

INSTRUKCJA

HORROR W ARKHAM



Autorzy gry:
Richard Launius i Kevin Wilson

KOSZMAR Z DUNWICH

ROZSZERZENIE

Dla 1-8 graczy
od 12 lat

A
**CALL OF
CTHULHU**
BOARDGAME

WITAMY W DUNWICH

Terror raz jeszcze zawitał do Nowej Anglii – tym razem gnieźdząc się w malutkim miasteczku Dunwich, tylko kilka mil od Arkham. Okolice pełna jest falistych wzgórz, na których wierzchołkach stoją tajemnicze kamienne kręgi i rudery odludków, mieszkających na peryferiach miłośnicy. Nocami gwizdy lelków wypełniają ciszę, a świetliki tańczą nad przeklętymi przez wiedźmy zapadliskami. To mroczne miejsce, gdzie dobija się złowieszczych targów z nieznanymi siłami i gdzie miastowi giną bez śladu. Miejscowi z całego serca nie ufają obcym, ale tylko pomoc obcych może ich ocalić przed Koszmarem, który obudził się na farmie Whateleyów...

Koszmar z Dunwich to rozszerzenie do gry planszowej **Horror w Arkham**. Za jego sprawą niestabilny obcy wymiar nękający Arkham ogarnie również sąsiednie miasteczko Dunwich. W pudełku znajdziecie nowych Badaczy, nowych Przedwiecznych, nowe potwory i nowe karty, które będzie można wykorzystać w podstawowej grze **Horror w Arkham**. Znajdziecie tu również zupełnie nowe elementy, w tym nową planszę, talie Ran i Szaleństwa, Zadania i Misje oraz, oczywiście, Koszmar z Dunwich.

Korzystanie z tej instrukcji

Pierwsza część tej instrukcji zawiera zasady pozwalające rozegrać grę w **Horror w Arkham** wraz z rozszerzeniem **Koszmar z Dunwich**. Druga część (poczynając od strony 8) zawiera wyjaśnienia i często zadawane pytania dotyczące podstawowej gry **Horror w Arkham**.



ELEMENTY

W pudełku do gry **Koszmar z Dunwich** znajdują się następujące elementy:

- 1 instrukcja (trzymasz ją w rękach)
- 1 plansza
- 8 kart postaci Badaczy
- 8 znaczników Badaczy
- 8 plastikowych podstawek pod znaczniki Badaczy
- 152 karty Badaczy
- 24 karty Ran
- 24 karty Szaleństwa
- 15 Przedmiotów powszechnych
- 25 Przedmiotów unikatowych
- 21 Zaklęć
- 11 Umiejętności
- 5 Sprzymierzeńców
- 20 kart Specjalnych
- 8 Biletów na Pociąg
- 8 kart Członkostwa w Gangu Sheldona
- 4 karty Stanów
- 7 zapasowych kart do **Horroru w Arkham**
- 4 arkusze Przedwiecznych
- 180 kart Przedwiecznych
- 63 karty Obszarów Arkham
- 42 karty Obszarów Dunwich
- 36 kart Mitów
- 32 karty Bram
- 7 kart Koszmaru z Dunwich
- 28 żetonów potworów
- 3 żetony Koszmaru z Dunwich
- 4 żetony Bram
- 7 znaczników Gruzów



Wszystkie karty z rozszerzenia **Koszmar z Dunwich** zostały oznaczone na awersach niewielkim symbolem stodoły, tak aby można je było łatwo oddzielić od kart z **Horroru w Arkham**.

Uwaga dotycząca 7 zapasowych kart do Horroru w Arkham

W tym rozszerzeniu, wśród kart Badaczy znajduje się 7 zapasowych kart do podstawowej wersji gry. W polskim wydaniu gry **Horror w Arkham** karty te zostały już zamienione na prawidłowe. Jednak względy produkcyjne zmusiły nas do ponownego wydrukowania ich w **Koszmarze z Dunwich**.

Proszę potraktować je jako karty zapasowe, służące do zastąpienia zniszczonych lub uszkodzonych kart.

Zapasowe karty to:

- 4 x **Ochrona ciała** (zaklęcie)
- 1 x **Lecznicy kamień** (przedmiot unikatowy)
- 2 x **Latarnia** (przedmiot powszechny)

Opis elementów

Poniżej znajduje się szczegółowy przegląd elementów, które znajdują się w pudełku gry **Koszmar z Dunwich**. Przegląd pomoże graczom zidentyfikować poszczególne elementy i poznać ich przeznaczenie.

Plansza



Plansza przedstawia obszar otaczający miasteczko Dunwich. Tak jak pierwotna plansza **Horroru w Arkham**, tak i plansza Dunwich składa się z ulic i obszarów (podzielono je na trzy dzielnice). Na górze planszy mieści się tor Koszmaru z Dunwich, służący do śledzenia postępów Koszmaru z Dunwich. Na planszy Dunwich znajdują się też trzy worteksy, opisane na stronie 7. Wreszcie, plansza Dunwich dodaje dwa nowe Inne Światy (Inny Czas i Zaginioną Carcosę), do których w trakcie gry mogą podróżować Badacze.

Nowe karty Badaczy



Większość nowych kart Badaczy po prostu wtapowuje się do odpowiednich talii. Takie karty to nowe karty **Przedmiotów powszechnych**, **Przedmiotów unikatowych**, **Zaklęć** i **Umiejętności**.

Pojawia się nowy rodzaj kart Przedmiotów powszechnych – **Zadania** – a także nowy rodzaj kart Przedmiotów unikatowych – **Misje**. Te karty pozwalają Badaczom podjąć się krótkoterminowych zadań, za które otrzymają sowite nagrody. Zostały one dokładnie opisane na stronie 5.

W **Koszmarze z Dunwich** pojawiają się również dwie zupełnie nowe talie kart Badaczy.



Talia **Ran** składa się z kart, które Badacz może wylosować, gdy zostanie sprowadzony do 0 punktów Wytrzymałości. Więcej szczegółów można znaleźć w akapicie „Rany i szaleństwo” na stronie 6.



Talia **Szaleństwa** składa się z kart, które Badacz może wylosować, gdy zostanie sprowadzony do 0 punktów Poczytalności. Więcej szczegółów można znaleźć w akapicie „Rany i szaleństwo” na stronie 6.

Wśród nowych kart Specjalnych znaleźć można:

Członkostwo w Gangu Sheldona, które można uzyskać w Lesie; **Bilety na Pociąg**, które można zdobyć na Dworcu; oraz cztery karty **Stanów**, które zostały szczegółowo opisane na stronie 6.



Członkostwo w Gangu Sheldona



Bilet na Pociąg



Karty Stanów



Nowe karty postaci i znaczniki Badaczy

Te karty i znaczniki przedstawiają ośmiu nowych Badaczy.

Nowe arkusze Przedwiecznych

Te arkusze przedstawiają czterech nowych Przedwiecznych. Nowi Przedwieczni zostali szczegółowo opisani na stronie 8.



Nowe karty Przedwiecznych



Aby zacząć korzystać z nowych kart Bram, Mitów i Obszarów Arkham należy je po prostu wstawić do odpowiednich talii. Karty Obszarów Dunwich tworzą trzy nowe talie Obszarów, które należy umieścić obok planszy **Koszmaru z Dunwich**. Te karty działają dokładnie w ten sam sposób, co pierwotne karty Obszarów Arkham, ale opisują wydarzenia mające miejsce w różnych zakątkach Dunwich.

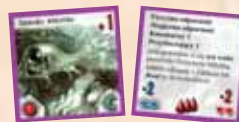
Karty Koszmaru z Dunwich



Karty Koszmaru z Dunwich tworzą oddzielną talię, którą należy umieścić obok planszy **Koszmaru z Dunwich**. Z tych kart korzysta się, kiedy Badacze próbują walczyć z Koszmarem z Dunwich (szczegółowe informacje można znaleźć na stronach 7-8).

Nowe żetony potworów

W tym rozszerzeniu znajduje się 28 nowych żetonów potworów, w tym jeden nowy potwór o typie „Maska”.



W tym rozszerzeniu po raz pierwszy pojawiają się potwory **łęgowe** (9). Takie potwory zostały zaznaczone czerwonym kołem w lewym, dolnym rogu na ich stronie ruchu, a szczegółowo opisane na stronie 7.

W tym rozszerzeniu po raz pierwszy pojawia się również nowy rodzaj ruchu potworów, „**ruch drapieńczy**”, oznaczony na żetonach potworów fioletową obwódką. Ruch drapieńczy został szczegółowo opisany na stronie 7.

Żetony Koszmaru z Dunwich

Te żetony wskazują na postęp na torze Koszmaru z Dunwich. Kiedy tor się wypełni, pojawi się Koszmar z Dunwich i zacznie terroryzować miasteczko. Jeśli Badacze szybko go nie pokonają, do ostatecznej bitwy dojdzie szybciej, niż mogliby się spodziewać. Na stronach 7-8 szczegółowo opisano zasady rządzące Koszmarem z Dunwich.



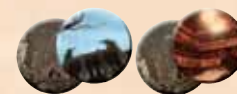
Żetony Bram



Nowe żetony Bram należy po prostu dodać do żetonów Bram z gry podstawowej. Przedstawione na nich Inne Światy – Inny Czas oraz Zaginiona Carcosa – znajdują się na planszy **Koszmaru z Dunwich**.

Znaczniki Gruzów

Te znaczniki wykorzystuje się tylko w grze, w której Przedwiecznym jest Shudde M'ell. Znaczniki Gruzów służą do zaznaczania obszarów zniszczonych przez trzęsienia ziemi.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki należy ostrożnie wypchnąć kartonowe żetony z wyprasek, tak aby ich nie podrzeć. Następnie należy nasunąć 8 plastikowych podstawek na znaczniki Badaczy. Drobne elementy należy trzymać z dala od małych dzieci i zwierząt.

Łączenie rozszerzenia z grą podstawową

Przed pierwszą rozgrywką w **Koszmar z Dunwich** należy wykonać poniższe czynności. Zakładając, że w późniejszym czasie gracze nie oddzielą już elementów z **Koszmaru z Dunwich** od gry podstawowej, te czynności będzie trzeba wykonać tylko raz.

1. Przygotowanie talii

Do odpowiednich talii należy wstawić nowe karty Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych, Zaklęć, Umiejętności, Sprzymierzeńców, Obszarów Arkham, Mitów i Bram.

2. Przygotowanie żetonów Bram

Nowe żetony Bram należy wymieszać ze starymi żetonami Bram.

3. Przygotowanie żetonów potworów

Od nowych żetonów potworów należy oddzielić te o typie „Maska” i łęgowym (należy je umieścić z pozostałymi żetonami „Maska” z gry podstawowej). Następnie, należy wymieszać nowe żetony potworów z pozostałymi żetonami potworów z gry podstawowej.

PRZYGOTOWANIE GRY



Na powyższym rysunku pokazano, które elementy z rozszerzenia Koszmar z Dunwich należy dodać podczas przygotowywania gry.

1. Planszę Dunwich należy umieścić obok planszy Arkham. Dodatkowo, na każdym niestabilnym obszarze Dunwich (oznaczono je czerwonym rombem znajdującym się

nad rysunkiem obszaru) należy umieścić po jednym żetonie Wskazówki.

2. Nowe karty Obszarów dla 9 dzielnic Arkham należy wtasować do odpowiednich talii.

3. Nowe potwory (ale nie potwory o typie „Maska” lub łęgowym) należy dodać do puli potworów.

4. Trzy nowe talie Obszarów Dunwich należy umieścić obok planszy Dunwich.

5. Nowe karty Bram należy wtasować do talii Bram, a nowe żetony Bram wymieszać ze starymi żetonami Bram.

6. Nowe karty Mitów należy wtasować do talii Mitów.

7. Trzy żetony Koszmaru z Dunwich oraz żeton potwora Koszmaru z Dunwich należy umieścić obok talii Koszmaru z Dunwich.

8. Cztery karty Stanów należy umieścić zakryte obok plansz.

9. Karty Badaczy z rozszerzenia należy wtasować do odpowiednich talii:

Przedmiotów powszechnych
Przedmiotów unikatowych
Sprzymierzeńców
Umiejętności
Zaklęć

Dodatkowo, należy stworzyć 2 zupełnie nowe talie Badaczy (talie **Ran** i **Szałeństwa**) oraz 2 talie specjalne Badaczy (talie **Biletów na Pociąg** i **Członkostwa w Gangu Sheldona**).

Ustalanie Sprzymierzeńców: Należy pamiętać, że w każdej grze bierze udział tylko 11 Sprzymierzeńców.

Przygotowanie rozszerzenia

Grając z rozszerzeniem **Koszmar z Dunwich**, gracze wykonują normalne kroki przygotowania do gry, zgodnie z instrukcją **Horroru w Arkham**, z poniższymi zmianami i uzupełnieniami:

1. Przygotowanie miejsca do gry

Planszę Dunwich należy umieścić obok planszy Arkham, nad dzielnicą Downtown. Planszę z rozszerzenia należy umieścić w ten sposób, aby Inne Światy z obu plansz znajdowały się po tej samej stronie. Następnie należy umieścić żeton potwora Koszmaru z Dunwich i żetony Koszmaru z Dunwich na jednym stosie obok nowej planszy.

2. Rozmieszczenie początkowych Wskazówek

Na każdym niestabilnym obszarze (takim, nad którego rysunkiem widnieje czerwony romb) Dunwich i Arkham należy umieścić żeton Wskazówki.

6. Rozdzielenie talii

Nowe karty z **Koszmaru z Dunwich** należy umieścić zgodnie z powyższym rysunkiem. W szczególności karty Stanów (patrz strona 6) należy umieścić w zakrytym rzędzie obok innych kart Badaczy.

Ustalanie Sprzymierzeńców: W tym rozszerzeniu znajduje się pięciu nowych Sprzymierzeńców, jednak w każdej grze gracze powinni korzystać jedynie z 11 kart Sprzymierzeńców. Przygotowując talię Sprzymierzeńców, należy

więc potasować wszystkie karty, a następnie wylosować 11 z nich i umieścić je na odkrytym stosie, zaś pozostałe karty odłożyć do pudełka. Gracze mogą przejrzeć talię, aby sprawdzić, którzy Sprzymierzeńcy mogą się pojawić. Następnie karty Sprzymierzeńców należy zakryć i ponownie potasować. Sprzymierzeńcy, których gracze pobierają w ramach startowego ekwipunku podczas kroku 9, wliczają się do limitu 11 kart. Jeśli jacyś gracze wzięli już jakichś Sprzymierzeńców, limit ten należy odpowiednio zmniejszyć.

11. Pula potworów

Podobnie jak w przypadku żetonów potworów „Maska” z **Horroru w Arkham**, potworów łęgowych nie umieszcza się w puli potworów (chyba że arkusz Przedwiecznego nakazuje co innego).

14. Losowanie karty Mitów

Jeśli gracz wylosuje kartę **Pogłoski**, powinien ją odrzucić i losować kolejne karty, aż nie trafi na taką, która nie byłaby kartą **Pogłoski**.

Jeśli w grze bierze udział pięciu lub więcej graczy, na wskazanej przez kartę Mitów bramie należy umieścić dwa potwory (a nie jednego).

ZASADY ROZSZERZENIA

Z tych zasad korzysta się wspólnie z zasadami **Horroru w Arkham**.

Plansza Dunwich

Poniższe zasady wyjaśniają w jaki sposób plansza Dunwich funkcjonuje w połączeniu z planszą Arkham.

Wyrażenie „w Arkham” na kartach

Karty, które odnoszą się do „Arkham” wpływają również na obszary i dzielnice Dunwich. Na przykład, **Warunki**, które dodają +1 do testów walki, a odejmują -1 od testów Woli w Arkham, wpływają również na Badaczy znajdujących się na ulicach lub obszarach Dunwich.

Limit potworów i Peryferia

Potworów na planszy Dunwich **nie bierze się pod uwagę podczas sprawdzania limitu potworów, nigdy nie trafiają również na Peryferia**. Zamiast tego ich liczbę ograniczają worteksy (patrz strona 7).

Przestworza

Latające potwory w Dunwich mogą przesunąć się na Przestworza w normalny sposób. Dodatkowo, **ulice Dunwich są uważane za sąsiadujące z Przestworzami**. Oznacza to, że latające potwory w Przestworzach mogą przesunąć się na ulice Dunwich w taki sam sposób, w jaki przesuwały się na ulice Arkham.

Powrót z bycia zagubionym w czasie i przestrzeni

Badacze, którzy zagubią się w czasie i przestrzeni, mogą powrócić na ulice lub obszary Dunwich w taki sam sposób, w jaki powróciliby na ulice lub obszary Arkham.

Podróż między miastami



Aby podróżować pomiędzy Arkham a innymi miastami (takimi jak Dunwich), Badacz musi podczas swojego ruchu znaleźć się na Dworcu w Arkham lub na obszarze **ze stacją** (zaznaczonym symbolem pociągu) w innym mieście. Następnie wydaje 1\$ i jeden punkt ruchu i przesuwa się ze swojego obecnego obszaru na Dworzec w Arkham albo inny obszar ze stacją w innym mieście. Ten ruch nie przerywa normalnego ruchu Badacza.

Przykład: Joe Diamond rozpoczyna swój ruch na ulicach Northside. Posiada 4 punkty ruchu i 1\$. Chce podróżować do Dunwich, przesuwa się więc za 1 punkt ruchu na Dworzec. Następnie, łapie pociąg do Dunwich, wydaje 1\$ i 1 punkt ruchu i przesuwa się na obszar ze stacją w Dunwich, to jest na Most nad Biskupim Potokiem. Wciąż posiadając 2 punkty ruchu, może przesuwać się stamtąd na inny obszar Dunwich. Nie może jednak wrócić do Arkham, ponieważ nie ma już żadnych pieniędzy, którymi mógłby opłacić podróż.

PRZYKŁAD ZADANIA/MISJI



Zadania i Misje to krótkoterminowe eskapady, których Badacze mogą się podjąć, aby zyskać pokaźne korzyści.

W tym przykładzie Jim Culver posiada Misję „Przyłącz się do zwycięzcy”. Ta Misja posiada 4 polecenia, które gracz musi wykonać w podanej kolejności, aby ją wypełnić. Gracz musi poświęcić Sprzymierzeńca na każdym z 4 obszarów wskazanych na liście z karty.

Pierwszym przystankiem jest Szpital Św. Marii, gdzie w pogoni za mocą poświęca Profesora Rice’a. Poświęcenie odbywa się podczas fazy Utrzymania, więc Jim musi najpierw odbyć spotkanie w szpitalu. Zakładając, że spotkanie nie przesunie go na inny obszar, gracz może poświęcić Sprzymierzeńca. Kiedy odrzuci jego kartę, umieszcza na karcie „Przyłącz się do zwycięzcy” żeton Wskazówki.

Drugim przystankiem jest Przytułek w Arkham, gdzie Jim poświęca Ammi Pierce. Pomiędzy poświęceniem jednego a drugiego Sprzymierzeńca mogło minąć wiele tur, o ile gracz nie odrzucił karty „Przyłącz się do zwycięzcy” lub nie przekazał jej innemu graczowi.

Wreszcie Jim dociera do trzeciego i czwartego obszaru z listy, odpowiednio do Południowego Kościoła i na obszar Zagubienia w Czasie i Przestrzeni. W Południowym Kościele poświęca Earla Sawyera, a będąc zagubionym w Czasie i Przestrzeni, poświęca Corinnę Jones. Kiedy poświęci Corinnę, efekty karty „Przyłącz się do zwycięzcy” natychmiast się aktywują – gracz prowadzący Jima zostaje jedynym zwycięzcą gry.

Gdyby gracz wykonywał Zadanie, a nie Misję, nie musiałby nikogo poświęcać na wskazanych obszarach – wystarczyłoby, żeby podczas swojej fazy Utrzymania przebywał na nich.

Ważne: Należy pamiętać, że obecność bramy na danym obszarze uniemożliwia Badaczowi odwiedzenie właściwego obszaru. Na przykład, jeśli gracz w ramach Zadania lub Misji musiałby odwiedzić Zajazd Hibba, ale znajdowałaby się tam już otwarta brama, ta brama musiałaby zostać najpierw zamknięta.



Zadania i Misje

Zadania to rodzaj przedmiotów, które można znaleźć w talii Przedmiotów powszechnych, a **Misje** to rodzaj przedmiotów, które można znaleźć w talii Przedmiotów unikatowych. Zarówno Zadania, jak i Misje składają się z krótkiej listy obszarów i/lub ulic, które gracz musi odwiedzić *w podanej kolejności*. Badacz musi zakończyć swój ruch na każdym z wymienionych obszarów i wykonać odpowiednią akcję (patrz poniżej), a następnie umieścić na karcie Zadania/Misji żeton Wskazówki (z puli), aby zaznaczyć wykonanie tego polecenia. Wykonanie Zadania/Misji nie jest ograniczone limitem czasowym, ale jeśli gracz odrzuci lub przekaże jego kartę innemu Badaczowi, należy usunąć z tej karty wszystkie żetony Wskazówek. Kiedy wszystkie polecenia z listy zostaną wykonane, Badacz otrzymuje Nagrodę (za Zadanie) lub ma miejsce odpowiedni Efekt (w przypadku Misji) i odkłada kartę Zadania/Misji do pudełka oraz odrzuca z niej wszystkie żetony Wskazówek.

Aby wypełnić polecenie z Zadania, wystarczy, by gracz spędził na wskazanych na liście obszarach fazę Spotkania w Arkham. Jednakże, w przypadku Misji, **na początku fazy Utrzymania** na każdym obszarze z listy Badacz musi dodatkowo poświęcić (odrzucić lub wydać) wskazane elementy. Badacz może poświęcić wskazane na liście elementy tylko, jeśli podczas fazy Utrzymania wciąż znajduje się na wskazanym obszarze.

Spotęgowanie potworów

Kiedy na początku fazy Mitów pierwszy gracz wylosuje kartę Mitów z rysunkiem obszaru, na którym znajduje się już otwarta brama (i w związku z tym na każdym obszarze z otwartą bramą umieszcza się potwora), takie zdarzenie nazywa się **spotęgowaniem potworów**. Kilka kart z tego rozszerzenia odnosi się do „spotęgowania potworów”.

RUCH DRAPIEŻCY



Jeśli żaden Badacz nie sąsiaduje z drapieżnym potworem (nie znajduje się na obszarze bezpośrednio połączonym z obszarem drapieżnego potwora pojedynczą żółtą linią), drapieżny potwór porusza się zgodnie ze strzałkami, tak jakby był zwykłym potworem (o czarnej ramce).



Jeśli na sąsiednich ulicach lub niestabilnych obszarach (które są oznaczone czerwonym rombem) przebywa Badacz, drapieżny potwór ignoruje strzałki i przesuwa się w kierunku Badacza.



Aby dopaść Badacza, **drapieżne potwory mogą się nawet przesuwać po liniach, na których nie ma strzałek** (na przykład po linii łączącej Dzielnicę Handlową z ulicami Rivertown na planszy Arkham).



Jeśli na sąsiednich ulicach lub niestabilnych obszarach przebywa więcej niż jeden Badacz, drapieżny potwór przesuwa się na obszar lub ulice, na których przebywa Badacz o obecnie najniższej wartości Skradania się (wliczając w to odpowiedni ekwipunek i umiejętności). W przypadku remisu o ruchu drapieżnego potwora decyduje pierwszy gracz.



Aby dopaść Badacza, drapieżne potwory nie mogą wkroczyć na stabilne obszary (te obszary są oznaczone zielonym rombem). Na rysunku powyżej Szczurowiec nie może wejść na Posterunek Policji, aby gonić Jima Culvera, więc zamiast tego porusza się zgodnie z normalnymi zasadami ruchu (w kierunku wskazanym przez strzałkę).

Rozerwanie bramy



Na niektórych kartach Mitów obszar, na którym pojawia się brama, został opisany na czerwonym tle. Rozerwanie bramy działa w taki sam sposób jak normalna karta Mitów, jednakże, jeśli 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. Jednakże, kiedy zapieczętowana brama zostanie rozerwana i otworzy się na nowo, nie umieszcza się żetonu zagłady na torze zagłady Przedwiecznego. Podobnie, rozerwanie bramy nie powoduje spotęgowania potworów.

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

Rany i szaleństwo

Kiedy punkty Wytrzymałości Badacza spadną do 0, może on zdecydować się otrzymać kartę Rany. Jeśli tak zrobi, nie traci wszystkich swoich przedmiotów ani żetonów z powodu oślepnienia, a jego punkty Wytrzymałości zostają przywrócone do maksymalnej wartości (zamiast do 1). Jednakże, Badacz nadal musi przesuwać się (zależnie od sytuacji) do Szpitala Św. Marii lub na obszar Zagubienia w Czasie i Przestrzeni. Dodatkowo, musi wylosować jedną kartę Rany. Karty Ran to długotrwałe kary natury fizycznej, których niełatwo się pozbyć (istnieje na to niewielka szansa podczas spotkań w Szpitalu Św. Marii). Karty Ran nie są przedmiotami, nie można ich więc odrzucić ani prehandlować.

Kiedy punkty Poczytalności Badacza spadną do 0, może on zdecydować się otrzymać kartę Szaleństwa. Jeśli tak zrobi, nie traci wszystkich swoich przedmiotów ani żetonów Wskazówek z powodu obłąkania, a jego punkty Poczytalności zostają przywrócone do maksymalnej wartości (zamiast do 1). Jednakże, Badacz nadal musi przesu-

wać się (zależnie od sytuacji) do Przytułku w Arkham lub na obszar Zagubienia w Czasie i Przestrzeni. Dodatkowo, musi wylosować jedną kartę Szaleństwa. Karty Szaleństwa to długotrwałe kary natury psychicznej, których niełatwo się pozbyć (istnieje na to niewielka szansa podczas spotkań w Przytułku w Arkham). Karty Szaleństwa nie są przedmiotami, nie można ich więc odrzucić ani prehandlować.

Jeśli **maksymalna** wartość Poczytalności lub Wytrzymałości Badacza zostanie zredukowana do 0, taki Badacz zostanie **pochłonięty**.

Przejście na emeryturę

Gracz może dobrowolnie wysłać na emeryturę Badacza, który posiada dwie lub więcej kart Ran i/lub Szaleństwa. Gracz po prostu pomija swoją turę, ogłaszając, że jego Badacz przechodzi na emeryturę, a następnie losuje nowego Badacza, tak jakby jego poprzedni Badacz został pochłonięty. Jednakże, efekty aktywujące się w chwili, kiedy Badacz zostanie pochłonięty (np. zdolność Glaaki do podnoszenia poziomu paniki o 2 za każdym razem, kiedy jakiś Badacz zostanie pochłonięty), nie aktywują się, kiedy Badacz przechodzi na emeryturę.

Karty Stanów

Karty Stanów służą do zaznaczania długotrwałych sytuacji lub korzyści. Karty Stanów rozpoczynają grę zakryte. Odwraca się je podczas rozgrywki, kiedy wyniknie to z polecenia spotkania odbytego na obszarze wskazanym na rewersie karty. Kiedy karta Stanów zostanie odwrócona, pozostaje aktywna, dopóki inne spotkanie lub karta nie zmusi graczy do jej zakrycia – wtedy karta na powrót stanie się nieaktywna. **Stan, który po użyciu zostaje wyczerpany, należy odwrócić na bok (a nie zakryć).** To oznacza, że użycie karty Stanu nie sprawia, że stanie się ona na powrót nieaktywna (a jedynie, że kartę Stanu, która wymaga wyczerpania, można użyć tylko raz na turę). Wyczerpana karta Stanu zostanie przywrócona podczas fazy Utrzymania.

Przykład: *Karta Stanu „Błogosławieństwo Darke'a” zostaje odkryta w wyniku spotkania na Karnawale Darke'a. Treść jej zdolności brzmi: „Dowolna faza: Każdy Badacz może wyczerpać tę kartę, aby ponowić test umiejętności, który mu się nie udał.” Od tej pory Błogosławieństwo Darke'a zapewnia Badaczom trwałą zdolność przerzucenia jednego nieudanego testu umiejętności na turę gry. Badacze stracą tę zdolność jedynie, jeśli późniejsza karta lub spotkanie wyraźnie nakaże im ponownie zakryć Błogosławieństwo Darke'a.*

Wyczerpani Sprzymierzeńcy

Wyczerpani Sprzymierzeniec nadal zapewnia Badaczowi premie (do umiejętności lub inną). Jednakże zdolności, które wymagają od Sprzymierzeńca wyczerpania, nie mogą zostać użyte, kiedy jest on już wyczerpany. Wyczerpani Sprzymierzeńcy zostaną odwrócony podczas fazy Utrzymania, tak jak inne karty.

Broń nie wymagająca dłoni

W tym rozszerzeniu pojawia się kilka egzemplarzy broni, do której używania nie potrzeba dłoni. Takie karty zostały oznaczone symbolem X w lewym, dolnym rogu. Gracz może skorzystać z tych kart w połączeniu z bronią czy zaklęciami, wykorzystującymi limit obu dłoni.

Potwory lęgowe



Potwory lęgowe zostały oznaczone czerwonym kołem w lewym, dolnym rogu strony ruchu potwora, obok symbolu wymiaru. Tak jak potworów typu „Maska”, potworów lęgowych nie umieszcza się w puli potworów. Zamiast tego, takie potwory wchodzi do gry w wyniku specjalnych zasad. Na przykład, Koszmar z Dunwich wchodzi do gry, kiedy tor Koszmaru z Dunwich na planszy Dunwich się wypełni, a Słudzy Glaaki wchodzi do gry dzięki zdolności Glaaki „Nieumarli słudzy”.

Co więcej, potworów lęgowych nie bierze się pod uwagę podczas ustalania limitu potworów, takie potwory nigdy nie trafiają na Peryferia ani nie mogą być wzięte jako trofea.

Ruch drapieżcy

Koszmar z Dunwich wprowadza do gry nowy rodzaj ruchu potworów: ruch drapieżcy. Ruch drapieżcy został oznaczony **fiioletową obwódką**. Drapieżne potwory poruszają się w taki sam sposób, jak zwykłe potwory, chyba że w ich sąsiedztwie znajduje się Badacz (będzie przebywał na obszarze bezpośrednio połączonym z obszarem potwora pojedynczą żółtą linią). W takim wypadku przesunie się on w kierunku Badacza. Pełen opis ruchu drapieżcy znajduje się w ramce „Ruch drapieżcy” na stronie 6.

Obszary worteksów



Te specjalne obszary znajdują się na planszy Dunwich. Badacze w żaden sposób nie mogą przesunąć się na obszar worteksu (nawet za sprawą jakiegoś przedmiotu). Każdy potwór, który wejdzie w worteks, natychmiast powraca do puli potworów. Za każdego potwora, który trafi w ten sposób z powrotem do puli potworów, **poziom paniki wzrasta o 1**. Dodatkowo, jeśli na torze Koszmaru z Dunwich znajdują się mniej niż 3 żetony, **należy umieścić na nim jeden żeton**. Jeśli w ten sposób liczba żetonów wzrośnie do 3, pojawia się Koszmar z Dunwich (patrz obok).

PRZYKŁAD KOSZMARU Z DUNWICH I WORTEKSU



Obszary worteksów przedstawiają międzywymiarową niestabilność Dunwich spowodowaną przez mroczny pakt czarownika Whateleya z Yog-Sothothem. Kiedy potwory trafiają do worteksów, wzrasta poziom paniki, rośnie również szansa na pojawienie się Koszmaru z Dunwich, co zademonstrowano poniżej.

1. Na początku fazy Mitów wylosowano kartę Mitów, która sprawiła, że Kultysta przesunął się z Jałowych Wrzosowisk do worteksu powyżej.

2. Kultystę należy usunąć z planszy i odłożyć do puli potworów.

3. Poziom paniki wzrasta o 1.

4. Na torze Koszmaru z Dunwich należy umieścić jeden żeton Koszmaru z Dunwich.

5. Jeśli na torze znajdują się 3 żetony, do gry wchodzi Koszmar z Dunwich. Jego żeton potwora należy umieścić na ulicach Wzgórza Strażnika w Dunwich.

Należy pamiętać, że potworów w Dunwich nie bierze się pod uwagę sprawdzając limit potworów, nigdy też nie trafiają na Peryferia.



Koszmar z Dunwich

Wiele lat temu czarownik Whateley, potężny czarnoksiężnik żyjący w Dunwich, zawarł pakt z Yog-Sothothem – wtedy stworzono Koszmar z Dunwich. Przez cały ten czas Koszmar czaił się w Dunwich, czekając na czas, kiedy mógłby powstać i zniszczyć miasteczko. Ta chwila już prawie nadeszła.

Kiedy tor Koszmaru z Dunwich zostanie wypełniony trzema żetonami (żeton należy umieścić na torze za każdym razem, kiedy jakiś potwór opuści planszę Dunwich przez jeden z worteksów), do gry wchodzi Koszmar z

Dunwich. Gdy do tego dojdzie, jego żeton potwora należy umieścić na centralnych ulicach Dunwich, na Wzgórzu Strażnika.

Koszmar z Dunwich to straszliwa istota, potężniejsza od każdego z normalnych potworów, ale ustępująca mocą Przedwiecznym. Dopóki pozostaje w grze, za każdym razem, kiedy się poruszy, istnieje szansa, że na tor zagłady Przedwiecznego trafi kolejny żeton.

Co gorsza, za każdym razem, kiedy Badacz wdaje się w walkę z Koszmarem z Dunwich, jego gracz tasuje

talie Koszmaru z Dunwich, a następnie losuje z niej jedną kartę. Wylosowana karta wskazuje większość cech i zdolności Koszmaru podczas tej walki (aczkolwiek żywotność Koszmaru z Dunwich zawsze wynosi 5). Z tej karty należy korzystać podczas całej walki. Gracz odrzuci ją dopiero, kiedy pokona Koszmar lub kiedy Koszmar pokona jego Badacza albo jego Badacz ucieknie z walki.

Jeśli Koszmar z Dunwich zostanie pokonany, należy usunąć wszystkie żetony z jego toru i znów położyć je obok planszy. Jeśli w przyszłości tor znów się wypełni, Koszmar z Dunwich pojawi się ponownie!

Dodatkowo, kiedy Badacz pokona Koszmar z Dunwich, jego gracz może przeszukać talie Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych, Umiejętności, Zaklęć lub Sprzymierzeńców i wybrać dla siebie jedną kartę. Ta karta to nagroda za pokonanie jednego z największych zagrożeń dla Dunwich.

Nowi Przedwieczni

Poniższe wyjaśnienia dotyczą czterech nowych Przedwiecznych znajdujących się w tym rozszerzeniu.

Abthoth

Kiedy Abthoth atakuje podczas ostatecznej bitwy, każdy Badacz musi odrzucić sumę 3 żetonów Wskazówek, trofeów za potwory, trofeów za bramy i/lub przedmiotów, aby uniknąć pochłonięcia. To może być dowolna kombinacja tych elementów. Na przykład, jeden Badacz mógłby odrzucić 3 trofea za potwory, a inny 1 trofeum za bramę, 1 żeton Wskazówki i 1 przedmiot. Dopóki gracz odrzuci jakąś kombinację 3 elementów z powyższej listy, jego Badacz będzie żył i walczył dalej.

Glaaki

Słudzy Glaaki mogą wejść do gry – a ich specjalne zdolności zaczną działać – nawet podczas ostatecznej bitwy, aczkolwiek Słudzy nie wezmą w niej bezpośredniego udziału. Na koniec gry należy zaznaczyć, którzy Słudzy byli w tym momencie w grze. Ci Słudzy, którzy nie byli w grze, nadal mogą wejść do gry, bowiem atak Glaaki podnosi poziom paniki i sprawia, że Sprzymierzeńcy

podlegają odrzuceniu. Kiedy wszyscy Słudzy „wejdą do gry”, nie wywierają już późniejszych efektów na rozgrywkę.

Przykład: Na początku ostatecznej bitwy w grze znajdują się czterej Słudzy Glaaki, więc na arkuszu Glaaki znajduje się tylko 1 Sługa. Kiedy Glaaki atakuje, podnosi poziom paniki o 1. W talii Sprzymierzeńców pozostał 1 Sprzymierzeniec, a ponieważ poziom paniki wzrósł, należy go odrzucić, co powoduje, że ostatni Sługa Glaaki wejdzie do gry. Treść tego konkretnego Sługi stanowi, że „Kiedy Sługa Glaaki wchodzi do gry, wszyscy Badacze muszą odrzucić po 1 Umiejętności.” Tak więc, każdy Badacz traci po 1 Umiejętności w wyniku wejścia do gry ostatniego Sługi. Jednakże, Słudzy nie wezmą bezpośredniego udziału w ostatecznej bitwie, a że wszyscy znajdują się już w grze, gracze mogą ich od tej chwili ignorować.

Shudde M'ell

Kiedy Shudde M'ell zniszczy obszar swoim znacznikiem Gruzów, wszyscy Badacze i potwory przebywający na tym obszarze przesuwać się na ulice (tak jakby obszar został zamknięty).

Tsathoggua

Specjalne właściwości obszarów, do których odnosi się treść zdolności „Niepokój” Tsathogguy, zostały wydrukowane na planszy. Na przykład, gdy Tsathoggua jest Przedwiecznym, Badacze nie mogą korzystać ze zdolności „Autopsja” Budynku Naukowego albo zdolności „Gościnność” Chaty Harneya Jonesa. Badacze mogą korzystać jedynie z tych zdolności obszarów, które zostały wymienione w zdolności „Niepokój”.

Punkty zwycięstwa

Do modyfikatorów punktowych zawartych w instrukcji **Horroru w Arkham** na stronie 12 należy dodać:

+1 za wykonane podczas rozgrywki Zadanie lub Misję
-1 za każdego Badacza posłanego podczas rozgrywki na emeryturę

Wykorzystywanie tylko części rozszerzenia

Koszmar z Dunwich został tak zaprojektowany, aby korzystać z niego w całości, niemniej jednak gracze mogą grać w Horror w Arkham korzystając tylko z części elementów tego rozszerzenia, na przykład z nowych Badaczy, kart Badaczy czy Przedwiecznych.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Przestworza i latające potwory

P: Proszę wyjaśnić, jak poruszają się potwory latające.

O: Potwory latające poruszają się zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Potwory latające poruszają się tylko wtedy, kiedy w fazie Mitów pojawi się ich symbol wymiaru, czyli tak, jak inne potwory.

2. Latające potwory nie opuszczą obszaru zajmowanego już przez jakiegoś Badacza.

3. Kiedy latający potwór znajdujący się na ulicy lub obszarze porusza się, przesuwa się na sąsiednie ulice, na których przebywa jakiś Badacz, a jeśli to nie jest możliwe, przesuwa się na Przestworza.

4. Kiedy latający potwór znajdujący się w Przestworzach porusza się, przesuwa się na dowolną ulicę na planszy, na której przebywa jakiś Badacz. Jeśli takich ulic jest więcej niż jedna, potwór przesuwa się na ulicę z Badaczem, który posiada najniższą wartość Skradania się. Jeśli Badacze posiadają taką samą wartość Skradania się, pierwszy gracz wybiera, do którego z Badaczy przesuwa się potwór. Jeśli na ulicach nie ma żadnych Badaczy, potwór pozostanie w Przestworzach.

P: Jeśli liczba potworów w Arkham osiągnęła swój limit, a latający potwór z Dunwich przesuwa się na Przestworza, to co dzieje się z tym potworem? Wydaje się, że powinien trafić na Peryferia, ale co z zasadami, że „potwory na planszy Dunwich nigdy nie są brane pod uwagę podczas sprawdzania limitu potworów ani nie trafiają na Peryferia.”

O: Potwór przesuwa się na Peryferia. Przestworza są uważane za część Arkham (ponieważ znajduje się na planszy Arkham), dlatego potwór przesuwany się z Dunwich na Przestworza nie jest już uważany za potwora przebywającego w Dunwich. Potwór, który pojawiając się w Arkham, przekracza limit potworów, trafia na Peryferia.

Peryferia i limit potworów

P: Proszę podać przykład funkcjonowania limitu potworów i Peryferii?

O: Limit potworów jest równy liczbie graczy biorących udział w grze plus trzy. Jeśli umieszczenie na planszy potwora spowodowałoby przekroczenie tego limitu, potwór trafia na Peryferia. Kiedy Peryferia też się wypełnią, poziom paniki wzrośnie o 1, a wszystkie potwory na Peryferiach powrócą do puli potworów. Maksymalna liczba potworów na Peryferiach, która nie



spowoduje podniesienia poziomu paniki, to 8 minus liczba graczy biorących udział w grze, tak jak pokazano to w tabeli w instrukcji gry podstawowej na stronie 18.

Przykład: W grze 3-osobowej limit potworów wynosi 6, a maksymalna liczba potworów na Peryferiach 5. Na planszy znajdują się 3 otwarte bramy, 6 potworów w Arkham i 4 potwory na Peryferiach. Podczas fazy Mitów zostaje wylosowana karta, na której znajduje się obszar z już otwartą bramą. W związku z tym, należy umieścić na planszy 3 potwory. Pierwsze dwa trafią od razu na Peryferia. Umieszczenie drugiego z tych potworów spowoduje, że limit Peryferii zostanie przekroczony – wszystkie sześć potworów z Peryferii trafią z powrotem do puli potworów, a poziom paniki wzrośnie o 1. Wreszcie, ostatni z wylosowanych potworów zostaje umieszczony na Peryferiach.

Obszary

P: Jeśli karta sprawia, że obszar zostanie tymczasowo zamknięty, to co dzieje się z potworami i Badaczami, którzy przebywają na tym obszarze?

O: Natychmiast trafiają na ulicę, tak jakby obszar został trwale zamknięty.

P: Jak dokładnie działają specjalne właściwości obszarów?

O: Podczas fazy Spotkań w Arkham Badacz może wykonać wydrukowane na planszy polecenie dla danego obszaru, zamiast losować kartę Obszaru. Kiedy gracz wykorzystuje specjalną właściwość obszaru, musi spełnić wszystkie wymagania (posiadać przynajmniej 1\$, aby móc robić zakupy, posiadać żetony Wskazówek, trofea za bramy lub potwory, jeśli są wymagane itd.). Innymi słowy, gracz nie może wykorzystać specjalnej właściwości obszaru, jeśli nie może jej faktycznie wykonać.

P: Kiedy gracz wydaje trofea za potwory, czy bierze pod uwagę działające aktualnie modyfikatory do żywotności?

O: Tak, powinien wziąć pod uwagę modyfikatory żywotności. Mają wpływ podczas każdego wydawania trofeów za potwory, bez względu na obszar, na którym do niego dojdzie.

P: Czemu Badacze nie mieliby po prostu czatować w Antykwariacie i wykupić wszystkie cztery Znaki Starszych Bogów?

O: Jeśli Badacz robi zakupy w Antykwariacie lub Sklepie wielobranżowym, musi kupić przynajmniej jeden z trzech wylosowanych tam przedmiotów (jeśli go na to stać). Pozostałe przedmioty należy odłożyć na spód talii. Taki sposób postępowania czyni wertowanie talii Przedmiotów unikatowych w poszukiwaniu Znaków Starszych Bogów zdecydowanie trudniejszym.

Spotkania w Arkham

P: Jeśli karta Obszaru nakazuje Badaczowi przesunąć się na inny obszar i odbyć tam spotkanie, co dzieje się, jeśli na tym nowym obszarze znajduje się potwór i/lub brama?

O: Najpierw Badacz musi uniknąć lub walczyć z każdym potworem na nowym obszarze. Jeśli mu się powiedzie, może odbyć tam normalną fazę Spotkań w Arkham, zgodnie z zasadami zawartymi na stronach 8-9 instrukcji gry podstawowej (bacząc na to, czy na obszarze znajduje się brama, czy też nie).

P: Kiedy karta Obszaru stanowi, że „pojawia się brama i potwór”, które z tych wydarzeń należy rozpatrzyć jako pierwsze?

O: Brama pojawia się pierwsza. Wszyscy Badacze przebywający na tym obszarze zostają wciągnięci przez bramę. Następnie na obszarze pojawia się potwór. Potwory, które pojawiają się w wyniku takich spotkań pozostają na planszy i bierze się je pod uwagę podczas sprawdzania limitu potworów (mogą też trafić na Peryferia).

P: Kiedy karta Obszaru stanowi, że „pojawia się brama i potwór”, to czy należy umieścić żeton na torze zagłady?

O: Tak.

P: Nieudane spotkanie nakazuje Badaczowi „pozostać tutaj przez 2 tury i otrzymać 2 żetony Wskazówek”, ale zanim te dwie tury upłyną, na danym obszarze pojawia się brama, która wciąga Badacza do któregoś z Innych Światów. Czy ten Badacz traci wspomniane 2 żetony Wskazówek?

O: Nie. Badacz otrzymuje te żetony Wskazówek natychmiast po spełnieniu wymagań spotkania. Jeśli w międzyczasie na jego obszarze pojawi się brama, Badacz zostanie przez nią wciągnięty, a następnie zatrzymany w Innym Świecie. Jeśli został wciągnięty podczas pierwszej z tych tur, nie musi tracić dwóch tur – jego nowy stan (zatrzymania w Innym Świecie) zastępuje poprzedni.

Bramy i Inne Światy

P: Czy Badacz otrzyma znacznik eksploracji, jeśli przesunie się na pierwszy obszar Innego Świata, odbędzie tam spotkanie, a następnie zagubi się w czasie i przesłreni?

O: Nie.

P: Czy Badacz otrzyma znacznik eksploracji, jeśli przesunie się na pierwszy obszar Innego Świata, odbędzie tam spotkanie, a następnie powróci do Arkham?

O: Tak.

P: Czy Badacz otrzyma znacznik eksploracji, jeśli przesunie się na pierwszy obszar Innego Świata, rzuci zaklęcie „Odnalezienie bramy”, a następnie powróci do Arkham?

O: Tak. Generalnie, za każdym razem, kiedy Badacz „powraca do Arkham”, pojawia się na bramie, którą dostał się do danego Innego Świata, i otrzymuje znacznik eksploracji.

P: Czemu Badacz zostaje zatrzymany, kiedy na jego obszarze otworzy się brama, ale nie zostaje zatrzymany, gdy normalnie przez nią przejdzie?

O: Gdyby w pierwszym przypadku Badacz nie został zatrzymany, mógłby przebyć Inny Świat odbywając tam tylko jedno spotkanie, a nie dwa.

P: Jeśli Badacz zostanie zatrzymany w Innym Świecie i wyciągnie kartę spotkania, dzięki której powróci do Arkham, to czy powróciwszy do Arkham, nadal będzie zatrzymany?

O: Tak. Powrót do Arkham nie wpływa na zatrzymanie Badacza.

P: Jeśli brama z symbolem „+” zostanie zamknięta, to czy należy również odrzucić potwory z symbolem „+”, które znajdują się na Peryferiach?

O: Tak. Wszystkie potwory posiadające ten sam symbol, co właśnie zamykana lub pieczętowana brama (nawet te, przebywające na Peryferiach) trafiają z powrotem do puli potworów.

P: Co się dzieje z potworem wyłaniającym się z bramy, która pojawia się na zamkniętym obszarze, albo jeśli obszar zostanie zamknięty w momencie, gdy znajduje się tam potwór i brama? Czy potwór zostanie uwięziony w zamkniętym obszarze?

O: Brama zastępuje obszar, więc kiedy jest otwarta, nie bierze się pod uwagę zamkniętego obszaru. Innymi słowy, w takiej sytuacji nie ma żadnego zamkniętego obszaru, który mógłby „uwięzić” potwora. Żeton Bramy powinien trafić na znacznik „Zamknięte”. Jeśli w późniejszym czasie brama zostanie zamknięta, efekt znacznika „Zamknięte” znów zaczyna działać – tj. wszystkie potwory i Badacze znajdujący się na tym obszarze trafiają na ulicę.

Karty Badaczy

P: Jeśli gracz odrzuca kartę, aby zapłacić jakiś koszt (np. aby pozbyć się Pogłoski „Gwiazdy są w porządku”), to czy otrzymuje również wskazaną na odrzucanej karcie korzyść (np. Sprzymierzeniec „Diuk” może zostać odrzucony, aby natychmiast przywrócić Poczytalność do maksymalnej wartości)?

O: Nie. Jeśli gracz odrzuca kartę, aby zapłacić jakiś koszt, nie otrzymuje innych korzyści płynących z odrzucenia takiej karty.

P: Czy zaklęcia są uznawane za przedmioty? Czy w sytuacji, kiedy spotkanie nakazuje graczowi odrzucić przedmiot, może odrzucić zaklęcie?

O: *Tak. Zaklęcia są uważane za przedmioty. Nie zawsze ma to kontekstowy sens, ale nie powoduje niejasności.*

P: Na karcie Umiejętności „Skradanie się” (i inne karty Umiejętności nazwane tak jak umiejętności Badaczy) widnieje wytłuszczony tekst „+1 Skradanie się”, a poniżej, normalną czcionką, napisano: „Kiedy wydajesz żeton Wskazówki, aby wspomóc test Skradania się, otrzymujesz jedną dodatkową kość.” Czy ta karta zapewnia dwie różne premie, czy też tekst poniżej wyjaśnia, co oznacza „+1 Skradanie się”?

O: *To dwie różne premie. Karta „Skradanie się” zapewnia trwałą premię +1 do umiejętności Skradania się, a także zupełnie odrębną zdolność dodawania kości podczas testów Skradania się, kiedy gracz wydaje żeton Wskazówki.*

P: Kiedy Badacz korzysta z Wozu Patrolowego, czy musi przebyć bezpieczną drogę (wolną od potworów) pomiędzy jego obecnym miejscem pobytu, a miejscem docelowym? Czy też po prostu przemieszczam swojego Badacza na wybrany obszar lub ulicę?

O: *Po prostu przemieszcza się na wybrany obszar lub ulicę, ignorując mijane potwory. Jednakże, jeśli zakończy ruch na obszarze z potworami, nadal musi ich unikać (lub walczyć).*

P: Czy Badacz musi korzystać z Krzyża i Bicza w walce, aby otrzymać ich specjalne zdolności?

O: *Nie, w przypadku tych dwóch kart nie musi używać ich w walce, aby otrzymać ich drugorzędne, specjalne zdolności.*

P: Kiedy dokładnie gracz może rzucić zaklęcie „Ochrona Ciała”?

O: *„Ochronę Ciała” gracz może rzucić, kiedy traci 1 lub więcej punktów Wytrzymałości, aby zapobiec tej utracie. Na przykład, zaklęcie zadziała na utratę Wytrzymałości spowodowaną pojedynczym nieudanym testem walki. Użycie zaklęcia nie czyni Badacza odpornym na dalszą utratę zadaną przez dane źródło, po prostu powstrzymuje ją jednorazowo.*

P: Badacze w Innych Światach nie otrzymują punktów ruchu. Jeśli jednak Badacz w Innym Świecie posiada przedmiot, który daje mu dodatkowe punkty ruchu (np. Motocykl albo Rubin z R’lyeh), to czy może wykorzystać przedmiot, który wymaga wydania punktów ruchu (np. Necronomicon)?

O: *Nie. W Innym Świecie Badacz nie może otrzymać punktów ruchu z żadnego źródła, nie może też użyć przedmiotu wymagającego takich punktów.*

Zdolności Badaczy

P: Czy zdolność Silna psychika profesora Harveya Waltersa (zmniejsza wszystkie straty Poczytalności o 1) działa również podczas rzucania zaklęć?

O: *Nie. Zdolność profesora działa, kiedy gracz traci punkty Poczytalności, a nie gdy są jego kosztem. To samo rozróżnienie dotyczy zdolności gangstera Michaela McGlena, zmniejszającej straty punktów Wytrzymałości.*

P: Co się dzieje, kiedy Badacze, którzy podczas spotkań na obszarach losują dodatkowe karty (Darrell Simmons w Arkham i Gloria Goldberg w Innych Światach) i jedna z kart nakazuje im wylosować 2 karty i wybrać 1, którą napotkają?

O: *Kiedy tacy Badacze muszą wylosować 2 karty i wybrać 1, losują jedną dodatkową kartę – oznacza to, że losują 3 karty i wybierają 1, którą napotkają.*

Karty Mitów

P: Czy karta Mitów „Godzina policyjna” działa na Zastępcę Szeryfa? Innymi słowy – czy Zastępca Szeryfa pozostaje na ulicach pod koniec swojej tury, czy też zostanie posłany do więziennej celi?

O: *Nie. Zastępca Szeryfa nie staje się celem kary za przebywanie na ulicach, gdy obowiązuje Godzina policyjna.*

P: Czy karty, które wpływają na potwory na Uniwersytecie Miskatonic (takie jak Przedmiot unikatowy „Flet Bogów Zewnętrznych” albo karta Mitów „Wzmocniono ochronę kampusu!”), wpływają również na potwory powstałe podczas „Strasliwego eksperymentu”?

O: *Nie. Te potwory nie znajdują się tak naprawdę na planszy; można jedynie z nimi walczyć, tak jakby tam były.*

P: Do czego służą znaczniki aktywności?

O: *Znaczniki aktywności służą do zaznaczania jakiejś aktywności, która ma miejsce na danym obszarze. Zazwyczaj zaznacza się nimi miejsce działania Pogłoski, ale mogą również służyć do zaznaczania innych efektów kart Mitów.*

Zdolności potworów

P: Co się stanie, kiedy gracz wylosuje Skrzydlate Dziecię Nocy (specjalna zdolność: kiedy nie powiedzie ci się test walki przeciwko Skrzydlatemu Dziecięciu Nocy, zostajesz przeciągnięty przez najbliższą bramę) podczas spotkania w Innym Świecie?

O: *Najbliższa brama to brama prowadząca z powrotem do Arkham, więc gracz natychmiast powróci do Arkham i otrzyma znacznik eksploracji. Fabularnie można tłu-*

maczyć to w ten sposób, że Skrzydlate Dziecię Nocy, jako sługi Nodensa, czasem pomagały Badaczom.

P: Kto ustala, gdzie poruszy się Ogar z Tindalos, jeśli dwóch Badaczy znajduje się od niego w równej odległości?

O: *Tak jak w przypadku zasad rządzących latającymi potworami, Ogar poruszy za tym Badaczem, który posiada niższą wartość Skradania się. W przypadku remisów, wybiera pierwszy gracz.*

P: Czy Fizyczna/Magiczna odporność/niewrażliwość zapobiega działaniu drugorzędnego efektu Fizycznej/Magicznej broni lub zaklęcia?

O: *Nie. Te zdolności potworów jedynie redukują lub eliminują premię do testów walki zapewnianą przez broń. Nie wywierają żadnego efektu na inne zdolności przedmiotów.*

P: Czy zdolność chthonianina do powodowania utraty punktów Wytrzymałości wpływa na Badaczy w Innych Światach?

O: *Nie, chthonianin tworzy trzęsienie ziemi, które wpływa tylko na Arkham i znajdujących się w nim Badaczy. To jedna z nielicznych sytuacji, podczas których Badacz jest bezpieczniejszy w Innym Świecie.*

Moce Przedwiecznych

P: Moc Ithaquy „Mroźne wiatry” stanowi, że: „Wszystkie karty Pogody ulegają odrzuceniu, zanim w grę wejdą ich specjalne efekty.” Co się stanie, jeśli podczas rozgrywki, w której Ithaqua jest Przedwiecznym, w grze znajduje się już karta Warunków nie-Pogody, a nowo wylosowana karta Mitów to karta Warunków Pogody?

O: *Nie należy podmieniać ani odrzucać obecnej karty Warunków nie-Pogody. Należy zastosować się do podstawowych elementów nowej karty Mitów (brama, Wskazówka, ruch potworów), ale całkowicie zignorować jej specjalną zdolność, a następnie ją odrzucić.*

P: Moc Yog-Sothotha „Klucz i Brama” stanowi, że: „Trudność zamknięcia lub zapieczętowania bram wzrasta o 1.” Czy to oznacza, że do zapieczętowania bram wymagane jest 6 żetonów Wskazówek?

O: *Nie. To oznacza, że w teście Wiedzy lub Waleczności wymagany, aby zamknąć bramę, gracz musi uzyskać 2 sukcesy.*

Walka z Przedwiecznym

P: Czy podczas walki z Przedwiecznym Badacze otrzymują pełną fazę Utrzymania, czy też jest ona w jakiś sposób ograniczona podczas ostatecznej bitwy?

O: *Badacze otrzymują pełną fazę Utrzymania.*

P: W trakcie walki z Przedwiecznym, w jaki sposób działają skumulowane sukcesy podczas ataku Badaczy?

O: Aby pokonać Przedwiecznego, gracze muszą uzyskać liczbę sukcesów równą liczbie graczy pomnożoną przez liczbę żetonów zagłady na torze zagłady Przedwiecznego. Na przykład, jeśli 4 graczy mierzy się z Yigiem (tor zagłady 10), potrzebują 40 sukcesów, aby wygrać. Za każde 4 sukcesy usuwają po jednym żetonie zagłady, aby śledzić swoje postępy. Jeśli gracze uzyskiliby w pierwszej rundzie 9 sukcesów, usunęliby 2 żetony zagłady, a pozostały 1 sukces przeszedłby do następnej rundy walki.

P: W jaki sposób należy wykonać rzut za utratę przedmiotów na początku walki z Ithaquą? Czy należy wybierać po jednym przedmiocie na raz i rzucać za każdy z nich, czy też należy wykonać jeden wspólny rzut odpowiednią liczbą kości, a następnie wybrać, które z przedmiotów odrzucić?

O: Za każdy przedmiot należy rzucać oddzielnie.

Inne

P: Dokładnie kiedy, gdzie i co Badacze mogą wymieniać?

O: Badacze mogą wymieniać się w dowolnej chwili (z wyjątkiem walki), na polu, na którym wspólnie przebywają. Mogą się wymieniać przed, w trakcie lub po ruchu, co oznacza, że wymiana nie kończy ruchu.

Gracze mogą wymieniać Przedmioty powszechne, Przedmioty unikatowe, Pieniądze i Zaklęcia. Nie mogą natomiast wymieniać żetonów Wskazówek, Sprzymierzeńców oraz trofeów za potwory i bramy.

P: Jeśli karta nakazuje graczowi „stracić następną turę”, to czy gracz pomija wszystkie fazy, w tym fazę Utrzymania?

O: Tak. Należy zwrócić uwagę, że jest to inny efekt niż „pozostań tutaj przez następną turę”, który oznacza, że gracz został zatrzymany.

P: Kiedy w trakcie fazy Badacz może wykonać swoje akcje? Na przykład, jeśli Badacz posiadający za sprzymierzeńca Diuka (odrzuć, aby przywrócić swoją Poczytalność do maksymalnego poziomu) wylosuje spotkanie, które nakazuje mu rzucić kością i stracić tyle punktów Poczytalności, to w którym momencie może on odrzucić Diuka, aby odzyskać Poczytalność: przed rzutem, po rzucie, czy może wcale, jeśli już wylosowano kartę Obszaru?

O: Gracz może wykonywać swoje akcje w dowolnej chwili, o ile dzieje się to we wskazanej fazie i wszystkie inne warunki zostaną spełnione. Jednakże, kiedy karta Obszaru zostanie wylosowana, musi zostać rozpatrzona, zanim gracz będzie mógł wykonać inne akcje. W powyższym przykładzie, gracz mógłby odrzucić Diuka przed lub po wylosowaniu karty Obszaru, ale jeśli

spotkanie z karty obniży liczbę punktów Poczytalności Badacza do 0, stanie się on obłąkany, zanim będzie mógł skorzystać z Diuka. Wyjątkiem jest tutaj zaklęcie „Ochrona Ciała”, które służy zapobieganiu utracie punktów Wytrzymałości i jest przeznaczone do wykorzystania podczas takich sytuacji.

P: Jak działa ponowny rzut? Czy gracz może przerzucić tylko te kości umiejętności, które posiadał przed wydaniem żetonów Wskazówek, czy też może przerzucić wszystkie kości biorące udział w danym teście, w tym dodatkowe kości otrzymane w wyniku wydania żetonów Wskazówek?

O: Gracz może przerzucić wszystkie kości, którymi do tej pory rzucał w danym teście umiejętności. To oznacza, że podczas ponownych rzutów gracz rzuca również kośćmi, które otrzymał w wyniku wydania żetonów Wskazówek (o ile jakieś wydał).

P: Jedno ze spotkań na Opuszczonej Wyspie nakazuje graczowi „wylosować tyle zaklęć, ile wynosi twoje skupienie”, również jedno ze spotkań w Innych Światach powoduje, że gracz „otrzymuje tyle żetonów Wskazówek, ile wynosi twoje skupienie”. Co zrobić w przypadku Wilsona Richardsa, nowego Badacza z Koszmaru z Dunwich, który posiada nieograniczone skupienie?

O: Podczas tych spotkań należy traktować Richarda tak, jakby posiadał skupienie równe 4.

Opracowanie

Koncepcja gry: Richard Launius i Kevin Wilson

Opracowanie: Kevin Wilson

Zasady: Kevin Wilson

Redakcja: James D. Torr

Opracowanie graficzne: Scott Nicely

Ilustracja na okładce: Henning Ludvigsen

Opracowanie graficzne planszy: Kurt Miller

Grafiki: Patrick McEvoy, Marc Simonetti

Główny tester: Tony Doepner

Testerzy: Sarah Bachmann, John Berry, Dan Clark, Tod Gelle, Pete Lane, Thyme Ludwig, Jason Allen, Lee Smith, Eric Tyrrell, Team XYZZY

Opracowanie wykonawcze: Greg Benage

Wydawca: Christian T. Petersen

Specjalne podziękowania dla: Chaosium, za ich nieustające wsparcie, oraz dla fantastycznych artystów pracujących nad Call of Cthulhu CCG, bez których powstanie tej gry nie byłoby możliwe.

Zew Cthulhu, **Horror w Arkham i Koszmar z Dunwich** to znaki wykorzystywane na licencji Chaosium, Inc. **Koszmar z Dunwich** to znak towarowy ©2006 Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Bez pisemnej zgody wydawcy lub właściciela licencji kopiowanie zabronione.

Internetową społeczność, pomoc i dodatkowe informacje na temat **Horroru w Arkham** znajdziecie na:

WWW.GALAKTA.PL
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

INDEKS

Poniżej znajduje się indeks pierwotnej instrukcji do **Horroru w Arkham** oraz do instrukcji **Koszmaru z Dunwich**. Strony poprzedzone literami „HA” oznaczają instrukcję **Horroru w Arkham**, a strony poprzedzone literami „KD” oznaczają instrukcję **Koszmaru z Dunwich**.

aresztowany: HA 16
bramy: i zwycięstwo, HA 12; zamykanie, HA 12, HA 17; potwory strzegące: HA 18;
powodujące spotęgowanie potworów, KD5, KD8;
otwieranie podczas Fazy Mitów, HA 9, KD 8
broni i zaklęć, limity: HA 16, KD 9
broń: HA 16, niewymagająca dłoni, KD 7
Czułość: HA 21
dzielnice: HA 21
eksploracji, znaczniki: AH 8, KD 10
emerytura Badaczy: KD 8
fizyczna, niewrażliwość: HA 24
fizyczna, walka: HA 16
Koszmar z Dunwich: KD 7-8
Inne Światy, ruch: HA 8
kart specjalnych, limity: HA 23
karty badacza, opis: HA 19
koniec gry: HA 12, KD 9
konflikty kolejności: HA 23
Koszmar: HA 24
latające potwory: HA 11, KD 5, KD 6, KD 9
Limity potworów: HA 18, HA 24, KD 5, KD 9
magiczna, niewrażliwość: HA 24
magiczna, walka: HA 16
Maska: potwory o podtypie: HA 5
Misje: KD 5

Mitów, faza: HA 9-12
Mitów, rozpatrywanie karty: HA 9, KD 10
nieprzytomny: HA 16, KD 9, KD 10
obląkany: HA 16, KD 9, KD 10
obrażenia (zadawane przez potwory): HA 15, HA 21
obszary: zamknięte, HA 20, KD 9, KD 10;
spotkania na, HA 8-9;
specjalne właściwości, HA 22, KD 9
ostateczna bitwa: HA 22, KD 9, KD 11
otwarcie na obszarze z Badaczami, HA 10;
pieczętowanie, HA 12, HA 17,
przebudzenie Przedwiecznego, HA 20, HA 24
Peryferia: HA 18, HA 24, KD 5, KD 9
pieczętowanie bram: i zwycięstwo, HA 12;
sposób, HA 18
planszy, opis: HA 21
Pobłogosławiony: HA 17
pochłonięty: HA 17;
podczas Ostatecznej Bitwy, HA 22, KD 9
podróżowanie pomiędzy miastami, KD 5
Pogłoska: HA 12, KD 9
potworów, ruch: HA 10-11; przykład, HA 10
potwory, trofea za: zbieranie, HA 15;
wydawanie, HA 23, KD 9
potwory łęgowe: KD 7
Przedwieczny: nowi Przedwieczni w **Koszmarze z Dunwich**, KD 8; przebudzenie, HA 20, KD 9;
ostatnia bitwa z, HA 22, KD 9, KD 11;
opis arkusza, HA 19
Przeklęty: HA 17
przygotowanie do gry: AH 4-5, KD 3-4, KD 8
Przytłaczający: HA 24
Rany: KD 6
rdzenny wymiar: HA 21
rozerwanie bramy: KD 6
ruch drapieżcy: KD 6, KD 7
Ruch w Arkham: HA 6-8

Ruchu, faza: HA 6, HA 8
skupienie: HA 6, HA 21
spotkania: w Innych Światach, HA 8, HA 9;
pojawianie się potworów z powodu: HA 22, KD 9;
rozpatrywanie HA 8-9
spotęgowanie potworów: KD 5, KD 8
Spotkań w Arkham, faza: HA 8-9, KD 8, KD 9
Spotkań w Innych Światach, faza: HA 9
Sprzymierzeńcy: opuszczają miasto, HA 20;
wyczerpywanie, KD 6;
Stanów, karty: KD 6
Szaleństwo: KD 6
testy umiejętności: HA 13
tor paniki: HA 20, HA 21 opis poziomów: HA 24
tor zagłady: HA 9, HA 19, HA 20, HA 22, KD 9
ulica: HA 21
umiejętności: HA 12-13; dostosowywanie, HA 6;
karty Umiejętności, KD 10; testy, HA 13
Unikanie potworów: HA 6, HA 8 HA 14;
przykład, HA 14
Utrzymanie, faza: HA 6, KD 8
walka: HA 14-16; przykład, HA 15
wartość walki (potworów): HA 15, HA 21
Warunki: HA 12, KD 9
Wieczny: HA 24
worteksy: KD 7
wyczerpany: HA 6
wyczerpanych kart, odwracanie: HA 6
Zadania: KD 5
zagubiony w czasie i przestrzeni: HA 16, KD 5
zwycięstwa, punktowanie: HA 12, KD 8

