

HORROR W ARKHAM™

WIDMO NAD INNSMOUTH™
ROZSZERZENIE

INSTRUKCJA



WITAMY W INNSMOUTH

Innsmouth, podupadła wioska u wybrzeży Massachusetts, toczona od środka przez straszliwą chorobę. Szanowana przez wszystkich mieszkańców rodzina Marshów, przez długi czas dbała o dobrobyt tej małej wioski, lecz tylko oni wiedzieli jakim kosztem. Niedaleko wybrzeża, skryty pod falami, spoczywa sekret tak straszliwy, że rodzina Marshów nie cofnie się przed niczym, by go chronić. Aby powstrzymać plany Przedwiecznego, Badacze będą musieli zapuścić się do tej ksenofobicznej społeczności, mimo strachu o własne życie. W Innsmouth Badacze nie spotkają żadnych sprzymierzeńców i nie znajdą tam zbyt wielu miejsc w których można się schronić. Jednak nie mają wyboru, jeśli chcą powstrzymać nadejście straszliwych Istot z Głębin.

Widmo nad Innsmouth to rozszerzenie do gry planszowej **Horror w Arkham**, dzięki któremu obszar rozgrywki powiększy się o okoliczne miasteczko Innsmouth. 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, nowych Heroldów, karty Osobistych historii dla każdego Badacza, oraz tor Buntu Istot z Głębin.

Korzystanie z tej instrukcji

Pierwsza część tej instrukcji zawiera zasady pozwalające rozegrać grę w **Horror w Arkham** wraz z rozszerzeniem **Widmo nad Innsmouth**. Druga część zawiera wyjaśnienia i często zadawane pytania dotyczące podstawowej gry **Horror w Arkham**, oraz kilka poprawek do zasad, mających na celu usprawnienie rozgrywki.

SYMBOL ROZSZERZENIA

Wszystkie karty z rozszerzenia **Widmo nad Innsmouth** zostały oznaczone na awersach niewielkim symbolem kotwicy, tak aby można je było łatwo oddzielić od kart z **Horroru w Arkham**.



ELEMENTY

W pudełku do gry **Widmo nad Innsmouth** znajdują się następujące elementy:

- 1 instrukcja
- 1 plansza Innsmouth
- 16 kart postaci Badaczy
- 16 znaczników Badaczy
- 16 plastikowych podstawek pod znaczniki Badaczy
- 96 kart Badaczy
 - » 96 Osobistych historii
- 8 arkuszy Przedwiecznych
- 176 kart Przedwiecznych
 - » 36 kart Obszarów Arkham
 - » 42 karty Obszarów Innsmouth
 - » 36 kart Mitów
 - » 16 kart Bram
 - » 24 karty Wątku Przedwiecznych
 - » 10 kart Wyglądu Innsmouth
 - » 12 małych kart Pyłu
- 2 arkusze Heroldów
- 32 żetony potworów
- 6 żetonów buntu
- 8 żetonów Oblicza Ghatanotha
- 1 żeton Zhara
- 2 znaczniki obszarów wodnych

KORZYSTANIE TYLKO Z NIEKTÓRYCH ELEMENTÓW WIDMA NAD INNSMOUTH

Widmo nad Innsmouth zostało tak zaprojektowane, aby korzystać z niego w całości, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracze wykorzystali podczas rozgrywki w **Horror w Arkham** tylko niektóre elementy z tego rozszerzenia. Tyczy się to zwłaszcza nowych Badaczy i arkuszy Przedwiecznych, których łatwo dołączyć do gry, bez wprowadzania planszy Innsmouth i nowych kart Przedwiecznych. Również karty Osobistych historii mogą zostać bez problemu wykorzystane, bez użycia pozostałych elementów **Widma nad Innsmouth**.

Opis elementów

Poniżej znajduje się szczegółowy przegląd elementów, które znajdują się w pudełku z grą *Widmo nad Innsmouth*. Przegląd pomoże graczom zidentyfikować poszczególne elementy i poznać ich przeznaczenie.

Plansza



Plansza przedstawia miasteczko Innsmouth. Tak jak plansza Arkham, plansza Innsmouth również składa się z ulic i obszarów. Z boku planszy znajduje się tor Buntu Istot z Głębin, oraz tor Nalotu Federalnych na Innsmouth, przy pomocy których śledzone są postępy Istot z Głębin. Należy zwrócić uwagę, że Diabelska Rafa, oraz Y'hanthlei nie są połączone zresztą mapy i można się tam dostać tylko w specjalny sposób, przykładowo wynajmując łódź na Sokolim Przylądku.

Nowe karty postaci i znaczniki Badaczy



Te karty i znaczniki przedstawiają szesnastu nowych Badaczy.

Nowe karty Badaczy

W grze pojawia się nowy rodzaj kart Badaczy – Osobiste historie. Każdy Badacz, nawet ci z *Horroru w Arkham*, *Koszmaru z Dunwich* i *Mgły nad Kingsport*, otrzymuje własny cel do osiągnięcia w trakcie gry. Osobiste historie zostały szczegółowo opisane na stronie 10.



Karty Osobistych historii

Nowe arkusze Przedwiecznych

Te arkusze przedstawiają ośmiu nowych Przedwiecznych. Nowi Przedwieczni zostali szczegółowo opisani na stronie 9.



Nowe karty Przedwiecznych

Nowe karty Bram, Mitów i Obszarów Arkham wzbogacają istniejące już talie.

Karty Obszarów Innsmouth, tworzą trzy nowe talie Obszarów. Działanie tych kart jest takie samo, jak kart Obszarów z gry podstawowej, lecz opisują one spotkania, mające miejsce na różnych obszarach Innsmouth.



10 kart Wyglądu Innsmouth ma za zadanie ukazać ukryte pochodzenie Badaczy, którzy zapuścili się do małej rybackiej wioski. Karty te zostały szczegółowo opisane na stronie 7.

12 małych kart Pyłu używa się tylko jeśli Przedwiecznym jest Quanchil Uttaus. Ich zadaniem jest ukazanie, jak blisko schwytania i zniszczenia swej ofiary jest Przedwieczny.



Karty Wątku Przedwiecznych

Kart tych używa się razem z Przedwiecznymi z tego rozszerzenia, podczas wariantu „Epickiej bitwy” opisanym w dodatku *Mgły nad Kingsport*. Aby skorzystać z tych kart, wymagane jest rozszerzenie *Mgły nad Kingsport*.



Arkusze Heroldów

Te dwa arkusze przedstawiają potężne, nadnaturalne byty, które przygotowują nadejście Przedwiecznego. Arkuszy tych używa się tylko w wariantcie „Herold”, który został szczegółowo opisany na stronie 10.



Nowe żetony potworów

W tym rozszerzeniu znajdują się 32 nowe żetony potworów, w tym dwa nowe potwory o typie „Maska” i pięć nowych potworów lęgowych.



W tym rozszerzeniu pojawiają się kolejne potwory o typie ruchu „wodny”, oznaczonym na żetonach potworów pomarańczową obwódką. Ruch wodny został szczegółowo opisany na stronie 8.

Żetony buntu

Żetonów tych używa się, aby zaznaczyć na torze Buntu Istot z Głębin, rozwój spisku Istot z Głębin w Innsmouth. Tor Buntu Istot z Głębin został szczegółowo opisany na stronie 8.



Żeton Zhara

Tego żetonu używa się tylko podczas ostatecznej bitwy, jeśli Przedwiecznym jest Zhar.

Żetony Oblicza Ghatanotha

Tych żetonów używa się tylko jeśli Przedwiecznym jest Ghatanotha. Obrazują one niszczycielskie skutki ujrzenia straszliwego oblicza Ghatanotha.



Znaczniki obszarów wodnych

Tych dwóch znaczników używa się, aby oznaczyć dwa obszary na podstawowej planszy *Horroru w Arkham* (Rzeczne Doki i Opuszczoną Wyspę) jako obszary wodne. Rozszerzenie *Mgły nad Kingsport* zawiera identyczne żetony i są one wykorzystywane w tym samym celu.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Widmo nad Innsmouth*, należy ostrożnie wypchnąć kartonowe żetony z wyprasek, tak aby ich nie podrzeć. Następnie należy nasunąć 16 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 *Widmo nad Innsmouth* należy wykonać poniższe czynności. Zakładając, że w późniejszym czasie gracze nie oddzielią już elementów z *Widma nad Innsmouth* od gry podstawowej, te czynności będzie trzeba wykonać tylko raz.

1. Przygotowanie talii

Do odpowiednich talii należy wstawić nowe karty Obszarów Arkham, Mitów i Bram.

2. Przygotowanie żetonów potworów

Od nowych żetonów potworów należy oddzielić dwa potwory o typie „Maska”, oraz pięć potworów lęgowych. Należy je odłożyć na bok, razem z potworami typu „Maska” z gry podstawowej. Następnie, należy wymieszać pozostałe nowe żetony potworów ze zwykłymi żetonami potworów z *Horroru w Arkham*.

Przygotowanie rozszerzenia

Grając z rozszerzeniem *Widmo nad Innsmouth*, gracze wykonują normalne kroki przygotowania do gry, zgodnie z instrukcją *Horroru w Arkham*, uwzględniając zmiany i uzupełnienia wymienione poniżej (numeracja kroków pokrywa się z numeracją w instrukcji do podstawowej wersji gry). Rysunek na następnej stronie ilustruje te zmiany.

1. Przygotowanie miejsca do gry

Planszę Innsmouth należy umieścić obok planszy Arkham, nad dzielnicą Downtown. Planszę z rozszerzenia należy umieścić w ten sposób, aby tor Buntu Istot z Głębin znajdował się po tej samej stronie co Inne Światy na planszy głównej. Umieść znaczniki obszarów wodnych na planszy Arkham, na obszarach **Rzeczne Doki** i **Opuszczona Wyspa**. Żetony buntu połącz w pobliżu planszy Innsmouth.

6. Rozdzielenie talii

Nowe karty z *Widma nad Innsmouth* należy rozmieścić zgodnie rysunkiem na następnej stronie.

PRZYGOTOWANIE DO GRY Z ROZSZERZENIEM WIDMO NAD INNSMOUTH



Na powyższym rysunku pokazano, które elementy z rozszerzenia *Widmo nad Innsmouth* zostały dodane do przygotowywania gry w *Horror w Arkham*. (Numery poniższych podpunktów odnoszą się do numerów na rysunku).

1. Planszę Innsmouth należy umieścić obok planszy Arkham. Dodatkowo, na każdym niestabilnym obszarze Innsmouth (oznaczono je czerwonym rombem znajdującym się nad rysunkiem obszaru) należy umieścić po jednym żetonie Wskazówki.
2. Nowe karty Obszarów dla dziewięciu 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 Innsmouth należy umieścić obok planszy Innsmouth.
5. Nowe karty Bram należy wtasować do talii Bram.

6. Nowe karty Mitów należy wtasować do talii Mitów.
7. Sześć żetonów buntu należy umieścić obok planszy Innsmouth.
8. Jeśli rozgrywany jest wariant z Heroldem, umieść arkusz Herolda obok arkusza Przedwiecznego.

II. Pula potworów

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

Dodatkowo, odłóż na bok pięć potworów łęgowych. Potwory te wchodzi do gry tylko w pewnych okolicznościach, które zostały szczegółowo opisane na stronie 8.

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).



Łączenie kilku rozszerzeń

Korzystając z więcej niż jednej planszy dodatkowej (przykładowo Dunwich i Innsmouth), w trakcie przygotowania do gry, obie należy umieścić nad planszą Arkham w taki sposób, aby Inne Światy (lub tor Buntu Istot z Głębin) ułożyły się wzdłuż jednej krawędzi. Nie ma znaczenia, która plansza będzie bliżej planszy Arkham.

Podczas rozgrywki z więcej niż jednym dodatkowym miastem obowiązują normalne zasady gry, z jednym wyjątkiem, dotyczącym liczby graczy. Należy odjąć 1 od liczby graczy, za każde kolejne dodatkowe miasto powyżej pierwszego. Tak więc, jeśli w grze bierze udział sześciu graczy, korzystając zarówno z planszy Dunwich, jak i Innsmouth (w sumie dwa dodatkowe miasta), od liczby graczy należy odjąć 1, więc gra będzie się toczyć na zasadach dla pięciu graczy. Ta zmodyfikowana wartość wyznaczać będzie takie zasady jak limit potworów i maksymalna dozwolona liczba otwartych naraz bram, zmniejszając poziom trudności dla Badaczy, którzy muszą opanować większą ilość terenu.

To ułatwienie nie może zmodyfikować liczby graczy poniżej jednego. Gdyby doszło do takiej sytuacji, zaleca się, aby gracze zwiększyli ilość Badaczy.

Na koniec, liczba otwartych równocześnie bram, powodująca natychmiastowe przebudzenie się Przedwiecznego, powinna zostać zwiększona o 1 (szczególnie, jeśli w rozgrywece wykorzystywana jest zarówno plansza Dunwich, jak i plansza Innsmouth).

Łączenie mniejszych rozszerzeń (np. *Kłątwa Czarnego Faraona* lub *Król w Żółci*) z rozszerzeniami planszowymi, nie powoduje dodatkowych modyfikacji zasad.

ZASADY ROZSZERZENIA WIDMO NAD INNSMOUTH

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

Plansza Innsmouth

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

Wyrażenie „w Arkham” na kartach

Karty, które odnoszą się do „Arkham” wpływają również na obszary i dzielnice Innsmouth. Na przykład karta Warunków wprowadzająca premię +1 do **testów Waleczności**, oraz karę -1 od **testów Woli** w Arkham,

wpływa również na Badaczy znajdujących się na ulicach lub obszarach Innsmouth.

Limit potworów i Peryferia

Potwory na planszy Innsmouth **nie liczą się do limitu potworów i nigdy nie trafiają na Peryferia**.

Przestworza

Latające potwory w Innsmouth mogą przesunąć się na Przestworza w normalny sposób. Ponadto, ulice Innsmouth **traktuje się jako sąsiadujące z Przestworzami**. Oznacza to, że latające potwory w Przestworzach mogą przesunąć się na ulice Innsmouth w taki sam sposób, w jaki przesuwają się na ulice Arkham.

Powrót Badacza Zagubionego w Czasie i Przestrzeni

Badacze, którzy *zagubią się w czasie i przestrzeni*, mogą powrócić na ulicę lub obszar Innsmouth w taki sam sposób, w jaki powróciliby na ulicę lub obszar Arkham.

WYJĄTEK: Y’ha-nthlei nie może być wybrane jako miejsce powrotu Badaczy *Zagubionych w Czasie i Przestrzeni*.

Aresztowanie w Innsmouth

Badacze aresztowani na planszy Innsmouth trafiają do Więzienia Innsmouth zamiast na Posterunek Policji w Arkham. Tracą połowę posiadanych pieniędzy (zaokrąglając w dół) i zostają zatrzymani. Ta zasada działa nawet na Badaczy odpornych na zatrzymanie, ponieważ policjanci w Innsmouth są bardziej brutalni.

Zaułek Konowała

Badacze zamknięci w Więzieniu Innsmouth mogą utknąć tam na kilka tur. Inni Badacze mogą jednak im pomóc w wydostaniu się. Aby to zrobić, muszą przesunąć się na Zaułek Konowała i postępować zgodnie z opisem na polu. Należy zwrócić uwagę na to, że Zaułek Konowała jest polem ulicy, a nie obszarem.

Diabelska Rafa i Y’ha-nthlei

Te dwa obszary nie są połączone z resztą Innsmouth. Można do nich dotrzeć tylko przy pomocy ruchu wodnego. Badacze mogą skorzystać ze zdolności obszaru Sokoli Przylądek, aby wykonać ruch wodny, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Stan wyjątkowy

W przeciwieństwie do innych miast w grze *Horror w Arkham*, Innsmouth jest całkowicie pod kontrolą sił powiązanych z Mitami. Z tego powodu, Badacze przebywający w miasteczku narażają się na spore ryzyko. Gdy zapełni się przynajmniej połowa toru zagłady

Przedwiecznego, w Innsmouth zostaje ogłoszony stan wyjątkowy, obowiązujący już do końca gry. Kiedy to nastąpi, Badacze nie mogą już bezkarnie poruszać się po Innsmouth. Od tej pory, za każdym razem, gdy Badacz zakończy ruch na ulicy lub obszarze Innsmouth, musi sprawdzić czy pod nazwą pola znajduje się modyfikator czujności (tzn. cokolwiek innego niż myślnik). Jeśli pole posiada modyfikator czujności, Badacz musi zdać test Uników z tym modyfikatorem, albo zostanie aresztowany i wysłany do Więzienia Innsmouth.



Przykładowo, jeśli obowiązuje stan wyjątkowy, a Badacz zakończył ruch na Rafinerii Marsha, to musi on zdać test Skradania się (-1), albo zostanie aresztowany.

Podróż między miastami

Aby podróżować pomiędzy Arkham a innymi miastami (takimi jak Innsmouth), Badacz musi podczas swojego ruchu znaleźć się na Dworcu w Arkham lub na obszarze ze stacją (zaznaczonym symbolem pociągu) w innym mieście. Następnie Badacz wydaje 1\$ i jeden punkt ruchu, po czym 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 Innsmouth, przesuwa się więc za 1 punkt ruchu na Dworzec. Następnie, łapie pociąg do Innsmouth, wydaje 1\$ i 1 punkt ruchu i przesuwa się na obszar ze stacją w Innsmouth, czyli na Usługi Przewozowe Joego Sargenta. Jako że wciąż posiada 2 punkty ruchu, może przesunąć się stamtąd na inny obszar Innsmouth. Nie może jednak wrócić do Arkham, ponieważ nie ma już żadnych pieniędzy, którymi mógłby opłacić podróż.

Spotęgowanie potworów

Kiedy na początku fazy Mitów pierwszy gracz wylosuje kartę Mitów z rysunkiem obszaru, na którym znajduje się już otwarta brama, 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”.

Nowe zdolności potworów

Kilka potworów z tego rozszerzenia posiada nową zdolność: **Niewrażliwość na Broń**. Potwór z tą zdolnością, zmniejsza do 0 wszystkie premie do walki zapewniane przez **Magiczną** lub **Fizyczną Broń**. Zdolność ta nie wpływa na Zakłęcia.

Wygląd Innsmouth

Niektórzy ludzie nie zdają sobie sprawy, że są potomkami straszliwych Istot z Głębin, lecz pewne wydarzenia mogą sprawić, że ich ohydne geny się objawia, przekształcając ich całkowicie w Istoty z Głębin. Czasami Badacz otrzyma polecenie, aby wylosować jedną lub więcej kart Wyglądu Innsmouth. W takim wypadku, gracz tasuje talię Wyglądu Innsmouth i losuje naraz odpowiednią liczbę kart. Jeśli żadna z nich nie wskazuje, że Badacz posiada Wygląd Innsmouth, nic się nie dzieje a karty wracają do talii. Jednakże, jeśli została wyciągnięta karta wskazująca, że Badacz posiada Wygląd Innsmouth, należy zastosować się do poleceń na karcie, zanim wszystkie karty Wyglądu Innsmouth zostaną zwrócone do talii.



Ruch wodny

Widmo nad Innsmouth wprowadza do gry nowy rodzaj ruchu potworów: ruch wodny. Potwory oznaczone pomarańczową obwódką, korzystają z ruchu **wodnego**, który umożliwia im przemieszczanie się pomiędzy obszarami wodnymi. Dodatkowo, w rozszerzeniu **Widmo nad Innsmouth** znajdują się dwa znaczniki obszarów wodnych. Znaczniki te należy umieścić przed grą na planszy Arkham, na obszarze Rzecznych Doków, oraz na Opuszczonej Wyspie, aby zaznaczyć, że są to obszary wodne.

Jeśli potwór wodny w momencie wykonywania ruchu nie znajduje się na obszarze wodnym, porusza się zgodnie ze strzałkami, tak jakby był zwykłym potworem z czarną obwódką.

Jednakże, jeśli w momencie wykonywania ruchu potwór wodny znajduje się na obszarze wodnym, należy sprawdzić czy na innym obszarze wodnym nie ma jakiegoś Badacza. Jeśli jest, to potwór wodny ruszy się bezpośrednio do Badacza na obszarze wodnym. Jeśli jest kilka obszarów wodnych z Badaczami, potwór przesunie się do Badacza o najniższej wartości Skradania się. W przypadku remisów, pierwszy gracz decyduje do którego Badacza przesunie się potwór. Jeśli nie ma żadnego obszaru wodnego z Badaczem, potwór porusza się tak, jakby był zwykłym potworem z czarną obwódką.

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 zapieczetowana brama zostanie rozerwana i otworzy się na nowo, nie umieszcza się żetonu zagłady na torze zagłady Przedwiecznego i nie powoduje to 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.

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 wchodzą do gry w wyniku specjalnych zasad. Na przykład, jeśli Przedwiecznym jest Bokrug, to Istoty z Ib na początku gry umieszcza się na jego arkuszu.

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.

Tor Buntu Istot z Głębin

Do problemów z którymi muszą zmierzyć się Badacze, Innsmouth dorzuca zagrożenie ze strony Istot z Głębin. Przedstawiono to przy pomocy toru Buntu Istot z Głębin. Jeśli tor Buntu Istot z Głębin całkowicie się zapełni, Przedwieczny natychmiast się budzi.

Postęp na torze Buntu Istot z Głębin, następuje na dwa podstawowe sposoby. Za każdym razem, gdy coś zapobiegnie otworzeniu się bramy (np. żeton znaku starszych bogów, albo zdolność Badacza), należy dołożyć żeton buntu, na torze Buntu Istot z Głębin.

Ponadto, na planszy Innsmouth znajdują się specjalne worteksy. Badacze nigdy nie mogą przesunąć się na worteks (nawet przy pomocy przedmiotu). Każdy potwór, który przesunie się na worteks, natychmiast powraca do puli. Za każdego potwora, który wrócił do puli w ten sposób, należy podnieść poziom paniki o 1. Dodatkowo, należy też dołożyć żeton buntu na torze Buntu Istot z Głębin.

Nalot Federalnych

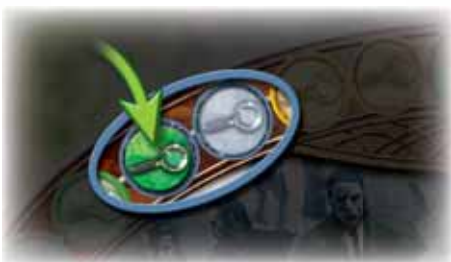
Aby powstrzymać Istoty z Głębin przed buntem, Badacze mogą gromadzić w miasteczku dowody, które przekonają Federalnych do podjęcia działań. Zbieranie dowodów przedstawione jest poprzez zapełnianie toru Nalotu Federalnych na Innsmouth.

Podczas **fazy Utrzymania**, każdy Badacz znajdujący się w dzielnicy Innsmouth (zarówno na ulicy jak i na obszarze), może wydać 1 lub więcej żetonów Wskazówek i umieścić je na torze Nalotu Federalnych na Innsmouth. Żetony może umieścić na pustych polach o takim samym kolorze, jak pole na którym stoi Badacz. Jeśli tor Nalotu Federalnych na Innsmouth całkowicie zapełni się Wskazówkami (potrzeba 6 żetonów Wskazówek), to usunięte zostają wszystkie żetony zarówno z toru Nalotu Federalnych na Innsmouth, jak i z toru Buntu Istot z Głębin. Naturalnie nie zapobiega to ponownemu zapełnianiu się toru Buntu Istot z Głębin, lecz przynajmniej odwleka nieuniknione.

TOR BUNTU ISTOT Z GŁĘBIN/ TOR NALOTU FEDERALNYCH



Podczas fazy **Utrzymania** William Yorick znajduje się w Dzielnicy Fabrycznej.



Wydając 1 (lub 2) żetony Wskazówek, może umieścić je na torze Nalotu Federalnych na Innsmouth, na polach odpowiadających kolorem Dzielnicy Fabrycznej. Jeśli wszystkie sześć pól na torze Nalotu Federalnych na Innsmouth zostanie wypełnione, należy usunąć wszystkie żetony zarówno z tego toru, jak i z toru Buntu Istot z Głębin.



Jednakże, jeśli na torze Buntu Istot z Głębin znajdzie się wszystkie 6 żetonów buntu, zanim wypełniony zostanie tor Nalotu Federalnych na Innsmouth, to przebudzi się Przedwieczny!

Nowi Przedwieczni

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

Bokrug

Istoty z Ib nigdy nie mogą pojawić się na planszy.

Zamiast tego wzmacniają moc Bokruga, póki Badacze nie udobruchają ich poprzez wydawanie trofeów za potwory i/lub bramy, tak jak opisano to na arkuszu Bokruga.

Chaugnar Faugn

Badacze nie ponoszą kary opisanej na arkuszu Chaugnar Faugna, chyba że znajdują się w tej samej dzielnicy co zapieczętowana brama, albo posiadają kartę Znaku Starszych Bogów. Przebywanie w tej samej dzielnicy, albo nawet na tym samym polu z innym Badaczem posiadającym kartę Znaku Starszych Bogów, nie wywołuje żadnych efektów.

Cthugha

Badacze nie ponoszą kary opisanej na arkuszu Cthugha, chyba że wydali więcej niż 3 punkty ruchu w danej turze. Posiadanie wysokiej Szybkości nie ma znaczenia, liczą się tylko wykorzystane punkty ruchu.

Ghatanothoa

Należy pamiętać, że po odkryciu żetonu oblicza, pozostaje on odkryty, chyba że znajduje się na nim twarz Ghatanothoa, albo odkryto właśnie czwarty żeton oblicza.

Nyogtha

Potwór lęgowy, Pnącze Nyogtha, nigdy nie może zostać zatrzymany jako trofeum. Podczas ataku Nyogtha, reprezentuje on istotę atakującą z głębi ziemi, która wciąga pod ziemię jednego Badacza naraz. Zaatakowany Badacz może jednak wykorzystać sytuację, by samemu zaatakować Nyogtha i walczyć z modyfikatorem -3, zamiast -8.

Quachil Uttaus

W trakcie gry znacznik pierwszego gracza nie jest przekazywany, póki Quachil Uttaus nie wytropi pierwszego gracza i **pochłonie** go. Do tego czasu, groźba zagłady będzie wisieć nad głową Badacza.

Rhan-Tegoth

Dla swojej wygody, Badacze mogą umieszczać na arkuszu Przedwiecznego żetony Wytrzymałości wysane przez Rhan-Tegotha. Dzięki temu łatwiej będzie śledzić liczbę dodatkowych sukcesów, które Badacze muszą uzyskać aby pokonać ten byt.

Zhar

W odniesieniu do Zhara, „dublet” oznacza wyrzucenie na obu kościach tej samej liczby. Przykładowo dwóch 6, dwóch 3, itd. Wyjaśniając kwestię Ostatecznej Bitwy, Zhar to w rzeczywistości dwie istoty połączone kilometrami macek. Jeśli Zhar się przebudzi, Badacze muszą najpierw pokonać pierwszą istotę, a następnie uporać się z drugą.

WARIANT HEROLDA

W tym wariantcie rozgrywki, potężne, nadnaturalne istoty zwane Heroldami, będą przeszkadzać Badaczom. Heroldowie wprowadzają elementy utrudniające Badaczom rozgrywkę, zwiększając w ten sposób poziom trudności gry.

Przygotowanie do gry

Aby korzystać z tego wariantu rozgrywki, po wyznaczeniu Przedwiecznego, gracze mogą wyznaczyć jednego Herolda. Mogą to zrobić w sposób losowy albo po prostu go wybrać. Arkusz Herolda należy umieścić po lewej stronie arkusza Przedwiecznego. Na arkuszu Herolda znajdują się informacje, czy konieczne jest użycie jakiś dodatkowych kart lub żetonów.

Rozgrywka

Zasady wymienione na arkuszu Herolda, łączą się z podstawowymi zasadami w taki sam sposób, jak zasady znajdujące się na arkuszu Przedwiecznego. Należy po prostu zastosować się do poleceń znajdujących się na wybranym arkuszu.

WARIANT OSOBISTYCH HISTORII

W tym wariantcie rozgrywki, każdy Badacz (również ci z *Horroru w Arkham*, *Koszmaru z Dunwich* i *Mgiele nad Kingsport*) posiada osobisty cel lub zadanie, które z jakiegoś powodu jest dla niego ważne. Mimo że te historie są dla Badaczy ważne, muszą oni uważać aby nie zaniedbać głównego celu gry.

Przygotowanie do gry

Aby korzystać z tego wariantu, po wybraniu Badaczy, każdy z nich powinien otrzymać dwie karty Osobistej historii ze swoim imieniem. Pierwsza karta każdego z Badaczy (z jednej strony zawierająca opis historii, a z drugiej warunki sukcesu/porażki) jest wprowadzana do gry.

Rozgrywka

Każda Osobista historia ma własne unikalne warunki sukcesu/porażki i przypomina kartę Pogłoski, lecz oddziałuje tylko na danego Badacza. Jeśli zostanie spełniony warunek sukcesu lub porażki, pierwsza karta Osobistej historii zostaje odrzucona i zastąpiona drugą kartą Osobistej historii, odwróconą na odpowiednią stronę. Efekty wymienione na drugiej karcie obowiązują do końca gry.

ZMIANY I WYJAŚNIENIE ZASAD

W celu usprawnienia gry, niektóre reguły *Horroru w Arkham*, zostały zmienione lub objaśnione poniżej.

Pogłoski i przygotowanie do gry

Jeśli w kroku 14 przygotowania do gry, wylosowana zostanie karta Pogłoski, należy ją odrzucić i losować kolejne karty, aż nie trafi się na taką, która nie byłaby kartą Pogłoski.

Karty Badaczy

JENNY BARNES: Jenny Barnes rozpoczyna grę z dwoma Przedmiotami powszechnymi a nie z jednym.

BOB JENKINS: Bob Jenkins rozpoczyna grę z 9\$ a nie z 8\$.

WILSON RICHARDS: Wartość Skupienia Wilsona Richardsa wynosi 4. Nie musi on jednak korzystać ze Skupienia gdy przemieszcza suwaki umiejętności.

Karty specjalne i Utrzymanie

Błogosławieństwo, *Kłątwa*, *Pożyczka bankowa* i *Honorarium* nie wymagają rzutu utrzymania podczas pierwszej fazy Utrzymania po ich zdobyciu.

Broń zastępcy szeryfa Dingby'ego

Karta z opisem spotkania na Posterunku Policji, zawierająca tekst „zamyślony zastępca szeryfa Dingby wręczy ci swoją broń.”, powinna zawierać w treści polecenie, by gracz wziął z talii Przedmiotów powszechnych Rewolwer .38, zamiast Rewolweru .45, który nie istnieje.

Specjalne zdolności obszarów

Specjalne zdolności obszarów, takie jak „Pożyczka bankowa” (w Banku Arkham), albo „Zaprzysiężenie” (na Posterunku Policji), mają miejsce *podczas fazy Spotkań w Arkham* (a nie podczas fazy Ruchu), *zamiast zwykłego spotkania*. Naturalnie aktywowanie zdolności obszaru jest opcjonalne, Badacz który znajduje się na takim obszarze, zawsze może zdecydować, że odbędzie zwykle spotkanie, zamiast aktywować specjalną zdolność obszaru.

Otwieranie bram i wprowadzanie do gry potworów

5 LUB WIĘCEJ BADACZY I OTWIERANIE BRAM: Jeśli w rozgrywce w *Horror w Arkham* bierze udział pięciu lub

więcej Badaczy, to po otwarciu bramy na obszarze, na którym nie ma żetonu znaku starszych bogów ani bramy, z puli należy wylosować dwa potwory zamiast jednego.

SPOTĘGOWANIE POTWORÓW: Jeśli na początku fazy Mitów, pierwszy gracz wylosuje kartę Mitów wskazująca na obszar z otwartą bramą, to następuje **spotęgowanie potworów**. W takim przypadku liczba potworów, które trzeba wylosować, równa jest **liczbie otwartych bram, albo liczbie Badaczy, w zależności od tego, która liczba jest większa**. Rozmieszczając potwory na bramach, należy to zrobić jak najbardziej równomiernie, pamiętając, że z żadnej bramy nie może wyłonić się więcej potworów, niż z bramy, która wywołała spotęgowanie. Jeśli potworów, które mają się pojawić, jest więcej niż pozwala na to limit potworów, pierwszy gracz decyduje, gdzie pojawią się potwory, lecz musi podjąć decyzję przed wylosowaniem potworów z puli.

***Przykład:** W grze dla siedmiu graczy na planszy znajdują się trzy otwarte bramy (w Czarnej Jaskini, Budynku naukowym i na Opuszczonej wyspie) i żadnego potwora. Gracze losują kartę Mitów, która wskazuje, że kolejna brama otworzy się w Czarnej Jaskini. Następuje spotęgowanie potworów: gracze losują z puli potworów siedem żetonów, a następnie umieszczają je na otwartych bramach. Muszą je rozdzielić możliwie równo, dlatego każdej z trzech bram przypadną po dwa potwory. Siódmy potwór trafi do Czarnej Jaskini, bowiem tam miało miejsce spotęgowanie. Ostatecznie w Czarnej Jaskini pojawią się trzy potwory, a w pozostałych dwóch bramach po dwa potwory.*

Bramy i potwory podczas spotkań

ZATRZYMANIE WYWOŁANE PRZEZ BRAMĘ: Gdy Badacz zostanie wciągnięty przez bramę, która pojawiła się w wyniku spotkania (o treści „Pojawia się brama!” albo „Pojawia się brama i potwór!”), zostaje zatrzymany, tak jakby został wciągnięty przez bramę w fazie Mitów.

OBECNOŚĆ POTWORÓW: Gdy spotkanie skutkuje pojawieniem się jednocześnie bramy i potwora (np. „Pojawia się brama i potwór!”), to zarówno brama, jak i potwór zostają na planszy. Jednakże, jeśli skutek spotkania pojawia się tylko potwór (np. „Pojawia się potwór!”, „Pojawia się ohydny potwór!” itp.), to potwór nie zostaje na planszy. Jeśli taki potwór zostanie pokonany, można go zabrać jako trofeum (chyba że posiada zdolności które to uniemożliwiają). Jednak jeśli potwór nie został pokonany, to wraca do puli, bez względu na to czy Badacz go uniknął, został przez niego ogłuszony, doprowadzony do obłędu, itp.

Ruch potworów latających

Cztery poniższe zasady opisują jak poruszają się potwory latające:

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 opuszczają obszaru zajmowanego już przez jakiegoś Badacza. Gdy znajdują się na tym samym polu co Badacz, nie poruszają się, nawet jeśli pojawi się ich symbol ruchu.
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 Przeszworza.

4. Kiedy latający potwór znajdujący się w Przeszworzach 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.

Ruch Ogara z Tindalos

Jeśli dwóch Badaczy, znajduje się w takiej samej odległości od Ogara z Tindalos, gdy ten ma się ruszyć, Ogar przesuwa się na obszar tego Badacza, który posiada niższą wartość Skradania się. Jeśli Badacze posiadają taką samą wartość Skradania się, pierwszy gracz wybiera, do którego z Badaczy przesuwa się potwór.

Limit broni i zaklęć

Zaklęcia i broń zapewniające premie (nawet te działające do końca walki), zapewniają premie wyłącznie wtedy, gdy Badacz przeznacza na to odpowiednią liczbę dłoni. W kolejnych rundach walki można zmieniać używaną broń/zaklęcia, lecz gdy tylko Badacz „wypuści” zaklęcie lub broń, przestaje ona zapewniać korzyści. Podobnie wygląda kwestia odświeżonych zaklęć (np. na początku każdej rundy podczas Ostatecznej Bitwy), które przestały działać i muszą zostać ponownie rzucone.

Zero Poczytalności i Wytrzymałości

Jeśli jednocześnie Wytrzymałość, jak i Poczytalność Badacza spadną do 0, zostanie on **pochłonięty**.

Jeśli maksymalna Wytrzymałość *lub* maksymalna Poczytalność Badacza spadnie do 0, zostanie on **pochłonięty**.



Przekroczenie 10 na Torze Paniki

Jeśli poziom paniki wynosi 10 i ma zostać ponownie podniesiony (na przykład za sprawą specjalnej zdolności karty Mitów), zamiast przesuwac znacznik paniki, należy dołożyć jeden żeton zagłady do toru zagłady Przedwiecznego za każdy punkt, o który powinien wzrosnąć poziom paniki.

Dodatkowe warunki przebudzenia Przedwiecznego

Poza podstawowymi warunkami przy których budzi się Przedwieczny, istnieją jeszcze dodatkowe okoliczności powodujące jego przebudzenie:

Przedwieczny przebudzi się w momencie, w którym gracze powinni wylosować żeton potwora z puli, a brak już niewykorzystanych żetonów potworów. Taka sytuacja jest możliwa, jeśli Badacze zgromadzili bardzo dużą liczbę trofeów za potwory. Jeśli istnieje ryzyko, że zabraknie potworów w puli, gracze powinni zawczasu wydać część trofeów za potwory (na przykład w Południowym Kościele) aby uzupełnić pulę potworów.

Przedwieczny przebudzi się w momencie, w którym powinna się otworzyć nowa brama, a brak już niewykorzystanych żetonów bram. Taka sytuacja jest możliwa, jeśli Badacze zgromadzili bardzo dużą liczbę trofeów za bramy. Jeśli istnieje ryzyko, że zabraknie żetonów bram, gracze powinni zawczasu wydać część trofeów za bramy (na przykład w Pensjonacie Mamuśki) aby uzupełnić stos bram.

Przedwieczny przebudzi się w momencie, w którym poziom paniki osiągnie 10, a w grze znajduje się dwa razy więcej potworów, niż wynosi ich limit (na przykład 16 potworów w grze na pięciu graczy).

Ostateczna bitwa

Przed rozpoczęciem ostatecznej bitwy należy odrzucić wszystkie aktywne karty Mitów. Ponadto, Badacze nie będą już otrzymywać pieniędzy i wykonywać rzutów za Honoraria i Pożyczki bankowe.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Ta część instrukcji zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące *Horrora w Arkham*.

Peryferia i limit potworów

P: Jak funkcjonuje limit potworów i Peryferia?

O: Limit potworów jest równy liczbie graczy biorących udział w grze plus trzy. Jeśli umieszczenie na planszy potwora spowodowałoby przekroczenie tego limitu (nie liczy się potworów na Peryferiach), potwór trafia na Peryferia.

Maksymalna liczba potworów na Peryferiach, wynosi 8 minus liczba graczy biorących udział w grze. Kiedy przekroczona zostanie maksymalna liczba potworów na Peryferiach, poziom paniki wzrośnie o 1, a wszystkie potwory na Peryferiach powrócą do puli potworów.

Przykład: W grze trzyosobowej limit potworów wynosi 6 (3+3), a maksymalna liczba potworów na Peryferiach 5 (8-3). Na planszy znajdują się trzy otwarte bramy, sześć potworów w Arkham i cztery potwory na Peryferiach.

Podczas fazy Mitów zostaje wylosowana karta, która powoduje spotęgowanie potworów, w związku z czym, należy umieścić na planszy trzy potwory. Pierwszy wylosowany potwór nie może zostać umieszczony w Arkham, bo przekroczony zostałby limit potworów, dlatego potwór trafia na Peryferia, zwiększając w ten sposób do pięciu, liczbę przebywających tam potworów. Drugi potwór również musi trafić na Peryferia. Spowoduje to przekroczenie maksymalnej liczby potworów na Peryferiach. Wskutek tego poziom paniki wzrośnie o 1, a sześć potworów z Peryferii wróci do puli potworów. Wreszcie, wylosowany zostanie trzeci potwór i umieszczony na Peryferiach, ponieważ nadal zostałby przekroczony limit potworów, gdyby umieszczono go w Arkham.

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: Czy Badacz może zdecydować, że korzysta ze zdolności specjalnej obszaru, nawet jeśli nie spełnia wymagań podanych w opisie obszaru?

O: Nie. Jeśli Badacz zdecydował, że korzysta ze zdolności specjalnej obszaru (zamiast odbywać tam normalne spotkanie), musi spełnić wymagania podane w opisie obszaru. Przykładowo, postać która ma za mało trofeów, nie może uniknąć spotkania na Posterunku Policji, poprzez wybranie specjalnej zdolności obszaru, a następnie nie zastosowanie się do niej, ponieważ nie spełnia wymagań.

P: Czy modyfikatory żywotności wpływają na wartość trofeów za potwory?

O: Tak, określając wartość trofeów za potwory, należy wziąć pod uwagę wszystkie działające aktualnie modyfikatory żywotności.

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 jeden z trzech wylosowanych tam przedmiotów, jeśli tylko go na to stać. Wymóg ten powoduje, że Badaczom wyczerpią się fundusze, jeśli będą wertować talię Przedmiotów unikatowych w poszukiwaniu wszystkich czterech Znaków Starszych Bogów.

Spotkania w Arkham

P: Jeśli karta Obszaru pozwala 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: Zakładając, że Badacz zdecydował się przesunąć i odbyć spotkanie, najpierw musi on uniknąć lub walczyć z każdym potworem na nowym obszarze. Jeśli mu się powiedzie (lub

jeśli nie ma tam potwora), 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 treść karty Obszaru mówi, że „pojawia się brama i potwór”, które z tych wydarzeń należy rozpatrzyć jako pierwsze?

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

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

O: Tak.

P: Kiedy treść karty nakazuje Badaczowi „pozostajesz tu przez następną turę”, to różni się to czymś od bycia zatrzymanym?

O: „Pozostajesz tu przez następną turę” jest równorzędne byciu zatrzymanym. (Czyli, przykładowo Mark Harrigan jest odporny na oba efekty).

P: Jeśli spotkanie nakazuje Badaczowi „pozostajesz tutaj przez dwie tury i otrzymujesz dwa żetony Wskazówek”, to czy gracz straci te Wskazówki, gdy jakiś efekt – taki jak pojawienie się bramy – zmusi Badacza do opuszczenia tego obszaru, przed upływem dwóch tur?

O: Nie. Te dwa efekty („pozostajesz tutaj” i „otrzymujesz żetony Wskazówek”) są niezależne. Jeśli przykładowo, brama otworzy się zanim Badacz spędzi dwie tury na tym obszarze, to Badacz zostaje wciągnięty przez bramę i zatrzymany w Innym Świecie. Nowe warunki – bycie zatrzymanym w Innym Świecie – zastępują poprzednie polecenie „pozostajesz tutaj”, ale nie wpływają na polecenie „otrzymujesz żetony Wskazówek”.

Zaklęcia podczas walki

P: Jak długo zaklęcie, którego nie udało się rzucić podczas walki, zajmuje dłoń/dłonie Badacza?

O: Zaklęcie, którego nie udało się rzucić, zajmuje określoną liczbę dłoni przez całą rundę walki (tzn. jeden cykl walki, podpunkty 2 i 3, na stronach 14-15 instrukcji gry podstawowej). W kolejnych rundach walki, Badacz może zmienić broń na nową, lub spróbować rzucić inne zaklęcie.

P: W którym momencie walki można rzucić zaklęcie z opisem „Dowolna faza” (**takie jak** Zaklęcie Broni, Deformacja, Straszliwa Klątwa Azathotha, lub Czerwony Znak Shudde M'ella)?

O: Zaklęcia z opisem „Dowolna faza”, można rzucać w dowolnym momencie podczas walki. Przykładowo, Badacz może użyć Czerwonego Znak, aby anulować zdolność potwora „Koszmary”, zanim będzie musiał wykonać test Przerazenia rozpoczynający walkę. Lub inny przykład, Badacz może najpierw spróbować rzucić zaklęcie zapewniające mu premię w walce i w zależności od wyniku, zdecydować czy będzie walczył, czy uciekał.

P: Czy zaklęcie Ochrona Ciała, chroni Badacza przed wszystkimi obrażeniami zadanymi przez potwora, przez całą walkę?

O: Nie. (Ochrona ciała pozwala zignorować obrażenia „z jednego źródła”, co podczas walki oznacza utratę punktów Wytrzymałości z pojedynczego nieudanego testu walki, a nie obrażenia zadane przez potwora w trakcie całej walki).

Bramy i Inne Światy

P: W jakich przypadkach, Badacz opuszczający Inne Światy, umieszcza pod swoim znacznikiem znacznik eksploracji?

O: Badacz otrzymuje znacznik eksploracji za każdym razem, gdy przesunie się bezpośrednio z pola Innego Świata na pole obszaru Arkham, na którym znajduje się otwarta brama prowadząca do Innego Świata, z którego wrócił Badacz. Dotyczy to zarówno przypadku, gdy przesuwa się normalnie z drugiego pola Innego Świata, jak i przypadku, gdy na pierwszym polu Innego Świata odbył spotkanie umożliwiające mu powrót do Arkham, lub rzucił zaklęcie „Odnalezienie Bramy”. Badacz nie otrzymuje znacznika eksploracji, jeśli przebywając w Innym Świecie zagubi się w czasie i przestrzeni, bo mimo iż powróci do Arkham, to nie zrobi tego bezpośrednio z pola Innego Świata na obszar Arkham z odpowiednią bramą.

P: Cemu Badacz zostaje zatrzymany, kiedy na jego obszarze otworzy się brama, ale nie zostaje zatrzymany, gdy normalnie przez nią przejdzie w fazie Spotkań w Arkham?

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

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 określonym symbolem wymiaru zostanie zamknięta, lub zapieczętowana, to czy należy również odrzucić potwory z tym symbolem wymiaru, 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 wylaniającym 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, który mógłby „uwięzić” potwora. Jeśli brama otworzy się na zamkniętym obszarze, umieść ją na wierzchu, zasłaniając znacznik „Zamknięte”. Sytuacja wygląda podobnie, gdy obszar z otwartą bramą ma zostać zamknięty, umieść wtedy znacznik „Zamknięte” pod żetonem bramy. Jeśli brama zastępująca zamknięty obszar sama zostanie zamknięta, należy zastosować się do normalnych zasad zamkniętego obszaru (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? Przykładowo, czy w sytuacji, kiedy spotkanie nakazuje graczowi odrzucić przedmioty, może odrzucić zaklęcia?

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

P: Na kartach Umiejętności o nazwach takich jak umiejętności Badaczy (np. Skradanie się) widnieje premia napisana wytłuszczonym tekstem, a poniżej polecenie napisane normalnym tekstem. Przykładowo „Skradanie się” ma opis wytłuszczonym tekstem „+1 Skradanie się”, oraz opis normalnym tekstem „Kiedy wydajesz żeton Wskazówki, aby wspomóc test Skradania się, otrzymujesz jedną dodatkową kość”. Czy ta karta zapewnia dwie różne premie, czy też tekst poniżej po prostu objaśnia tekst, znajdujący się nad nim?

O: Te karty zapewniają dwie różne premie. Przykładowo, „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 znaleźć drogę wolną od potworów, pomiędzy jego obecnym miejscem pobytu, a miejscem docelowym, czy po prostu przemieszcza tam swojego Badacza?

O: Po prostu przemieszcza się na wybrany obszar lub ulicę, ignorując mijane potwory. Jednakże Badacze, którzy rozpoczynają, lub kończą ruch na obszarze z potworami, nadal muszą ich unikać.

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: 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.

P: Jak długo działają premie do walki zapewniane przez karty Badaczy?

O: To zależy od rodzaju broni lub zaklęcia zapewniającego premię. Wszystkie bronie i zaklęcia można podzielić na cztery kategorie, pod względem długości działania:

Standardowa broń, posiadająca opis w formie „+X do testów walki”, zapewnia premię tak długo, jak Badacz poświęca odpowiednią liczbę dłoni, aby jej używać. W trakcie tury, można jej używać w dowolnej liczbie rund walki i w dowolnej liczbie walk. Przykładowe karty tego typu to Rewolwer 38., oraz Topór.

Jednorazowa broń, posiadająca opis w formie „+X do testów walki (odrzuć po wykorzystaniu)”, zapewnia premię tylko na jeden test walki, po czym jest odrzucana. Przykładowe karty tego typu to Dynamit, oraz Koktajl Mołotowa.

Wybuchowa broń, posiadająca opis w formie „Zakryj tę kartę przed wykonaniem testu walki, aby otrzymać premię +X do tego testu”, zapewnia premię tylko na jeden test walki, po czym jest zakrywana i nie może zostać użyta ponownie, póki nie zostanie odkryta.

Zaklęcie, posiadające opis w formie „Rzuć zaklęcie i zakryj tę kartę, aby na czas tej walki, otrzymać premię +X do testów walki”, działa do końca walki, w której zostało rzucone (tzn. przez dowolną liczbę rund, póki walka nie dobiegnie końca), póki Badacz poświęca odpowiednią liczbę dłoni, aby je używać. Jeśli Badacz przestanie poświęcać odpowiednią liczbę dłoni by utrzymać zaklęcie, premia przestanie działać. Jako że przy rzucaniu zaklęcia jest zakrywane, w czasie tury można z niego skorzystać tylko podczas walki z pojedynczym potworem. Jednakże w ostatecznej bitwie przeciwko Przedwiecznemu, zaklęcie musi być rzucone ponownie przy każdym ataku (jest to możliwe, ponieważ jest odkrywane na początku każdej rundy ostatecznej bitwy). Przykładowe karty tego typu to Deformacja, oraz Uśmiercenie.

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 Silne ciało, którą posiada gangster Michael McGlen.

P: Co się dzieje, kiedy Badacze, którzy podczas spotkań na obszarach losują dodatkowe karty (Darrell Simmons w Arkham i Gloria Goldberg w Innych Światach) trafią na kartę nakazującą wylosować dwie karty i wybrać jedną, z której odbędą spotkanie?

O: W takich przypadkach, ci Badacze losują jedną dodatkową kartę, co oznacza, że losują trzy karty i wybierają jedną, z której odbędą spotkanie.

Karty Mitów

P: Czy karta Mitów „Godzina policyjna” działa na Zastępcę Szeryfa? Innymi słowy, czy jeśli Zastępca Szeryfa pozostanie na ulicach, to pod koniec swojej tury trafi do więziennej celi?

O: Nie. Zastępca Szeryfa nie podlega karze za przebywanie na ulicach, gdy obowiązuje Godzina policyjna.

P: Czy karty, takie jak Przedmiot unikatowy „Flet Bogów Zewnętrznych” albo karta Mitów „Wzmocniono ochronę kampusu!”, wpływają również na potwory powstałe wskutek działania karty Mitów „Straszliwy eksperyment”?

O: Nie. Te potwory tak naprawdę „nie znajdują się na planszy”.

P: Do czego służą znaczki 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: Skrzydlate Dziecię Nocy posiada specjalną zdolność o treści „kiedy nie powiedzie ci się test walki przeciwko Skrzydlatemu Dziecięciu Nocy, zostajesz przeciągnięty przez najbliższą bramę”. Co się stanie, jeśli spotka to Badacza, który napotkał Skrzydlate Dziecię Nocy w Innym Świecie?

O: Najbliższa brama to brama prowadząca z powrotem do Arkham, więc gracz natychmiast powróci do Arkham (i otrzyma znaczek eksploracji). Fabularnie można tłumaczyć to w ten sposób, że Skrzydlate Dziecię Nocy, jako sługi Nodensa, czasem pomagają Badaczom.

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

O: Nie. Te zdolności potworów jedynie redukują lub eliminują premię do testów walki. Nie wywierają żadnego efektu na inne zdolności broni i zaklęć.

P: Czy zdolność Chthonianina powodująca utratę 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” brzmi: „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 aktywna karta Warunków nie-Pogody, a nowo wylosowana karta Mitów to karta Warunków Pogody?

O: W takiej sytuacji należy przeprowadzić trzy pierwsze kroki fazy Mitów, stosując się do poleceń z nowej karty Mitów (otwarcie bramy, pojawienie się potwora, pojawienie się Wskazówki, ruch potworów), ale całkowicie zignorować jej specjalną zdolność, a następnie ją odrzucić. Nie należy podmieniać ani odrzucać aktywnej karty Mitów.

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

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

Walka z Przedwiecznym

P: Czy podczas ostatecznej bitwy, odpoczynek Badaczy posiada jakieś ograniczenia w porównaniu do zwykłej fazy Utrzymania?

O: Krok „Odpoczynek Badaczy”, przeprowadzany w każdej rundzie ostatecznej bitwy, składa się z tych samych czynności co zwykła faza Utrzymania (w tym również przekazywanie znacznika pierwszego gracza i możliwość wymiany przedmiotów).

P: Czy w czasie ostatecznej bitwy, sukcesy uzyskane przez Badaczy przeciwko Przedwiecznemu kiedykolwiek przepadają, czy sumują się przez całą ostateczną bitwę?

O: Sukcesy, które Badacze uzyskują w walce z Przedwiecznym, nigdy nie znikają. Zamieszanie wynika stąd, że w trakcie ostatecznej bitwy, śledzi się dwie odrębne „pule sukcesów”: (a) łączną liczbę sukcesów uzyskanych przez Badaczy, oraz (b) liczbę sukcesów potrzebnych do usunięcia kolejnego żetonu zagłady.

Za każdym razem, gdy Badacze uzyskują sukces podczas „Ataku Badaczy”, zarówno (a) jak i (b) się zwiększają. Lecz w momencie gdy wartość (b) jest równa ilości Badaczy, usuwany jest żeton zagłady, a (b) zostaje wyzerowane. Jednakże nie wpływa to na wartość (a) i nie zmienia ilości sukcesów, które Badacze muszą zdobyć podczas ostatecznej bitwy aby wygrać grę.

Podsumowując: Usuwanie żetonów zagłady, to po prostu sposób pomagający graczom śledzić liczbę sukcesów zgromadzonych w trakcie wielu rund ostatecznej bitwy.

P: Czy na początku ostatecznej bitwy z Ithaquą, gracz wybiera przedmiot, po czym wykonuje rzut i sprawdza, czy przedmiot należy odrzucić (i powtarza tę czynność dla każdego przedmiotu), czy może najpierw wykonuje rzut i dopiero poznawszy wynik, wybiera przedmiot (i powtarza tę czynność dla każdego przedmiotu)?

O: Pierwsza opcja jest poprawna.

Inne

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

O: Badacze którzy znajdują się na tym samym polu, mogą wymieniać się w dowolnej chwili, za wyjątkiem walki. Mogą się wymieniać przed, w trakcie, lub po ruchu, co oznacza, że wymiana nie kończy ruchu.

Gracze mogą wymieniać Przedmioty powszechnie, Przedmioty unikatowe, Zaklęcia i pieniądze. 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 „tracisz następną turę” to co innego niż „pozostań tutaj przez następną turę”, które 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 nakaże mu rzucić kością i stracić tyle punktów Poczytalności, to w którym momencie może on odrzucić Diuka, aby odzyskać Poczytalność?

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 wylosowaniem karty Obszaru, albo po wylosowaniu i rozpatrzeniu karty. Nie mógłby go jednak odrzucić po wylosowaniu karty, lecz przed jej rozpatrzeniem. Jeśli gracz nie odrzucił Diuka przed wylosowaniem karty i wylosował kartę, która zredukuje jego Poczytalność do 0, to popadnie w obłąd, zanim będzie mógł odrzucić Diuka.

Wyjątkiem od tej zasady jest zakłęcie Ochrona Ciała, które służy zapobieganiu utracie punktów Wytrzymałości i jest przeznaczone do wykorzystania podczas takich sytuacji.

P: Czy gracz ponawiający rzut testu umiejętności, może przetrzucić również dodatkowe kości otrzymane w wyniku wydania żetonów Wskazówek?

O: Tak. Gracz może przetrzucić 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.

OPRACOWANIE

KONCEPCJA GRY: Richard Launius i Kevin Wilson

OPRACOWANIE GRY: Kevin Wilson

OPISY KART: Daniel Lovat Clark, Tim Uren i Kevin Wilson

REDAKCJA I KOREKTA: Mark O'Connor

OPRACOWANIE GRAFICZNE: Andrew Navaro i Brian Schomburg

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE: Zoë Robinson

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Cyril Van Der Haegen

GRAFIKA PLANSZY: Henning Ludvigsen

DODATKOWA OPRAWA GRAFICZNA PLANSZY: Ryan Barger

ILUSTRACJE DODATKOWE: Ryan Barger, Katherine Dinger, Cris Griffin, Henning Ludvigsen i Tony Shasteen

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

TESTERZY: Matthew Cary, Thyme Ludwig, John Skogerboe, pracownicy FFG i Team XZZZY

MENEDŻER PRODUKCJI: Gabe Laulunen

OPRACOWANIE WYKONAWCZE: Christian T. Petersen

WYDAWCA: Christian T. Petersen

WERSJA POLSKA: Galakta 2012

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

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnego, pisemnego pozwolenia. Wydana na podstawie licencji udzielonej przez Skotos Tech. Zew Cthulhu to znak towarowy Chaosium, Inc., licencjonowany przez Chaosium, Inc. *Horror w Arkham, Kłątwa Czarnego Faraona* (edycja poprawiona), *Koszmar z Dumwich, Król z Żółci, Mgły nad Kingsport, The Black Goat of the Woods, Widmo nad Innsmouth, The Lurker at the Threshold, Miskatonic Horror*; Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, oraz logo FFG są zastrzeżonymi znakami firmowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games znajduje się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 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.

WWW.GALAKTA.PL

