Aparat fotograficzny” z rozszerzenia *Zakazana Alchemia*).

Potwór Koszmar z Dunwich jest wyjątkowy, ponieważ posiada 3 żetony potwora, ale tylko 1 figurkę. Na początku każdej rozgrywki Strażnik Tajemnic wybiera jeden z żetonów i wsuwa go do podstawki. Specjalny atak tego potwora wymaga, aby Strażnik Tajemnic wylosował jeden z dwóch pozostałych żetonów i zamienił go z żetonem znajdującym się aktualnie w podstawce. Strażnik Tajemnic może w dowolnym momencie sprawdzać, jaki żeton aktualnie znajduje się w podstawce.

Figurek potworów unikatowych nie uznaje się za „nazwane potwory”, chyba że zaznaczono inaczej.

Automatyczna śmierć

Jeśli jakiś efekt ma zabić **nazwanego potwora** bez zadawania mu określonej liczby obrażeń (na przykład jedno z zaklęć „Uśmiercenie”), zamiast tego potwór otrzymuje **5 obrażeń**. Jeśli celem takiego efektu jest sprzymierzeniec lub badacz, zostaje on automatycznie zabity.

Jeśli karta Celu wymaga, aby badacze zabili potwora, któremu nie nadano specjalnej nazwy, wobec takiego potwora należy stosować zasady nazwanych potworów, łącznie z podaną powyżej.

Te zasady mają pierwszeństwo przed regułami z instrukcji podstawowej wersji gry *Posiadłość Szaleństwa* i należy z nich korzystać podczas rozgrywek we wszystkie historie (nawet historie spoza rozszerzenia *Zew Dziky*).

Objaśnienia zaklęć

Każdy badacz może posiadać maksymalnie 1 kopię danego zaklęcia naraz.

Zaklęcie „Głos Ra” zawiera odniesienie do „rodzaju akcji”. Jest siedem różnych rodzajów akcji: atak, bieg, przeszukiwanie, upuszczenie, zdolność karty, specjalna akcja scenariusza, akcja obiektu.

Należy zwrócić uwagę, że słowo kluczowe „Atak” oznacza akcję ataku, a nie akcję zdolności karty.

Przykładowo, karta Przeszukiwania „Nóż” posiada dwie dostępne akcje: akcję ataku oraz akcję zdolności karty.

Jeśli jakiś efekt natychmiast kończy turę gracza, nie może on już użyć „Głosu Ra”.

Jeżeli gracz przesuwa się korzystając z zaklęcia „Lewitacja”, może podczas swojego ruchu ignorować znaczniki dołów.

Brak kart w talii Wydarzeń

Jeśli rozpatrzona zostanie ostatnia karta z talii Wydarzeń i nie spowodowało to zwycięstwa lub przegranej jednej ze stron, gra się nie kończy. Strażnik Tajemnic po prostu pomija fazę wydarzeń, a rozgrywka trwa, aż jedna ze stron odniesie zwycięstwo lub przegra.

Efekty przesuujące badaczy i sprzymierzeńców

Za każdym razem, kiedy jakiś efekt pozwala badaczowi przesunąć figurkę badacza lub żeton sprzymierzeńca, ten badacz lub sprzymierzeniec wykonuje normalnie testy uników (chyba że zaznaczono inaczej). Jeśli Strażnik Tajemnic przesuwa badacza lub sprzymierzeńca, to ani badacz, ani sprzymierzeniec nie wykonuje testów uników, ale może zostać zmuszony do testowania przerażenia.

Zasady, o których łatwo zapomnieć

- Karty Akcji Strażnika Tajemnic z *Zewu Dziky* są **ukryte** przed badaczami, dopóki nie zostaną użyte.
- Nielatające figurki przebywające na zatopionym obszarze muszą przesuwać się na początku swojej tury (chyba że na obszarze jest łódź). Figurka otrzymuje 2 obrażenia i natychmiast przemieszcza się na sąsiedni niezatopiony obszar.
- Latające figurki i badacze korzystający z łodzi mogą przemieszczać się pod „Krytym mostem”.

Indeks

| | | | | | |
|--|----|---|----|---|----|
| Atakowanie sprzymierzeńcem | 7 | Karty Urojeń | 3 | Ruch sprzymierzeńca | 9 |
| Automatyczna porażka | 10 | Korzystanie z tego rozszerzenia | 2 | Specjalne znaczniki wyboru historii | 3 |
| Automatyczna śmierć | 11 | Leczenie sprzymierzeńców | 9 | Sprzymierzeńcy | 7 |
| Bazowa płytką oraz elementy łamigłówek rytuału | 3 | Lista elementów | 2 | Sprzymierzeńcy i efekty | 10 |
| Brak kart w talii Wydarzeń | 11 | Łódź | 6 | Sprzymierzeńcy i znaczniki obiektów specjalnych | 10 |
| Cecha „Atak” | 10 | Nieprzekraczalne granice | 4 | Symbol rozszerzenia <i>Zew Dziky</i> | 3 |
| Doły | 5 | Objaśnienia | 10 | Testy sprzymierzeńca | 7 |
| Efekty przesuujące badaczy i sprzymierzeńców | 11 | Objaśnienia dotyczące znaczników obiektów specjalnych | 10 | Zabici sprzymierzeńcy | 9 |
| Faza sprzymierzeńca | 7 | Objaśnienia zaklęć | 11 | Zasady <i>Zewu Dziky</i> | 4 |
| Granice pomieszczeń | 4 | Obłąkani sprzymierzeńcy | 9 | Zatopione obszary | 4 |
| Handel ze sprzymierzeńcami | 9 | Obrażenia i przerażenie sprzymierzeńca | 9 | Znaczniki dołów i łodzi | 3 |
| Indeks | 11 | Opis elementów | 3 | Znaczniki obiektów specjalnych | 5 |
| Kafelki planszy | 4 | Opis rozszerzenia | 2 | Żetony | 5 |
| Karty Historii sprzymierzeńców | 3 | Podręcznik Strażnika Tajemnic | 2 | Żetony kłątwy | 5 |
| Karty Manii | 3 | Pomieszczenia zewnętrzne | 4 | Żetony kłątwy i punkty umiejętności | 5 |
| Karty postaci sprzymierzeńców | 3 | Potwory latające | 5 | Żetony przerażenia | 3 |
| Karty Szlaku | 3 | Potwory unikatowe | 10 | Żetony sprzymierzeńców | 3 |
| | | Rozgrywka dwuosobowa | 4 | Żetony wskazówek rytuału | 3 |
| | | Rozmowa ze sprzymierzeńcem | 7 | | |