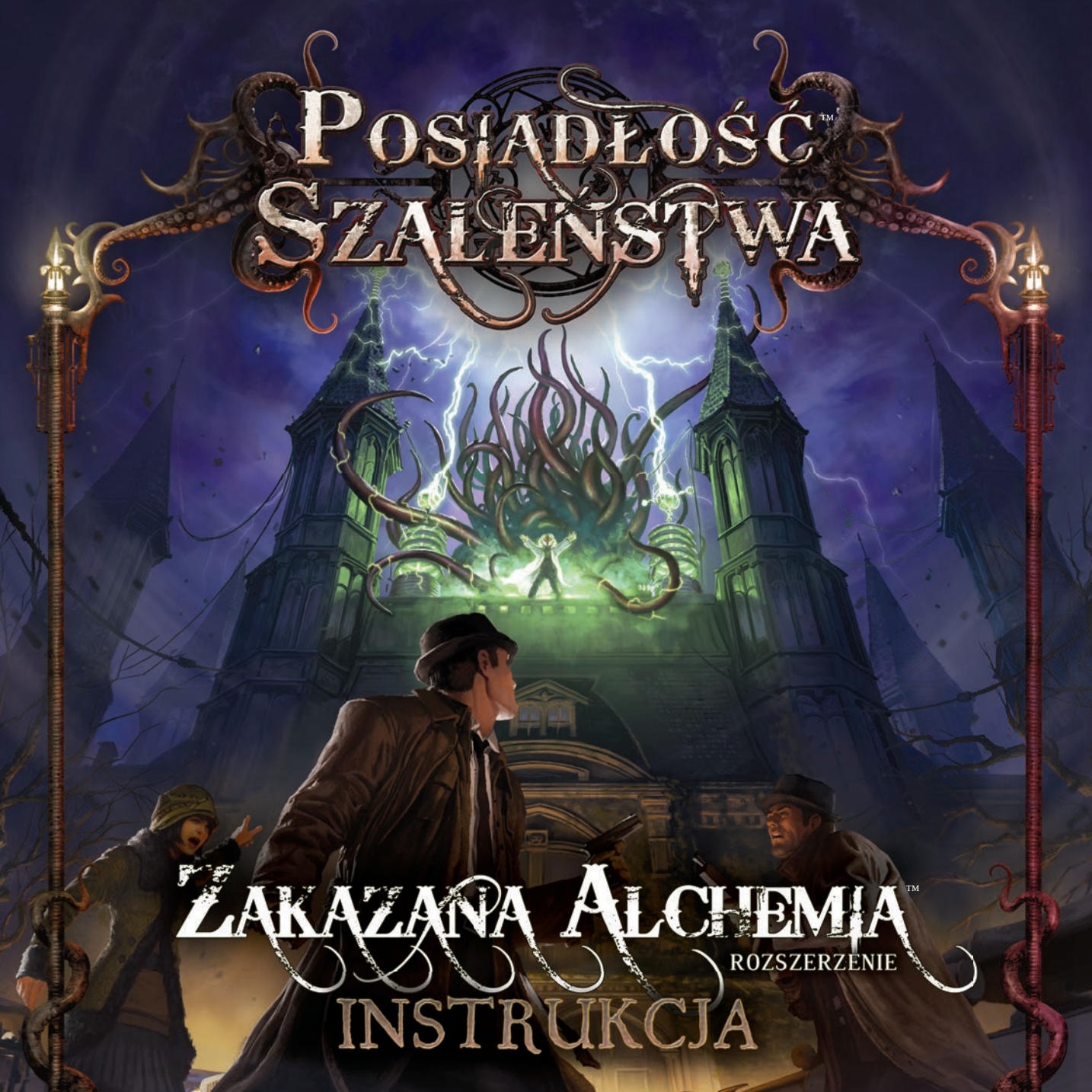




POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA™

ZAKAZANA ALCHEMIA™

ROZSZERZENIE

INSTRUKCJA

W splądrowanym laboratorium tylko jedna nierozbita lampa oświetlała małe, ślimakowate stworzenia wijące się w szklanym naczyniu. Leżące obok notatki wyglądały na dziwną kombinację matematycznych formuł i tajemnych symboli. Nagle, z jakiegoś miejsca nad tobą trysnął gruby strumień posoki spadając wprost na notatki. Krew zastygła ci w żyłach, gdy odbezpieczałeś swój rewolwer. Coś zawarczało na ciebie upiornie spod sufitu.

Witamy w *Zakazanej Alchemii*, rozszerzeniu do gry planszowej *Posiadłość Szaleństwa*, dzięki któremu badacze poznają trzy nowe opowieści o naukowych koszmarach! Poza nowymi historiami, rozszerzenie to zawiera nowych Badaczy, potwory, przedmioty, zaklęcia, karty Przeszkód, karty Zamków, karty Mitów, karty Traumatyzacji, karty Walki oraz kafelki planszy. Ponadto wprowadza do rozgrywki kilka zupełnie nowych zasad, oraz elementy do łamigłówek alchemicznych, karty Efektów Ubocznych, mutacji, pełzające ręce i podróże w czasie. Otwórz drzwi laboratorium, jeśli się ośmielisz, i odkryj jakie potworności czają się w środku!

Lista elementów

- Niniejsza instrukcja (zawierająca Przewodnik Badaczy)
- 1 Podręcznik Strażnika Tajemnic
- 4 figurki badaczy
- 4 figurki potworów:
 - 2 Byakhee
 - 2 Wije
- 135 małych kart:
 - 52 karty Przeszukiwania
 - 10 kart Zaklęć
 - 7 kart Wyposażenia Początkowego
 - 16 kart Cech
 - 5 kart Zamków
 - 5 kart Przeszkód
 - 13 kart Mitów
 - 12 kart Traumatyzacji
 - 12 kart Skutków Ubocznych
 - 3 karty Przedziału Czasu

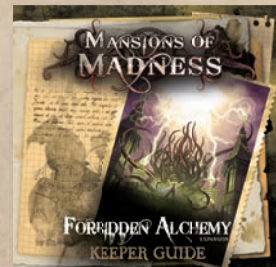
- 77 dużych kart:
 - 42 karty Walki
 - 4 karty Postaci Badaczy
 - 15 kart Wydarzeń
 - 7 kart Akcji Strażnika Tajemnic
 - 9 kart Celu
- 6 arkuszy z kartonowymi elementami:
 - 6 kafelków planszy (3 średnie, 3 małe)
 - 5 żetonów przerażenia
 - 4 żetony potworów
 - 1 bazowa płyta łamigłówki alchemicznej
 - 12 płytek łamigłówki alchemicznej
 - 10 żetonów mutacji
 - 6 żetonów pełzających rąk
 - 1 znacznik nasion
 - 1 znacznik przedziału czasu

Opis elementów

Ten rozdział opisuje dokładnie nowe elementy gry, wprowadzone przez rozszerzenie *Zakazana Alchemia*. Pozostałe elementy opisane są w instrukcji do podstawowej wersji gry *Posiadłość Szaleństwa*.

Podręcznik Strażnika Tajemnic

Ten oddzielny podręcznik zawiera informacje niezbędne Strażnikowi Tajemnic do przygotowania trzech historii, w tym Wskazówek, Akcji Strażnika Tajemnic, potworów i Celów używanych podczas każdej rozgrywki.



Figurki badaczy

Każda z tych figurek odpowiada jednej z postaci, którą może wybrać gracz wcielający się w badacza. Figurki są umieszczane na kafelkach mapy, aby określić obszar, na którym aktualnie znajduje się postać.



Figurki potworów

Figurki te reprezentują koszmarnie stwory, które Strażnik Tajemnic może umieścić na planszy podczas rozgrywki. Każda figurka posiada odpowiadający jej żeton potwora, który należy umieścić w podstawce figurki przed rozpoczęciem gry. Figurki potworów umieszczane są na kafelkach planszy w celu wskazania obszaru, na którym aktualnie znajduje się potwór.



Karty Skutków Ubocznych

Karty te reprezentują dziwaczne zmiany, które dotknęły badaczy, po tym jak zetknęli się z niebezpiecznymi eksperymentami.



Karty Przedziału Czasu

W pewnych okolicznościach, badacze będą mogli podróżować w czasie. Karty te określają różne przedziały czasu, które badacze będą mogli odwiedzić.



Fragmenty łamigłównki alchemicznej i bazowa płytki łamigłównki

Czasem badacze natrafiają na karty, wymagające od nich rozwiązania łamigłównki alchemicznej, przed kontynuacją podjętej czynności. Łamigłównki alchemiczne są podobne do trzech podstawowych typów łamigłówek (opisanych w instrukcji do gry podstawowej *Posiadłość Szaleństwa*).



Szaleństwa) i każda wymaga użycia określonej liczby losowych elementów łamigłównki, w taki sposób, by spełnić jej wymagania.

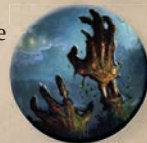
Żetony mutacji

Żetony te reprezentują dziwne, obce narośle na badaczach, potworach lub zwłokach. Czasem Strażnik Tajemnic będzie mógł wykorzystać obecność jednego lub większej ilości żetonów mutacji na swoją korzyść. Ilość żetonów mutacji jest ograniczona do liczby zapewnianej przez grę.



Żetony pełzających rąk

Żetony te reprezentują oderwane ręce, ożywione jakimś demonicznym sposobem. Strażnik Tajemnic może użyć tych żetonów aby nękać i irytować badaczy, gdy korzysta z karty Akcji Strażnika Tajemnic „Pełzające ręce”.



Znacznik nasion

Znacznik ten jest wykorzystywany razem z kartą Przeszukiwania „Nasiona”, w historii „Zagubieni w Czasie i Przestrzeni”.



Znacznik przedziału czasu

Znacznik ten jest umieszczany na jednej z kart Przedziału Czasu, w celu oznaczenia w jakim przedziale czasu aktualnie znajdują się badacze.



Symbol rozszerzenia Zakazana Alchemia

Wszystkie karty w tym rozszerzeniu zostały oznaczone symbolem rozszerzenia *Zakazana Alchemia*, aby ułatwić oddzielanie ich od kart podstawowej wersji gry *Posiadłość Szaleństwa*.

Symbol rozszerzenia
Zakazana Alchemia



Korzystanie z tego rozszerzenia

Niektóre nowe karty i żetony z tego rozszerzenia używane są jedynie jeśli wymaga tego jedna z nowych historii, niektóre zaś mogą zostać użyte w dowolnej historii, wliczając w to również historie z podstawowej wersji gry *Posiadłość Szaleństwa*.

Gracze powinni dołączyć figurki badaczy, karty Postaci Badaczy, karty Wyposażenia Początkowego, karty Cech, karty Mitów, karty Traumatyzacji, karty Walki oraz żetony przerażenia z tego rozszerzenia do elementów tego samego typu, znajdujących się w podstawowej wersji gry *Posiadłość Szaleństwa*, bez względu na to, w którą historię chcą zagrać.

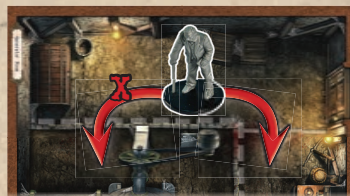
Grając w jedną z historii z rozszerzenia *Zakazana Alchemia*, gracze powinni się upewnić, że figurki potworów umieszczone są w podstawkach, jak opisano w instrukcji do podstawowej wersji gry *Posiadłość Szaleństwa* oraz, że każda figurka potwora ma umieszczony w podstawce odpowiedni żeton potwora.

Ponadto, grając w jedną z historii z rozszerzenia *Zakazana Alchemia*, gracze powinni dodać nowe talie Zakłęb do zestawu podstawowych talii Zakłęb oraz stworzyć talię Skutków Ubocznych i położyć ją w pobliżu talii Traumatyzacji. Układając stosy elementów łamigłówek i dzieląc je ze względu na typ, gracze powinni stworzyć osobny stos na elementy łamigłówek alchemicznych.

Strażnik Tajemnic powinien użyć nowych kart Przeszukiwania, Zamków, Przeszkód, Wydarzeń, Celów oraz kart Akcji Strażnika Tajemnic, zgodnie z wytycznymi z Podręcznika Strażnika Tajemnic. Każda historia może również wymagać dodatkowo elementów wymienionych w Przewodniku Badaczy w części Zasady Specjalne.

Nieprzekraczalne granice

Niektóre kafelki planszy w *Zakazanej Alchemii* zawierają obszary wyznaczone przez przerywaną białą linię. Przerywana biała linia oznacza **NIEPRZEKACZALNĄ GRANICĘ**. Badacze nie mogą przechodzić przez nieprzekraczalną granicę, chyba że pozwolą im na to jakieś szczególne efekty gry. Nieprzekraczalna granica nie wpływa jednak w żaden sposób na pole widzenia.



Przykład nieprzekraczalnej granicy

POTWORY LATAJĄCE mogą przechodzić przez nieprzekraczalną granicę. Potworem latającym, jest każdy potwór posiadający symbol latania na swoim żetonie. **(Dodatkowo, wszystkie Mi-Go z podstawowej wersji gry *Posiadłość Szaleństwa* należy traktować jako potwory latające.)**



Przykład symbolu latania

Łamigłówki alchemiczne

Łamigłówki alchemiczne to nowy typ łamigłówek wprowadzony w *Zakazanej Alchemii*. Tak samo jak w przypadku łamigłówek przewodów, zamków oraz runicznych, badacze wykorzystują akcje łamigłówek aby zamieniać i dobierać elementy łamigłówek. Jednak aby ukończyć łamigłówkę alchemiczną, badacz musi zdać specjalny test, wykonywany po próbie rozwiązania łamigłówek.

Przygotowanie łamigłówek alchemicznych

Gdy gracz natrafi na łamigłówkę alchemiczną, wykonuje poniższe czynności. Elementy łamigłówek zawsze układa się przed graczem, nigdy na planszy.

1. **Ułożenie bazowej płytki:** Gracz umieszcza przed sobą odpowiednią bazową płytkę łamigłówek alchemicznych.
2. **Wymieszanie elementów łamigłówek:** Następnie gracz miesza odpowiedni stos niewykorzystanych elementów łamigłówek alchemicznych.
3. **Rozłożenie elementów łamigłówek:** Gracz losuje elementy łamigłówek pojedynczo i układa je przy krawędziach bazowej płytki, rozpoczynając od górnej krawędzi i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do chwili aż przy każdej krawędzi znajdzie się element łamigłówek.

Należy zauważyć, że każdy element łamigłówek ma na jednej krawędzi kolorowy symbol (niebieskie koło, czerwony romb lub żółty trójkąt). Gdy gracz umieszcza elementy łamigłówek, **właśnie ta krawędź zawsze jest umieszczana tak aby przylegała do krawędzi płytki bazowej.**

Przykład przygotowania łamigłówek alchemicznych



1. Podczas przeszukiwania pomieszczenia, gracz odkrywa kartę, która wymaga rozwiązania łamigłówek alchemicznych nr 10A.
2. Najpierw gracz kładzie przed sobą bazową płytkę łamigłówek 10A.
3. Następnie miesza stos zakrytych elementów łamigłówek alchemicznych.
4. Następnie losuje kolejne elementy łamigłówek i układa je wzdłuż krawędzi bazowej płytki, zaczynając od górnej krawędzi i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy element łamigłówek, kładzie tak aby krawędź zawierająca kolorowy symbol, przylegała do krawędzi bazowej płytki. W tym przykładzie, 4a wylosowano i wyłożono jako pierwsze, następnie 4b, później 4c itd.

Próba rozwiązania łamigłówki alchemicznej

Tak jak w przypadku innych łamigłówek, gracz podejmujący próbę rozwiązania łamigłówki, otrzymuje pewną liczbę akcji łamigłówki, równą wartości Intelaktu jego badacza. Każda z tych akcji pozwala mu na wykonanie jednej z poniższych czynności:

- Wydanie jednej akcji łamigłówki aby zamienić miejscami dwa sąsiednie elementy łamigłówki. Elementy łamigłówki uważa się za sąsiednie, jeśli się ze sobą stykają.
- Wydanie dwóch akcji łamigłówki aby dobrać nowy element łamigłówki alchemicznej. **Najpierw** gracz wybiera element łamigłówki, który chce wymienić i odrzuca go. Następnie losuje nowy element łamigłówki ze stosu niewykorzystanych elementów łamigłówki alchemicznej i kładzie go na miejscu odrzuconego elementu łamigłówki.

Należy zwrócić uwagę, że w innych typach łamigłówek, gdy gracz wydaje akcje łamigłówki na dobranie nowego elementu, to najpierw losuje nowy element a następnie wybiera, który element zostanie wymieniony. W łamigłówkach alchemicznych gracz wybiera, który element zostanie wymieniony *zanim* wylouje nowy element.

Gracz może kontynuować wydawanie akcji łamigłówki dopóki nie zdecyduje, że skończył albo do momentu aż nie zużyje wszystkich swoich akcji łamigłówki. Tak czy inaczej, gracz musi następnie wykonać test, aby ukończyć łamigłówkę.

Ukończenie łamigłówki alchemicznej

Po tym jak gracz zużył wszystkie swoje akcje łamigłówki albo nie chce już wydawać żadnych akcji łamigłówki, **musi wykonać test oparty o liczbę prawidłowo ułożonych elementów łamigłówki**. Element łamigłówki uważa się za ułożony prawidłowo, jeśli kształt na jego krawędzi **pokrywa się** z kształtem na krawędzi bazowej płytki do której element przylega. (Przykładowo, jeśli element łamigłówki z żółtym trójkątem, przylega do żółtego trójkąta na krawędzi bazowej płytki, to element łamigłówki jest ułożony prawidłowo). Tak jak w przypadku testu umiejętności, gracz rzuca kością dziesięciocenną i porównuje wynik z liczbą prawidłowo ułożonych elementów łamigłówki. Jeśli wynik rzutu jest równy lub mniejszy niż ta liczba, test kończy się sukcesem. Jeśli wynik jest wyższy niż ta liczba, test kończy się porażką. Należy zwrócić uwagę, że badacz **nie może** użyć punktów umiejętności wykonując test na zakończenie łamigłówki alchemicznej.

Jeśli test zakończył się sukcesem, oznacza to, że badacz ukończył łamigłówkę. Efekt ukończenia łamigłówki alchemicznej określony jest na karcie, która wywołała łamigłówkę. Ukończenie łamigłówki zazwyczaj powoduje odrzucenie karty, umożliwiając badaczowi kontynuowanie ruchu lub przeszukiwania.

Jeśli test zakończył się porażką, badacz nie ukończył łamigłówki. **Za każdym razem gdy test łamigłówki alchemicznej zakończy się porażką, badacz musi wylosować kartę Skutków Ubocznych**. Dodatkowo karta, która wywołała łamigłówkę, może zawierać inne efekty związane z porażką.

Bez względu na to, czy test zakończył się sukcesem, czy porażką, wszystkie elementy łamigłówki trafiają zakryte na spód stosu elementów łamigłówki alchemicznej. Ważne: W przeciwieństwie do innych łamigłówek, jeśli badacz nie ukończył łamigłówki alchemicznej, elementy *nie pozostają* na stole w obecnym ustawieniu.

Pozostałe zasady łamigłówek alchemicznych

Wszelkie zasady dotyczące ponownego rozkładania łamigłówek, używania punktów umiejętności podczas rozwiązywania łamigłówki, dyskrecji i oszukiwania, obejmują łamigłówki alchemiczne w taki sam sposób jak inne łamigłówki. Należy zauważyć, że gracz może użyć punktu umiejętności podczas rozwiązywania łamigłówki alchemicznej, aby dodać swoje Szczęście do Intelaktu, ale **nie może** użyć punktu umiejętności gdy wykonuje test na ukończenie łamigłówki.

Karty Skutków Ubocznych

Gdy gracz otrzymuje polecenie wylosowania karty Skutków Ubocznych, bierze wierzchnią kartę z talii Skutków Ubocznych i kładzie ją odkrytą obok swojej karty Postaci. Treść karty jest rozpatrywana natychmiast. Niektóre karty Skutków Ubocznych nakazują graczowi odrzucić kartę natychmiast po rozpatrzeniu jej treści. Jeśli treść karty nie mówi aby gracz odrzucił ją natychmiast po rozpatrzeniu, to karta pozostaje w grze aż do końca rozgrywki albo do momentu gdy jakiś specjalny efekt nakaże graczowi odrzucić tę kartę.



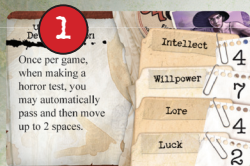
Przykład karty Skutków Ubocznych

Podobnie jak karty Traumatyczne, niektóre karty Skutków Ubocznych oznaczone są symbolem grupy badaczy. Jeśli badacz wylosuje taką kartę, gdy w grze pozostał tylko jeden badacz, odrzuca ją i losuje nową kartę Skutków Ubocznych.



Przykład symbolu grupowej karty Skutków Ubocznych

Przykład próby rozwiązania łamigłówki alchemicznej



Podczas przeszukiwania pomieszczenia, Jenny Barnes odkryła kartę, która wymaga od niej rozwiązania łamigłówki alchemicznej nr 10A. Po przygotowaniu łamigłówki (patrz rysunek na stronie 5), może ona podjąć próbę rozwiązania łamigłówki w ramach swojej akcji przeszukiwania.

1. Intelpekt Jenny wynosi 4, więc ma ona do dyspozycji cztery akcje łamigłówki.
2. Pierwszą akcję łamigłówki zużywa aby **zamienić** miejscami dwa sąsiednie elementy.
3. Drugą i trzecią akcję łamigłówki zużywa, aby **dobrac** nowy element łamigłówki. **Najpierw** wybiera element, który chce odrzucić (3a), następnie losuje nowy element (3b) aby umieścić go na miejscu odrzuconego (3c).

4. Decyduje się nie używać swojej ostatniej akcji łamigłówki i musi teraz wykonać test oparty o liczbę prawidłowo ułożonych elementów łamigłówki (4a), w tym przypadku 4. Rzuca kością i uzyskuje wynik 7. Ponieważ wynik jest większy niż liczba prawidłowo ułożonych elementów, nie udało się jej ukończyć łamigłówki i musi wylosować kartę Skutków Ubocznych (4b). Następnie sprawdza kartę, która wywołała łamigłówkę, aby ustalić czy zachodzą jakieś dodatkowe efekty związane z porażką w teście.

Następnie gracz zakrywa elementy łamigłówki, miesza je i umieszcza z powrotem w stosie elementów łamigłówki alchemicznej.

Epilogi

Każda historia z *Zakazanej Alchemii* posiada **EPILOGI**. Przedstawiają one w jaki sposób zakończyła się historia i opisują graczom rezultaty ich śledztwa. Strażnik Tajemnic po zakończeniu gry, czyta wszystkim graczom odpowiedni epilog, uzależniony od tego, która ze stron zwyciężyła. Nie ma epilogów dla rozgrywek, które skończyły się przegraną wszystkich graczy.

Po zakończeniu gry, w której zwyciężył choć jeden gracz, Strażnik Tajemnic odnajduje w Podręczniku Strażnika Tajemnic część „Epilogi” danej historii. Następnie sprawdza swój znacznik wyboru historii nr 1 i odszukuje pasujący do niego epilog. W końcu odczytuje on na głos tekst odpowiadający znacznikowi wyboru historii nr 1 i opisujący odpowiednio zwycięstwo Strażnika Tajemnic albo zwycięstwo badacza.

Pozostałe zasady

Rozdział ten jest poświęcony kilku zasadom dodatkowym, rozszerzającym reguły z gry podstawowej *Posiadłość Szaleństwa*.

Nowy typ broni

Zakazana Alchemia wprowadza nowy typ broni - „sieczna i obuchowa broń biała”. Broń taka jest traktowana zarówno jako sieczna broń biała jak i obuchowa broń biała. Przy losowaniu kart Walki podczas ataku badacza taką bronią, należy rozpatrzyć pierwszą kartę zawierającą opis „sieczna broń biała”, „obuchowa broń biała” albo „broń biała”.

Dyskrecja i Byakhee

W przypadku Byakhee, badacze nie mogą sprawdzić informacji na spodzie żetonu potwora, nawet jeśli zadał on obrażenia albo otrzymał obrażenia. (Należy zauważyć, że Darrell Simmons może podejrzeć spód żetonu potwora korzystając ze swojej zdolności „Bystre oko”). Gdy Byakhee otrzymuje lub zadaje obrażenia, tylko Strażnik Tajemnic sprawdza spód żetonu potwora.

Gdy Byakhee wykonuje swój atak specjalny, Strażnik Tajemnic odczytuje na głos pytanie napisane na spodzie żetonu, ale nie zdradza, jakie konsekwencje niosą za sobą odpowiedzi. Po tym jak zaatakowany badacz odpowie, Strażnik Tajemnic odczytuje na głos efekt dla udzielonej odpowiedzi (ale nie zdradza co spowodowałaby inna odpowiedź).

Karty Walki

W *Zakazanej Alchemii* każda karta Walki ma na dole wydrukowane dwie liczby. Pierwsza z nich jest indywidualnym numerem karty, druga oznacza ile kart tego typu znajduje się w tym rozszerzeniu. Służą one jedynie celom informacyjnym, jako punkt odniesienia.



Przykład numerów informacyjnych na kartach Walki

Karty Walki z kilkoma typami ataku

Niektóre karty Walki w *Zakazanej Alchemii* zawierają dwa różne typy ataku badacza. Gdy badacz wykonuje atak i Strażnik Tajemnic wylosuje jedną z tych kart, należy ją rozpatrzyć jeśli którykolwiek z dwóch typów ataku przedstawia ten sam rodzaj broni, co użyta przez badacza. Jeśli żaden z typów ataku nie pasuje, Strażnik Tajemnic losuje kolejne karty Walki, póki nie odkryje takiej, która pokrywa się z bronią użytą przez badacza.



Przykład karty Walki z kilkoma typami ataku

Nowe testy kart Walki

Na kartach Walki w *Zakazanej Alchemii* pojawiły się nowe rodzaje testów, które poniżej opisano dokładniej.

Testy z wyborem „albo”: Niektóre karty Walki każą graczowi wykonać test jednej z wymienionych umiejętności, przykładowo: „Wykonaj test Zręczności albo Celności”. W takim przypadku, badacz wybiera jedną z dwóch podanych umiejętności i wykonuje test.

Testy nie oparte na umiejętnościach: Niektóre karty Walki każą graczowi wykonać test oparty na czymś innym niż wartość umiejętności. Przykładowo: „Wykonaj test na twój aktualny poziom poczytalności”. W takim przypadku, gracz ustala ile wynosi wspomniana liczba, rzuca kością dziesięciocenną i porównuje wynik z tą liczbą. Jeśli wynik rzutu jest

równy lub mniejszy od tej liczby, test kończy się sukcesem. Jeśli wynik rzutu jest większy od tej liczby, test kończy się porażką.

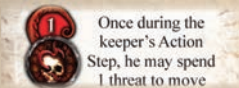
Modyfikator stanu: Niektóre karty Walki każą graczowi wykonać test umiejętności z modyfikatorem uzależnionym od stanu badacza, przykładowo „Wykonaj test Celności (-1 za każdy żeton przerażenia który posiadasz)”. W takim przypadku, umiejętność zostaje zmodyfikowana o odpowiednią liczbę, wskazaną przez kartę, zanim wykonany zostanie rzut kością. Należy pamiętać, że gdy w teście umiejętności na kości wypadnie 1, test kończy się automatycznym sukcesem, a jeśli wypadnie 10, test kończy się automatyczną porażką.

Testy wielokrotne: Niektóre karty Walki każą graczowi wykonać dwa testy, przykładowo: „Wykonaj test Celności. Następnie wybierz badacza w swoim pomieszczeniu, który wykona test Zręczności”. W takim przypadku, należy wykonać oba testy w kolejności podanej przez treść karty. Następnie trzeba sprawdzić na karcie, jaki jest efekt w przypadku sukcesu w obu testach, porażki w obu testach albo sukcesu choć w jednym teście.

Efekty zagrożenia

Niektóre karty Traumu i Efektów Ubocznych w *Zakazanej Alchemii*, posiadają efekty aktywowane przez Strażnika Tajemnic przy pomocy żetonów zagrożenia. Zasady dotyczące tych efektów, oraz warunki wymagane do ich aktywacji, są opisane na konkretnych kartach. Wywołanie efektu zagrożenia nie liczy się jako akcja Strażnika Tajemnic.

Karty te można odróżnić dzięki symbolowi kosztu zagrożenia, który wygląda tak, jak koszt zagrożenia na kartach Akcji Strażnika Tajemnic.



Przykład karty Traumu z efektem zagrożenia

Ucieczka

Gdy potwór lub badacz musi uciec w ramach warunku zwycięstwa, zamiast ruszać się przez niezapieczone drzwi, mogą ruszyć się przez białą linię biegnącą wzdłuż krawędzi pomieszczenia z którego mają uciec, pod warunkiem, że krawędź ta nie styka się z sąsiednim pomieszczeniem.

Ukrywanie się

Gdy badacz jest ukryty, nie może stać się celem akcji Strażnika Tajemnic (np. karta Akcji Strażnika Tajemnic „Pobierz próbkę”). Mimo to, badacz nadal podlega działaniu wszelkich innych efektów obejmujących pomieszczenie (np. ogień lub ciemność) i nadal musi wykonywać testy przerażenia, gdy potwór wchodzi do pomieszczenia, w którym ukrywa się badacz.

Jeśli jakiś efekt pozwala badaczowi wybrać innego badacza w tym samym pomieszczeniu, może on wybrać badacza, który ukrywa się w tym pomieszczeniu.

Badacz ukrywający się przy pomocy zaklęcia Mgły Relehu, również stosuje się do powyższych zasad ukrywania się, z tą różnicą, że **może się ruszać**. Nie może atakować ani rzucać zaklęć „ataku” tak jak zwyczajnie ukryty badacz, może jednak przeszukiwać pomieszczenia. Może również poświęcić fazę Ruchu lub fazę Akcji aby przerwać efekt ukrywania się. Testy przerażenia wykonuje tak jak zwykle i nadal podlega wszystkim normalnym zasadom ruchu, łącznie z testami uników.

Twórcy gry

Projekt rozszerzenia: Corey Konieczka

Dodatkowe opracowanie historii: Brady Sadler i Tim Uren

Redakcja i korekta: Benjamin Marshalkowski i David Johnson

Projekt graficzny: Peter Wocken

Okladka: Anders Finér

Ilustracje: Henning Ludvigsen i Sara Biddle, Adam Taubenheim i Magali Villeneuve

Projekt figurek: Christopher Burdett, Patrick Doran, David Kang, Will Nichols, Mio del Rosario i Allison Theus

Kierownictwo prac nad oprawą graficzną: Zöe Robinson

Kierownictwo projektu figurek: Sally Hopper

Kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Menedżer produkcji: Eric Knight

Kierownik produkcji: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Testerzy: Jean9 Duncan, John Goodenough, Eric Hanson, Adam Sadler, Sarah Sadler i Brian Schomburg

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnego, pisemnego pozwolenia. Zakazana Alchemia, Posiadłość Szaleństwa, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games znajduje się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota 55113, USA, można się z nimi skontaktować telefonicznie, pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować tę informację. Faktyczne elementy mogą różnić się od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. PRODUKT TEN NIE JEST ZABAWKĄ I NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.