

UNIwersytet Miskatonic

Fragment artykułu z **Arkham Advertiser**:

Po kilku dniach spędzonych pod okiem doświadczonych psychiatrów, profesor Christine Krosnowska została oddana pod opiekę Szkoły Medycznej Uniwersytetu Miskatonic. Zarówno studenci jak i pracownicy uczelni byli zszokowani, kiedy panna Krosnowska wykładająca na uniwersytecie poezję i literaturę, została znaleziona w kampusie pokaleczona i posiniaczona, strasząc wszystkich wokół naddciągającą zagładą. Dr. Allen Halsey, dziekan szkoły medycznej Miskatonic oświadczył: „Sprawa Christine jest nietypowa i wymaga szczególnego zrozumienia. Doceniamy doskonałą opiekę, jaką zapewнили jej do tej pory lekarze, jednak uważam, że to czego potrzebuje w tej chwili Christine, to stawić czoła swoim lękom tutaj w obrębie murów Miskatonic.”

W rozszerzeniu **UNIwersytet Miskatonic** badacze przekonują się, że świat skrywa więcej mroku i tajemnic, niż kiedykolwiek sądzili! Wykładowcy Uniwersytetu Miskatonic mieli do czynienia z prawdziwym szaleństwem i grozą. Zgłębiali koszmary skryte w miasteczkach Dunwich, Kingsport i Innsmouth. Widzieli zło wywołane przez Czarnego Faraona ze starożytnego Egiptu oraz ohydny sztukę teatralną „Król w Żółci”. Wiedzą, że Kult Czarnej Kozy i dziwna istota zwana Czyhającym w Progu naprawdę istnieją i zagrażają istnieniu ludzkości. Wysłuchaj uważnie ich nauk, ponieważ czeka cię test, który sprawdzi, czy jesteś w stanie stawić czoła ostatecznemu złu i zachować przy tym zdrowe zmysły!

Większość komponentów UNIwersytet Miskatonic, przewidziana jest jako uzupełnienie innych rozszerzeń HORRORU w ARKHAM. Im więcej rozszerzeń posiadają gracze, tym więcej elementów z tego rozszerzenia będą mogli wykorzystać.

Elementy

Poniżej znajduje się szczegółowy przegląd elementów, które znajdują się w pudełku z rozszerzeniem **UNIwersytet Miskatonic**.

7 kart Umiejętności



Karty Umiejętności przedstawiają zdolności Badaczy. Karty Umiejętności z **UNIwersytet Miskatonic** zapewniają badaczom specjalne zdolności powiązane z innymi rozszerzeniami **HORRORU w ARKHAM**. Karty Umiejętności są rzadkie i drogie.

9 kart Spotkań Muzealnych



Karty Spotkań Muzealnych przedstawiają wydarzenia związane z poszukiwaniem przez badaczy skarbów z wystawy „Dziedzictwo faraonów”. Losuje się je podczas Fazy Spotkań w Arkham, kiedy badacz znajduje się na ulicy ze znacznikiem Pradawnych Szeptów. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem

KŁĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA).

5 kart Przedmiotów Muzealnych



Karty Przedmiotów Muzealnych przedstawiają starożytne egipskie artefakty, które trafiły do Arkham jako część wystawy muzealnej „Dziedzictwo faraonów”. Te szczególne przedmioty są podobne do Przedmiotów unikatowych, ale w przeciwieństwie do nich nie posiadają wartości pieniężnej, a zdobyć je można jedynie podczas spotkań w Arkham, spotkań w Innych Światach lub spotkań Muzealnych. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem **KŁĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA)**.

12 kart Ran



Talia Ran składa się z kart, które badacz może wylosować, gdy zostanie sprowadzony do 0 punktów Wytrzymałości. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem **KOSZMAR z DUNWICH**.

12 kart Szaleństwa



Talia Szaleństwa składa się z kart, które badacz może wylosować, gdy zostanie sprowadzony do 0 punktów Poczytalności. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem **KOSZMAR z DUNWICH**.

7 kart Obłąkańców



Te karty przedstawiają ważnych mieszkańców Dunwich, Kingsport i Innsmouth, którzy oszaleli, zobaczywszy „Króla w Żółci”. Kart Obłąkańców z **UNIwersytet Miskatonic** używa się tylko podczas rozgrywki, w której Heroldem jest Król w Żółci (z rozszerzenia **KRÓL w ŻÓLCI**) i wykorzystywana jest przynajmniej jedna plansza rozszerzenia (Dunwich, Kingsport lub Innsmouth).

6 kart Błogosławieństw Nodensa



Talia Błogosławieństw Nodensa wykorzystywana jest w rozgrywkach, w których Nodens (z rozszerzenia **MGLY NAD KINGSPORT**) jest Strażnikiem. Zapewnia ona dodatkowe korzyści **Pobłogosławionym** badaczom.

16 kart Wizji Hypnosa



Talia Wizji Hypnosa wykorzystywana jest w rozgrywkach, w których Hypnos (z rozszerzenia **MGLY NAD KINGSPORT**) jest Strażnikiem. Zwiększa ona częstotliwość pojawiania się żetonów Wskazówek na planszy i szanse na odbycie korzystnych spotkań.

24 karty Spotkań Kultu



Talia Spotkań Kultu zawiera specjalne spotkania dla badaczy, którzy posiadają kartę Członkostwa w Kulcie „Jednego z Tysiąca” i znajdują się na jednym z obszarów działalności nikczemnego kultu. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem **CZARNA KOZA z LASÓW**.

6 kart Więzi



Talia Więzi zawiera karty, które wpływają jednocześnie na dwóch badaczy, przedstawiając w ten sposób ich wspólną przeszłość i wzajemne nastawienie. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki dla co najmniej dwóch graczy, z rozszerzeniem **CZYHAJĄCY w PROGU**.

8 kart Studenta Miskatonic



Karty Studenta Miskatonic wskazują, że badacz kształci się na Uniwersytecie Miskatonic. Kiedy badacz otrzyma taką kartę, może korzystać z premii opisanych na karcie, wymienionych na stronie „Studenta Miskatonic”. W przyszłości może odwrócić kartę na stronę „Absolwenta Miskatonic” i korzystać z opisanych tam premii. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki z arkuszem organizacji **UNIwersytet Miskatonic**.

56 kart Bram



Karty Bram przedstawiają spotkania, do których może dojść w Innych Światach. W przeciwieństwie do kart Obszarów, które zostały podzielone według dzielnic na oddzielne talie, karty Bram tworzą jedną talię. Każda z tych kart posiada jeden lub więcej symboli rozszerzenia, wskazując które rozszerzenia są niezbędne, aby karta mogła znaleźć się w grze.

43 karty Mitów



Karty Mitów przedstawiają ważne wydarzenia podczas rozgrywki. Co turę, podczas Fazy Mitów, gracze losują jedną kartę Mitów, która wywiera kilka efektów. Karty Mitów wskazują gdzie i kiedy pojawiają się nowe bramy i potwory, określają ruch potworów i miejsca w których pojawiają się nowe wskazówki. Na każdej karcie Mitów opisano również specjalny efekt, który może pomóc lub przeszkodzić badaczom.

60 kart Obszarów Dunwich



Działanie kart Obszarów Dunwich jest takie samo, jak kart Obszarów z gry podstawowej, lecz opisują one spotkania, mające miejsce na różnych obszarach Dunwich. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem **KOSZMAR z DUNWICH**. Na niektórych kartach widnieje drugi symbol rozszerzenia i aby móc z nich skorzystać, niezbędne jest dodatkowe rozszerzenie.

6 kart Koszmaru z Dunwich



Karty Koszmaru z Dunwich tworzą oddzielną talię, którą należy umieścić obok planszy Dunwich. Korzysta się z nich, kiedy badacze próbują walczyć z Koszmarem z Dunwich. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem **KOSZMAR Z DUNWICH**.

4 karty Aktów



Te cztery karty ukazują postępujący upadek Arkham, spowodowany sztuką teatralną „Król w Żółci”, która wywołuje obłęd wśród mieszkańców. Kiedy ostatnia karta Aktu wejdzie do gry, badacze natychmiast przegrywają. Kart Aktów z **UNIwersYTET MISKATONIC** używa się jedynie podczas rozgrywki z rozszerzeniem **KRÓL W ŻÓLCI** i **zastępują** one karty Aktów, znajdujące się w rozszerzeniu **KRÓL W ŻÓLCI**.

80 kart Obszarów Kingsport



Działanie kart Obszarów Kingsport jest takie samo, jak kart Obszarów z gry podstawowej, lecz opisują one spotkania, mające miejsce na różnych obszarach Kingsport. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem **MGLY NAD KINGSPOrt**. Na niektórych kartach widnieje drugi symbol rozszerzenia i aby móc z nich skorzystać, niezbędne jest dodatkowe rozszerzenie.

8 kart Epickiej Bitwy



Te karty mają za zadanie zapewnić więcej dramaturgii i napięcia podczas walki z Przedwiecznym. **UNIwersYTET MISKATONIC** wprowadza dwa nowe typy kart Epickiej Bitwy (Warunki Bitewne i Wydarzenia Bitewne), które przedstawiają zewnętrzne zjawiska wpływające na ostateczną bitwę. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki z wariantem „Epickiej Bitwy” (z rozszerzenia **MGLY NAD KINGSPOrt**).

60 kart Obszarów Innsmouth



Działanie kart Obszarów Innsmouth jest takie samo, jak kart Obszarów z gry podstawowej, lecz opisują one spotkania, mające miejsce na różnych obszarach Innsmouth. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem **WIDMO NAD INNSMOUTH**. Na niektórych kartach widnieje drugi symbol rozszerzenia i aby móc z nich skorzystać, niezbędne jest dodatkowe rozszerzenie.

5 kart Wyglądu Innsmouth



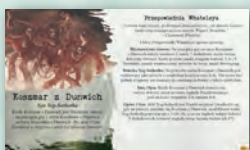
Karty Wyglądu Innsmouth mają za zadanie ukazać ukryte pochodzenie badaczy, którzy zapuścili się do małej rybackiej wioski i mogą przemienić ich w istoty z głębin. Tych kart używa się tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem **WIDMO NAD INNSMOUTH**.

14 kart Rozrachunku



Karty Rozrachunku przedstawiają kapryśne i często okrutne efekty zsyłane przez Czyhającego w Progu na tych, którzy zawarli z nim Mroczny Pakt. Kart Rozrachunku używa się jedynie podczas rozgrywki, w której Heroldem jest Czyhający w Progu (z rozszerzenia **CZYHAJĄCY W PROGU**).

1 arkusz Herolda Koszmaru z Dunwich



Ten arkusz przedstawia potężny, nadnaturalny byt, który dąży do sprowadzenia Przedwiecznego. Tego arkusza używa się tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem **KOSZMAR Z DUNWICH**, w której Heroldem jest Koszmar z Dunwich.

3 arkusze Organizacji



Te arkusze przedstawiają organizacje, które za odpowiednią opłatą mogą zapewnić pomoc badaczom. Używa się ich tylko podczas rozgrywki z wariantem „Organizacje”, opisanym w dalszej części tej instrukcji.

4 arkusze pomocy



Każdy z tych arkuszy zawiera informacje o tym, jak modyfikowana jest gra w zależności od liczby graczy, uwzględniając również zmiany przy rozgrywkach z planszami rozszerzeń. Informacje podane na każdym arkuszu to: liczba otwartych bram powodująca natychmiastowe przebudzenie Przedwiecznego, limit potworów,

maksymalna liczba potworów na Peryferiach oraz liczba potworów, które należy wylosować, kiedy pojawia się potwór.

38 żetonów Agentów



Żetony Agentów przedstawiają członków Biura Śledczego, którzy obserwują ulice, aby usuwać zagrożenie w postaci potworów. Żetonów Agentów używa się tylko podczas rozgrywki z arkuszem organizacji Biuro Śledcze.

3 znaczniki Ekspedycji



Znaczniki Ekspedycji przedstawiają zespoły specjalistów z Uniwersytetu Miskatonic, którzy zostali wysłani do innych miast (Dunwich, Kingsport lub Innsmouth). Prowadzone przez nich badania, pozwalają badaczom szybciej przemieszczać się pomiędzy miastami, dają dostęp do rzadkich ksiąg z Uniwersytetu i pozwalają dokształcać się dzięki kartom Studenta Miskatonic. Znaczników Ekspedycji używa się tylko podczas rozgrywki z arkuszem organizacji Uniwersytet Miskatonic.

Symbole rozszerzenia

Wszystkie karty i arkusze z rozszerzenia **UNIwersYTET MISKATONIC** zostały oznaczone jednym lub kilkoma symbolami, wskazując jakie rozszerzenia są konieczne, aby móc korzystać z danego elementu podczas rozgrywki. Na elementach z **UNIwersYTET MISKATONIC** symbol każdego rozszerzenia ma kolor brązowy, aby odróżnić je od elementów z innych rozszerzeń (których symbole są czarne). Na elementach pojawiają się następujące symbole rozszerzeń:



Elementy oznaczone symbolem **UNIwersYTETU MISKATONIC** mogą być użyte podczas rozgrywek w podstawową wersję gry **HORROR W ARKHAM**, oraz podczas rozgrywek z dowolnymi rozszerzeniami.



Aby użyć elementu oznaczonego tym symbolem, niezbędne jest rozszerzenie **KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA)**.



Aby użyć elementu oznaczonego tym symbolem, niezbędne jest rozszerzenie **KOSZMAR Z DUNWICH**.



Aby użyć elementu oznaczonego tym symbolem, niezbędne jest rozszerzenie **KRÓL W ŻÓLCI**.



Aby użyć elementu oznaczonego tym symbolem, niezbędne jest rozszerzenie **MGLY NAD KINGSPOrt**.



Aby użyć elementu oznaczonego tym symbolem, niezbędne jest rozszerzenie **CZARNA KOZA Z LASÓW**.



Aby użyć elementu oznaczonego tym symbolem, niezbędne jest rozszerzenie **WIDMO NAD INNSMOUTH**.



Aby użyć elementu oznaczonego tym symbolem, niezbędne jest rozszerzenie **CZYHAJĄCY W PROGU**.

Łączenie rozszerzenia z grą podstawową i innymi rozszerzeniami

Przed rozgrywką z użyciem rozszerzenia UNIWERSYTET MISKATONIC, należy wykonać poniższe kroki:

1. Nowe karty Mitów należy wtasować do talii Mitów.

Należy odłożyć do pudełka nowe karty Umiejętności, Bram, Obszarów Dunwich, Obszarów Kingsport i Obszarów Innsmouth, posiadające symbole rozszerzeń, które nie są wykorzystane w rozgrywce. Pozostałe karty Umiejętności, Bram, Obszarów Dunwich, Obszarów Kingsport i Obszarów Innsmouth, należy wtasować do odpowiednich talii.

2. W rozgrywce z rozszerzeniem **KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA)**, należy wtasować do odpowiednich talii nowe karty Spotkań Muzealnych i Przedmiotów Muzealnych. W rozgrywce bez rozszerzenia **KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA)**, wszystkie nowe karty Spotkań Muzealnych i Przedmiotów Muzealnych, należy odłożyć do pudełka.

Uwaga: UNIWERSYTET MISKATONIC projektowano pod kątem poprawionej edycji **KLĄTWA CZARNEGO FARAONA**. Gracze posiadający starszą edycję **KLĄTWA CZARNEGO FARAONA** (na pudełku nie ma dopisku „Edycja Poprawiona”), skorzystają tylko z nowych kart Przedmiotów Muzealnych. W takim przypadku wszystkie inne karty oznaczone symbolem rozszerzenia **KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA)** należy odłożyć do pudełka, w tym karty Spotkań Muzealnych oraz karty Umiejętności, Bram, Obszarów Dunwich, Obszarów Kingsport i Obszarów Innsmouth oznaczone symbolem rozszerzenia **KLĄTWA CZARNEGO FARAONA (EDYCJA POPRAWIONA)**.

3. W rozgrywce z rozszerzeniem **KOSZMAR Z DUNWICH** należy wtasować do odpowiednich talii nowe karty Ran, Szaleństwa i Koszmaru z Dunwich. W rozgrywce bez rozszerzenia **KOSZMAR Z DUNWICH**, wszystkie nowe karty Ran, Szaleństwa i Koszmaru z Dunwich należy odłożyć do pudełka.

4. W rozgrywce z rozszerzeniem **KRÓL W ŻÓLCI**, należy odłożyć do pudełka wszystkie karty Aktów z rozszerzenia **KRÓL W ŻÓLCI** i zastąpić je nowymi kartami Aktów z rozszerzenia UNIWERSYTET MISKATONIC. (Uwaga: W rozgrywce z nowymi kartami Aktów **nie należy** odkładać do pudełka kart Mitów „Rozpoczyna się nowy akt!”)

Jeśli w rozgrywce Heroldem jest Król w Żółci, należy odłożyć do pudełka wszystkie nowe karty Obląkańców posiadające symbole rozszerzeń, które nie są wykorzystane w rozgrywce. Pozostałe karty Obląkańców należy wtasować do odpowiedniej talii. Jeśli Herold Król w Żółci nie bierze udziału w grze, nowe karty Obląkańców należy odłożyć do pudełka.

W rozgrywce bez rozszerzenia **KRÓL W ŻÓLCI**, wszystkie nowe karty Aktów należy odłożyć do pudełka.

5. Jeśli w rozgrywce Strażnikiem jest Hypnos z rozszerzenia **MGLY NAD KINGSPOINT**, należy odłożyć do pudełka wszystkie nowe karty Wizji Hypnosa posiadające symbole rozszerzeń, które nie są wykorzystane w rozgrywce. Pozostałe karty Wizji Hypnosa należy wtasować do odpowiedniej talii. Jeśli Strażnik Hypnos nie bierze udziału w grze, nowe karty Wizji Hypnosa należy odłożyć do pudełka.

Jeśli w rozgrywce Strażnikiem jest Nodens, należy wtasować do odpowiedniej talii nowe karty Błogosławieństw Nodensa. Jeśli Strażnik Nodens nie bierze udziału w grze, nowe karty Błogosławieństw Nodensa należy odłożyć do pudełka.

W rozgrywce z wariantem Epickiej Bitwy, należy wtasować do odpowiednich talii nowe zielone i czerwone karty Epickiej Bitwy. W rozgrywce bez wariantu Epickiej Bitwy, nowe karty Epickiej Bitwy należy odłożyć do pudełka.

6. W rozgrywce z rozszerzeniem **CZARNA KOZA Z LASÓW**, należy wtasować do odpowiedniej talii nowe karty Spotkań Kultu. W rozgrywce bez rozszerzenia **CZARNA KOZA Z LASÓW**, wszystkie nowe karty Spotkań Kultu należy odłożyć do pudełka.

7. W rozgrywce z rozszerzeniem **WIDMO NAD INNSMOUTH**, należy wtasować do odpowiedniej talii nowe karty Wyglądu Innsmouth. W rozgrywce bez rozszerzenia **WIDMO NAD INNSMOUTH**, wszystkie nowe karty Wyglądu Innsmouth należy odłożyć do pudełka.

8. W rozgrywce z rozszerzeniem **CZYHAJĄCY W PROGU**, należy wtasować do odpowiedniej talii nowe karty Więzy.

Jeśli w rozgrywce Heroldem jest Czyhający w Progu, należy wtasować do odpowiedniej talii nowe karty Rozrachunku. Jeśli Herold Czyhający w Progu nie bierze udziału w grze, nowe karty Rozrachunku należy odłożyć do pudełka.

W rozgrywce bez rozszerzenia **CZYHAJĄCY W PROGU**, wszystkie nowe karty Więzy należy odłożyć do pudełka.

Alternatywne przygotowanie do gry

Zamiast rozdzielać wszystkie karty przed każdą rozgrywką, gracze mogą zdecydować, że wolą wtasować wszystkie karty do odpowiednich talii, z których będą korzystać w trakcie gry (za wyjątkiem nowych kart Aktów, które zastępują karty Aktów z rozszerzenia **KRÓL W ŻÓLCI**). W trakcie rozgrywki, po wylosowaniu karty z symbolem rozszerzenia, którego nie ma w grze, gracze powinni po prostu odłożyć taką kartę do pudełka i wylosować w jej miejsce nową kartę tego samego rodzaju.

Przygotowanie do gry z rozszerzeniem

W rozgrywce z wykorzystaniem rozszerzenia UNIWERSYTET MISKATONIC należy wykonać standardowe przygotowanie do gry **HORROR W ARKHAM**, z zastosowaniem poniższych zmian (numery odnoszą się do kroków przygotowania do gry z instrukcji gry podstawowej).

1. Przygotowanie miejsca do gry

Obok planszy należy umieścić arkusz pomocy dla odpowiedniej liczby graczy.

6. Rozdzielnie talii

Podczas przygotowania do gry z rozszerzeniem **KRÓL W ŻÓLCI**, w kroku 6c z instrukcji tego rozszerzenia, należy wziąć 4 nowe karty Aktów, stworzyć z nich zakryty stos i umieścić obok talii Mitów. Kolejność kart w stosie powinna być następująca (patrząc od góry): Uwertura, Akt I, Akt II, Akt III. Następnie należy odkryć kartę Uwertury (znajdącą się na wierzchu talii) i umieścić obok talii Aktów. Karta Uwertury pozostaje w grze, dopóki nie zostanie zakryta przez inną kartę Aktu.

Zasady rozszerzenia

Z tych zasad korzysta się wspólnie z zasadami **HORRORU W ARKHAM** i wszystkich jego rozszerzeń.

Rany i Szaleństwo

W rozgrywce z kartami Ran i Szaleństwa z rozszerzenia **KOSZMAR Z DUNWICH**, jeśli gracz otrzyma dwie takie same karty Ran lub Szaleństwa, zostaje **pochłonięty**. Każda karta Rany z rozszerzenia UNIWERSYTET MISKATONIC, powiązana jest z jakąś kartą Szaleństwa z rozszerzenia **KOSZMAR Z DUNWICH**. Jeśli gracz posiada nową kartę Rany i powiązaną z nią kartę Szaleństwa, jego badacz zostaje **pochłonięty**.

Podobnie każda karta Szaleństwa z rozszerzenia UNIWERSYTET MISKATONIC, powiązana jest z jakąś kartą Rany z rozszerzenia **KOSZMAR Z DUNWICH**. Jeśli gracz posiada nową kartę Szaleństwa i powiązaną z nią kartę Rany, jego badacz zostaje **pochłonięty**.

Należy zwrócić uwagę, że Rita Young posiada zdolność, dzięki której nie zostaje **pochłonięta**, kiedy posiada nową kartę Rany i powiązaną z nią kartę Szaleństwa ani kiedy posiada nową kartę Szaleństwa i powiązaną z nią kartę Rany.

Karty Obląkańców

Kiedy treść spotkania odnosi się do konkretnej postaci, która weszła do gry jako Obląkaniec, to spotkanie należy zignorować. Przykładowo, jeśli spotkanie w Sklepie spożywczym First National wspomina o młodym subieckie, ale nie podaje konkretnie, że jest nim „Brian Burnham”, spotkania nie należy ignorować. Ponadto, jeśli w treści spotkania zostaje wspomniane imię postaci, która weszła do gry jako Obląkaniec, ale nie odnosi się bezpośrednio do postaci, spotkania nie należy ignorować. Przykładowo, jeśli spotkanie wspomina o usługach przewozowych Joego Sargenta, ale nie odnosi się do samego Joego Sargenta, spotkania nie należy ignorować.

Nowy rodzaj kart Epickiej Bitwy

Nowe karty Epickiej Bitwy wprowadzają dwa nowe rodzaje kart Epickiej Bitwy: Wydarzenia Bitewne i Warunki Bitewne. Wydarzenia Bitewne przedstawiają zewnętrzne incydenty mające miejsce podczas Ostatecznej Bitwy. Ich efekty są rozpatrywane natychmiast i od razu losowana jest kolejna karta Epickiej Bitwy.

Warunki Bitewne przedstawiają długotrwałe zjawiska oddziałujące na Ostateczną Bitwę. Kiedy wylosowana zostaje karta Warunku Bitewnego, należy ją umieścić obok talii Epickiej Bitwy, a opisany na niej efekt będzie obowiązywał już do końca gry. Po tym jak karta Warunku Bitewnego wejdzie do gry, od razu losowana jest kolejna karta Epickiej Bitwy.

Karty Mitów z alternatywnymi bramami



Karta Mitów z alternatywną bramą.

Wiele kart Mitów z rozszerzenia **UNIwersytet Miskatonic** posiada alternatywną bramę. Kiedy gracz rozpatruje otwarcie bramy z karty posiadającej alternatywną bramę, brama otwiera się na **górnym** z dwóch podanych obszarów, a dolny jest ignorowany. Jeśli jednak górny obszar znajduje się na planszy rozszerzenia, której **nie ma w grze**, zamiast tego brama otwiera się na **dolnym** z dwóch podanych obszarów.

W przypadku kart Mitów z rozszerzenia **UNIwersytet Miskatonic**, które nakazują umieścić żeton Wskazówki na planszy rozszerzenia, której nie ma w grze, należy pominąć umieszczenie żetonu Wskazówki. Kiedy karta Mitów nakazuje umieścić żeton Wskazówki na jednym albo drugim obszarze, jeśli to możliwe żeton należy umieścić na pierwszym obszarze, a drugi zignorować. Jeśli pierwszy obszar znajduje się na planszy rozszerzenia, której nie ma w grze, zamiast tego żeton Wskazówki należy umieścić na drugim obszarze.

Rozerwanie bramy



Alternatywna brama z rozerwaniem bramy.

Na niektórych kartach Mitów obszar, na którym pojawia się brama, został opisany na czerwonym tle. Kolor ten oznacza **rozerwanie bramy**. Karta z rozerwaniem bramy działa w taki sam sposób jak normalna karta Mitów. Jeśli jednak na wskazanym obszarze znajduje się żeton Znaku Starszych Bogów, brama rozrywa te mistyczne osłony i usuwa ten żeton z planszy. Następnie na takim obszarze otwiera się brama i pojawia się potwór. Kiedy zapieczętowana brama zostanie rozerwana i otworzy się

na nowo, nie umieszcza się żetonu zagłady na torze zagłady Przedwiecznego i nie powoduje to spotęgowania potworów. Należy zauważyć, że w przypadku kart Mitów z alternatywnymi bramami, rozerwanie bramy dolnego obszaru zachodzi tylko w sytuacji, gdy górny obszar znajduje się na planszy rozszerzenia, której nie ma w grze. Jeśli górny obszar znajduje się w grze, rozerwanie bramy następuje tylko na tym obszarze.

Dodatkowo, za każdym razem, kiedy zostanie wylosowana karta Mitów z rozerwaniem bramy, **wszystkie latające potwory** poruszają się, bez względu na ich symbol wymiaru.

Wariant „Herolda” Koszmar z Dunwich

W tym wariantcie pojawia się Koszmar z Dunwich, potężna, wroga istota, która dąży do sprowadzenia Przedwiecznego. Ten wariant zwiększa poziom trudności gry i wprowadza do rozgrywki arkusz herolda Koszmar z Dunwich.

Przygotowanie do gry

Przygotowanie przebiega tak samo jak w grze podstawowej **HORROR W ARKHAM**, lecz w kroku 5 należy wykonać dodatkowe czynności.

5a. Arkusz Koszmaru z Dunwich należy umieścić po lewej stronie arkusza Przedwiecznego. Kiedy Koszmar z Dunwich jest Heroldem, na początku gry należy umieścić 1 żeton Koszmaru z Dunwich na torze Koszmaru z Dunwich.

Uwaga: Do rozgrywki z tym Heroldem niezbędna jest plansza Dunwich.

Rozgrywka

W tym wariantcie obowiązują standardowe zasady i warunki zwycięstwa, rozszerzone o zasady arkusza Herolda Koszmar z Dunwich:

- Na początku gry na torze Koszmaru z Dunwich znajduje się 1 żeton. 1 dodatkowy żeton zostaje dołożony również, kiedy poziom paniki osiągnie wartość 3, 6 i 9. Normalne zasady umieszczania żetonów na torze, nadal obowiązują.
- Na potrzeby ruchu Koszmar z Dunwich jest traktowany jako potwór z symbolem księżycy oraz koła. Nie może być jednak wygnany ani usunięty po zamknięciu bramy z takim symbolem.
- Kiedy Koszmar z Dunwich porusza się, należy dołożyć żeton na torze zagłady Przedwiecznego, jeśli na kości wypadnie 2-6 zamiast 4-6.

- Jeśli Yog-Sothoth jest Przedwiecznym i przebudzi się, gdy na planszy znajduje się Koszmar z Dunwich, modyfikator walki Yog-Sothotha poprawia się o 3 (do -8), a na tor zagłady należy dołożyć 5 dodatkowych żetonów zagłady (więc łącznie będzie ich 17).

Wariant „Organizacji”

W tym wariantcie potężne stowarzyszenia zwane Organizacjami mogą udzielić badaczom pomocy, w zamian za zasoby zdobywane w trakcie rozgrywki. Organizacje działają podobnie jak Heroldzi i Strażnicy, i gracze mogą zdecydować się na rozgrywkę z dowolną kombinacją Heroldów, Strażników i Organizacji. Mimo wszystko, gracze nie powinni wprowadzać do gry więcej niż po jednym arkuszu każdego rodzaju.

Przygotowanie do gry

Przygotowanie przebiega tak samo jak w grze podstawowej **HORROR W ARKHAM**, lecz w kroku 5 należy wykonać dodatkowe czynności.

5a. Należy wylosować albo po prostu wybrać jeden arkusz organizacji i umieścić po prawej stronie arkusza Przedwiecznego (lub prawej stronie arkusza Strażnika, jeśli jakiś jest).

Rozgrywka

W tym wariantcie obowiązują standardowe zasady i warunki zwycięstwa, rozszerzone o zasady arkusza Organizacji.

Opracowanie

Koncepcja gry: Richard Launius i Kevin Wilson

Projekt rozszerzenia: Tim Uren

Redakcja: Benjamin Marshalkowski

Opracowanie graficzne: Brian Schomburg i Dallas Mehlhoff

Ilustracja na okładce: Anders Finer

Pozostałe ilustracje zostały stworzone przez artystów pracujących nad *Call of Cthulhu: The Card Game*.

Testerzy: Andrew Meredith, Patricia Meredith i Brian Mola

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Menedżer Produkcji: Eric Knight

Główny projektant gier FFG: Corey Konieczka

Główny producent gier FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Wersja polska: Galakta

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnego, pisemnego pozwolenia. *Zew Cthulhu* to znak towarowy Chaosium, Inc., licencjonowany przez Chaosium, Inc. Fantasy Flight Games, jest znakiem towarowym Fantasy Flight Publishing, Inc. *Horror w Arkham*, Fantasy Flight Games, oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami firmowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować tę informację. Faktyczne elementy mogą różnić się od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. **TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ I NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU OSÓB W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.**

WWW.GALAKTA.PL

