

Zasady gry

ARKHAM HORROR

DUNWICH HORROR
EXPANSION



A
CALL of
THULHU
BOARDGAME

WITAJCIE W DUNWICH

Terror ponownie zawitał do Nowej Anglii, tym razem rozpościerając się nad miasteczkiem Dunwich, leżącym zaledwie kilka mil od Arkham. Okolica ta pełna jest wzgórz, na których stoją tajemnicze kamienne kręgi lub rozpadające się domy zamieszkałe przez samotników. Nocą powietrze wypełnia śpiew lelków, a świetliki tańczą nad nawiedzanymi przez wiedźmy rozpadlinami. W takich miejscach zawiera się mroczne pakt z nieznanymi siłami, a miastowi znikają bez śladu. Jednak mimo olbrzymiej niechęci do obcych mieszkańcy Dunwich potrzebują ich pomocy w starciu z okropnościami, które ukazują się na farmie Whateley'ów...

Dunwich Horror, dodatek do gry **Arkham Horror**, rozprzestrzenia zasięg niestabilności międzywymiarowej poza Arkham – do pobliskiego miasteczka Dunwich. Dodatek zawiera postaci nowych badaczy, Przedwiecznych, potwory oraz nowe karty, których można używać także z podstawową wersją gry. **Dunwich Horror** zawiera również zupełnie nowe elementy, takie jak plansza, talie Obrażeń i Szaleństwa, Zadania i Misje oraz Horror z Dunwich.

Jak używać tej instrukcji

Pierwsza część tej instrukcji zawiera zasady opisujące rozgrywkę w **Dunwich Horror** razem z **Arkham Horror**. Druga część (zaczynająca się od strony 8) zawiera objaśnienia bardziej zawitych zasad oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące **Arkham Horror**, a także kilka zmian w zasadach, które powinny ulepszyć rozgrywkę.



ELEMENTY

Każda kopia **Dunwich Horror** powinna zawierać:

- Niniejszą instrukcję
- 1 planszę dodatku
- 8 kart Badaczy
- 8 znaczników Badaczy
- 8 plastikowych podstawek badaczy
- 152 karty Badaczy
 - 24 karty Obrażeń
 - 24 karty Szaleństwa
 - 15 kart Zwykłych Przedmiotów
 - 15 kart Wyjątkowych Przedmiotów
 - 11 kart Umiejętności
 - 5 kart Sprzymierzeńców
 - 20 kart specjalnych
 - 8 kart członkostwa w gangu Sheldona
 - 8 kart Biletów Kolejowych
 - 4 karty Warunkowe
- 7 zastępczych kart do **Arkham Horror**
- 4 karty Przedwiecznych
- 180 kart Przedwiecznych
 - 63 karty miejsc w Arkham
 - 42 karty miejsc w Dunwich
 - 36 kart Mitów
 - 32 karty Bram
 - 7 kart Horroru z Dunwich
- 28 znaczników Potworów
- 3 znaczniki Horroru z Dunwich
- 4 znaczniki Bram
- 7 znaczników Zawaleń



Wszystkie karty z dodatku **Dunwich Horror** oznaczone są małą ikoną stodoły, co pozwala na odróżnienie ich od kart z **Arkham Horror**.

Uwaga dotycząca zastępczych kart do Arkham Horror:

Po wydaniu gry kilka kart uległo zmianom służącym ulepszeniu rozgrywki. Karty te zostały dołączone do tego dodatku. Zmienione karty to: cztery kopie **Flesh Ward** (zaklęcie), jedna kopia **Healing Stone** (wyjątkowy przedmiot) oraz dwie kopie **Lantern** (zwykły przedmiot). Usuń stare wersje tych kart z podstawowej wersji gry i zamień je na nowe wersje z dodatku.

Przegląd elementów

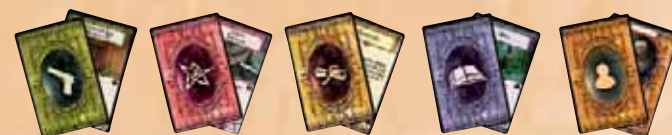
Poniżej zamieszczono przegląd elementów znajdujących się w dodatku **Dunwich Horror**, który pozwoli graczom na zapoznanie się z nimi i ich działaniem.

Plansza



Plansza reprezentuje teren dookoła miasta Dunwich. Plansza zawiera ulice i miejsca – tak jak mapa Arkham w podstawowej wersji gry. Jest ona podzielona na trzy dzielnice. Na górze planszy znajduje się tor Horroru z Dunwich, który obrazuje postęp Horroru. Na planszy są także trzy zawirowania, które opisane zostały na stronie 7. Plansza Dunwich zawiera także dwa dodatkowe Inne Światy (Inny Czas oraz Zagubiona Carcosa), które badacze będą mogli odwiedzić podczas gry.

Nowe karty Badaczy



Większość nowych kart Badaczy można wstawić do talii z kartami Badaczy z **Arkham Horror**. Są to nowe **przedmioty Zwykłe i Wyjątkowe**, **Zaklęcia**, **Umiejętności** oraz **Sprzymierzeńcy** (należy pamiętać o wymienieniu kart „Flesh Ward”, „Lantern” oraz „Healing Stone”).

Do gry wchodzi również nowy rodzaj kart zwykłych przedmiotów – **Zadania**, a także nowe wyjątkowe przedmioty – **Misje**. Karty te pozwalają badaczom na wyruszenie w krótkie wyprawy, które mogą przynieść im pokaźne korzyści. Karty te zostały dokładnie opisane na stronie 5.

Do gry wchodzi także dwie nowe talie badaczy.



Talia **Obrażeń** składa się z kart, które ciągnie się, gdy Badacz zostanie bez żetonów Życia. Więcej informacji na temat tej talii znajduje się w akapicie „Obrażenia i Szaleństwo” na stronie 6.



Talia **Szaleństwa** składa się z kart, które ciągnie się, gdy Badacz zostanie bez żetonów Po czytalności. Więcej informacji na temat tej ta- lii znajduje się w akapicie „Obrażenia i Sza- leństwo” na stronie 6.

Wśród nowych kart specjalnych znajdują się **karty przyna- leżności do gangu Sheldona**, które można zdobyć w Wo- ods; **Bilety Kolejowe**, które można nabyć na Dworcu Ko- lejowym, oraz cztery karty **Warunkowe**, które zostały opi- sane na stronie 6.



Przynależność od gangu Sheldona



Bilet Kolejowy



Karty Warunkowe



Karty nowych Badaczy

W dodatku pojawiło się ośmiu nowych badaczy (karty wraz ze znacznikami).

Karty nowych Przedwiecznych

Karty te wprowadzają do gry czterech nowych Przedwiecznych, który zostali dokładniej opisani na stronie 8.



Nowe karty Przedwiecznych



By użyć nowych kart Bram, Mitów i miejsc w Arkham należy je po prostu wtasować do odpowiednich talii. Karty miejsc w Dunwich tworzą nowe talie miejsc, które kładzie się obok **planszy Dunwich**. Talie te działają tak, jak ich odpowiedniki z Arkham, przy czym odnoszą się do spotkań mających miejsce w Dunwich.

Karty Horroru z Dunwich



Karty te tworzą talię, którą należy położyć obok planszy **Dunwich Horror**. Używa się ich gdy Badacze próbują zmierzyć się z **Horrorem z Dunwich** (więcej na ten temat na stronach 7 i 8).

Nowe żetony Potworów

W niniejszym dodatku pojawiło się 28 nowych potworów, w tym jeden potwór „Maski”.



W dodatku wprowadzono także **Ożywione Potwory**, które oznaczone zostały czerwonym kółkiem w lewym dolnym rogu karty ze stroną ruchu. Potwory te są dokładniej opisane na stronie 7.

Dunwich Horror wprowadza także **ruch prześladowcy**, nowy rodzaj ruchu potwora, który oznaczony jest fioletową ramką. Jest on opisany na stronie 7.

Znaczniki Horroru z Dunwich

Znaczniki te odzwierciedlają postęp Horroru z Dunwich. Kiedy tor się zapełni Horror przybywa do Dunwich i zaczyna je terroryzować. Jeżeli Badacze go nie pokonają, to ostateczna bitwa rozpocznie się szybciej niż się spodziewali. Zasady dotyczące Horroru z Dunwich znajdują się na stronach 7 i 8.



Znaczniki Bram



Należy dodać te znaczniki do znaczników Bram z gry podstawowej. Nowe Inne Światy, które się na nich znajdują, można znaleźć na **planszy Dunwich**.

Znaczniki Zawaleń

Znaczników tych używa się gdy Przedwiecznym jest Shudde M'ell by oznaczyć miejsca, które zostały zniszczone przez trzęsienia ziemi.



PRZYGOTOWANIA DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki w Dunwich Horror należy delikatnie wypchnąć żetony i znaczniki z kartonowych palet. Następnie należy wsunąć znaczniki nowych Badaczy w plastikowe podstawki. Należy trzymać wszystkie elementy poza zasięgiem małych dzieci i zwierząt.

Dołączenie dodatku do gry podstawowej

Przed pierwszą rozgrywką w **Dunwich Horror** należy przeprowadzić trzy opisane poniżej kroki. Jeżeli później dodatek nie zostanie oddzielony od gry podstawowej, to nie trzeba przeprowadzać tych czynności ponownie.

1. Przygotowanie talii

Należy wtasować nowe karty przedmiotów Zwykłych i Wyjątkowych, Zaklęć, Umiejętności, Sprzymierzeńców, Miejsc w Arkham, Mitów oraz Bram do odpowiednich talii.

2. Przygotowanie znaczników Bram

Należy dodać nowe znaczniki Bram do znaczników z gry podstawowej.

3. Przygotowanie znaczników Potworów

Należy oddzielić potwora „Maski” oraz Ożywione Potwory i położyć je razem z innymi potworami „Maski”. Następnie należy je dodać do potworów z gry podstawowej.

PRZYGOTOWANIE DO GRY



Na rysunku powyżej przedstawiono elementy Dunwich, które dodano do Arkham Horror.

1. Planszę Dunwich położono obok planszy Arkham. W każdym niestabilnym miejscu (czerwone diamenty) Dunwich położono żeton wskazówki.

2. Karty nowych miejsc dla 9 dzielnic Arkham wtasowano do odpowiednich talii.

3. Nowe potwory (ale nie potwór „Maski” i Ożywione Potwory) dodano do pojemnika potworów.

4. Trzy talie miejsc w Dunwich położono obok planszy Dunwich.

5. Nowe karty Bram wtasowano do talii Bram, a nowe znaczniki Bram wymieszano ze znacznikami z gry podstawowej.

6. Nowe karty Mitów wtasowano do talii Mitów.

7. Trzy znaczniki Horroru z Dunwich oraz znacznik potwora Horroru z Dunwich położono obok talii Horroru z Dunwich.

8. 4 karty Warunkowe położono zakryte obok planszy.

9. Nowe karty wtasowano do odpowiednich talii Badaczy:

Zwykłe Przedmioty

Wyjątkowe Przedmioty

Sprzymierzeńcy

Umiejętności

Zaklęcia

Dodano także dwie nowe talie (**Obrazów** i **Szaleństwa**) oraz dwie nowe talie specjalne (**Biletów Kolejowych** oraz **Przynależności do gangu Sheldona**).

Określanie Sprzymierzeńców: należy pamiętać, że w każdej grze używa się tylko 11 Sprzymierzeńców.

Przygotowanie do gry z dodatkiem

Przy rozgrywce z dodatkiem **Dunwich Horror** należy przeprowadzić zwykle przygotowanie do gry, które zostało omówione w instrukcji do **Arkham Horror**, ale z poniższymi zmianami:

1. Przygotowanie miejsca gry

Planszę Dunwich należy umieścić obok planszy Arkham, powyżej obszaru Downtown. Ustaw plansze tak, aby Inne Światy były po tej samej stronie. Połóż znacznik potwora Horroru z Dunwich i znaczniki Horroru z Dunwich obok planszy dodatku.

2. Umieszczenie początkowych wskazówek

Umieść żetony Wskazówek na niestabilnych lokacjach (czerwone diamenty), zarówno w Arkham jak i w Dunwich.

6. Rozdzielenie talii

Diagram „Przygotowanie do gry” pokazuje umieszczenie nowych kart. Szczególnie ważne jest, aby karty Warunkowe (opisane na stronie 6) położyć zakryte w rzędzie obok innych kart Badaczy.

Określenie Sprzymierzeńców: mimo że w Dunwich Horror jest pięciu nowych Sprzymierzeńców, to podczas rozgrywki można używać tylko 11 z nich. Podczas przygotowań do rozgrywki przetasuj talię i rozdaj 11 pierwszych kart, natomiast resztę odłóż do pudełka. Gracze mogą obejrzeć karty Sprzymierzeńców biorących udział w tej rozgrywce. Następnie zbierz karty rozdanych Sprzymierzeńców i utwórz z nich talię (pamiętaj by ją potasować). Sprzymierzeńcy przypisani do Badaczy na początku rozgrywki będą losowani z tej talii.

Jeżeli któryś z Badaczy otrzymuje na początku rozgrywki konkretnego Sprzymierzeńcę, to musi on znajdować się w talii 11 Sprzymierzeńców losowanych przed rozgrywką.

11. Utworzenie pojemnika z potworami

Do pojemnika nie dodajemy ani potworów „Maski” ani Ożywionych Potworów (chyba, że karta wylosowanego Przedwiecznego stanowi inaczej).

14. Pociągnięcie i wprowadzenie do gry karty Mitu

Jeżeli podczas przygotowań pociągnięta zostanie karta **Plotki**, należy ją odrzucić i ciągnąć kolejne karty do momentu, aż wylosuje się kartę inną niż **Plotka**.

Przy grze w pięć lub więcej osób należy przy bramie umieścić dwa potwory wskazane przez kartę Mitu, a nie jednego.

ZASADY DODATKU

Poniższe zasady stosuje się razem z zasadami **Arkham Horror** przy grze z dodatkiem **Dunwich Horror**.

Plansza Dunwich

Poniższe zasady opisują działanie planszy dodatku z planszą Arkham.

Fraza „in Arkham” na kartach

Karty odnoszące się do „Arkham”, działają także na miejsca i okolice Dunwich. Przykładowo karta „*Environment*” dodająca +1 do testów walk i odejmująca -1 od testów Woli w Arkham działa także na Badaczy na ulicach czy w miejscach Dunwich.

Limit Potworów i Skraj

Potwory na planszy Dunwich **nie liczą się do limitu potworów i nie ustawia się ich na Skraju**. Zamiast tego ich liczba utrzymywana jest pod kontrolą za pomocą zawirowań (więcej informacji na ten temat na stronie 7).

Niebo

Latające potwory w Dunwich **mogą** normalnie przemieszczać się do Nieba. Co więcej, ulice Dunwich **traktuje się tak, jakby sąsiadowały z Niebem**. Przez to latające potwory przebywające w Niebie mogą przesuwają się na ulice Dunwich, tak jak przesuwają się na ulice Arkham.

Powrót z Zagubienia w Czasie i Przestrzeni

Badacze, którzy są Zagubieni w Czasie i Przestrzeni, mogą wrócić na ulice lub miejsca w Dunwich, tak jak mogą powracać na ulice lub miejsca w Arkham.

Podróż między miastami



Badacz, który chce przemieścić się między Arkham a innym miastem (np. Dunwich), musi znajdować się podczas fazy ruchu na Dworcu Kolejowym w Arkham lub na miejscu **Stacja** (oznaczonym ikoną pociągu) w innym mieście. Następnie Badacz ten wydaje 1\$ i jeden punkt ruchu by przenieść się na Dworzec Kolejowy lub na inną Stację w dowolnym innym mieście. Ruch ten nie przerywa ruchu Badacza.

Przykład: Joe Diamond zaczyna swój ruch na ulicy Northside. Ma 4 punkty ruchu i 1\$. Joe chce pojechać do Dunwich, więc za 1 punkt ruchu przesuwa się na Dworzec Kolejowy. Następnie łapie pociąg do Dunwich, wydaje 1\$ i 1 punkt ruchu by przesunąć się na Stację w Dunwich, która znajduje się przy Bishop's Brook Bridge. Gdy wysiądzie z pociągu wciąż będzie miał 2 punkty ruchu, więc może udać się głębiej w miasto. Nie może jednakże wrócić do Arkham, ponieważ nie ma pieniędzy na pociąg.

PRZYKŁAD ZADANIA/MISJI



Zadania i Misje to krótkie wyzwania, które Badacze mogą podjąć, by osiągnąć z nich pokazne korzyści.

W tym przykładzie Jim Culver otrzymał Misję „Joining the Winning Team”. Misja ta składa się z 4 etapów, które trzeba po kolei przejść by ją zakończyć. Jim musi poświęcić Sprzymierzeńca w każdym z 4 różnych miejsc w kolejności wymienionej na karcie.



Jego pierwszym przystankiem jest St. Mary's Hospital, gdzie poświęca Profesor Rice. Poświęcenie ma miejsce w fazie Utrzymania, więc Jim w szpitalu musi przejść przez spotkanie zanim będzie mógł poświęcić Sprzymierzeńca. Zakładamy, że spotkanie to nie przesunie go do innej lokacji i Jim może dokonać ofiary. Kiedy karta Profesor Rice zostanie odrzucona, Jim kładzie żeton Wskazówki na karcie Misji.



Drugim przystankiem jest Arkham Asylum, gdzie Jim chce poświęcić Ammi Pierce. Pomiędzy ofiarami może upłynąć dowolna liczba tur i dopóki Jim nie odrzuci karty Misji lub nie przekaze jej innemu graczowi, wciąż może zakończyć tą Misję.



Następnie Jim odwiedza trzecie i czwarte miejsce wymienione na karcie (South Church i Zagubiony w Czasie i Przestrzeni). W South Church poświęca Earla Sawyera, zaś będąc Zagubiony w Czasie i Przestrzeni poświęca Corinnę Jones. Po poświęceniu Corinny efekt „Joining the Winning Team” wchodzi w życie i Jim zostaje jedynym zwycięzcą tej rozgrywki.

Gdyby Jim wykonywał Zadanie, a nie Misję, to nie musiałby dokonywać ofiar, lecz jedynie przebywać w określonych miejscach w fazie Utrzymania.

Uwaga: Należy pamiętać, że jeżeli w którymś z miejsc znajduje się otwarta Brama, to Badacz nie może odwiedzić tego miejsca. Dlatego jeżeli warunkiem wykonania Zadania lub Misji jest wizyta w Hibb's Roadhouse, ale znajduje się tam otwarta Brama, to najpierw należy ją zamknąć, by potem móc odwiedzić Hibb's Roadhouse.

Zadania i Misje

Zadanie to rodzaj przedmiotu, który można znaleźć w talii Zwykłych Przedmiotów, zaś **Misja** to przedmiot znajdowany w talii Wyjątkowych Przedmiotów. Na obydwu rodzajach kart wypisano krótką listę miejsc i/lub ulic, które trzeba odwiedzić w **konkretnej kolejności**. Badacz musi zakończyć ruch w każdym z wymienionych miejsc i wykonać odpowiednią akcję (patrz niżej), kładąc żeton Wskazówki (z banku) na karcie, by zaznaczyć, że zakończył dany etap Zadania/Misji. Nie ma limitu ilości wykonywanych Zadania/Misji, ale jeżeli karta taka zostanie odrzucona lub przekazana innemu graczowi, to należy zdjąć z niej wszystkie żetony Wskazówek. Po zakończeniu wszystkich etapów Badacz otrzymuje Łup (Payoff – za Zadanie) lub wprowadza w życie Efekt (Efekt – za Misję). Kartę zakończonego Zadania/Misji należy odłożyć do pudełka, a znajdujące się na niej żetony Wskazówek oddać z powrotem do banku.

Podczas wykonywania Zadań do zaliczenia danego etapu wystarczy, że Badacz jest obecny w danym miejscu podczas Fazy Spotkań w Arkham. Jednakże podczas Misji Badacz musi odrzucić lub wydać wymienioną ofiarę w każdej lokacji **podczas rozpoczęcia fazy Utrzymania**. Badacz może dokonać ofiary tylko wtedy, gdy w fazie Utrzymania wciąż przebywa w miejscu wymienionym na karcie Misji.

Napływ potworów (Monster Surges)

Jeżeli na początku fazy Mitrów pierwszy gracz pociągnie kartę Mitu, która wskazuje lokację z już otwartą Bramą (więc na każdej otwartej bramie pojawia się potwór) to sytuację taką nazywamy **napływem potworów**. Kilka kart w **Dunwich Horror** nawiązuje do „monster surge” (napływu potworów).

RUCH PRZEŚLADOWCY



Jeżeli żaden Badacz nie sąsiaduje z prześladowcą (w miejscu bezpośrednio połączonym przez jedną żółtą linię z miejscem gdzie przebywa prześladowca) to prześladowca porusza się tak, jakby był potworem z czarną ramką.



Jeżeli na sąsiedniej ulicy lub w niestabilnym miejscu (oznaczonym czerwonym diamentem) znajduje się Badacz, to prześladowca ignoruje strzałki ruchu i porusza się w kierunku Badacza.

By dotrzeć do Badacza prześladowca może nawet przemieszczać się przez linie bez strzałek (np. pomiędzy Maerchart District i Rivertown na mapie Arkham).



Jeżeli na sąsiednich polach lub przy niestabilnych miejscach znajduje się więcej niż jeden Badacz, to prześladowca kieruje się w stronę tego, który ma najniższy poziom umiejętności Skradanie. W wypadku remisu to pierwszy gracz decyduje, w którą stronę uda się prześladowca.



Prześladowca nie może wejść do stabilnych miejsc (oznaczonych zielonym diamentem), nawet by dopaść Badacza. Na powyższym diagramie Szczurowiec nie może wejść na Komisariat Policji za Jimem Culverem, więc musi podążać za strzałkami ruchu.

Rozerwanie Bramy



Na niektórych kartach Mitów lokacja Bramy zaznaczona jest w kolorze czerwonym. Oznacza to Rozerwanie Bramy. Rozerwanie działa tak samo jak zwykła karta Mitu, chyba że Brama na podanej lokacji została zapieczętowana znakiem Starszych. W takim przypadku Brama otwiera się z trzaskiem, a żeton znaku Starszych zostaje odrzucony z planszy. Rozerwana Brama traktowana jest jak zwykła otwarta Brama i należy normalnie ożywić potwory. Jednakże na torze Przedwiecznego nie kładzie się nowego żetonu Zagłady jeżeli zapieczętowana brama zostanie rozerwana, nie powoduje to także napływu potworów. Ponadto **wszystkie latające istoty wykonują ruch** kiedy Brama zostanie rozerwana, bez względu na ich symbol wymiarowy.

Obrażenia i Szaleństwo

Kiedy Życie Badacza spadnie do 0 to może on zdecydować się na pociągnięcie karty Obrażeń. W takim wypadku nie traci on przedmiotów ani żetonów Wskazówek, a jego Życie wraca do maksymalnego poziomu zamiast do poziomu 1. Jednakże Badacz wciąż musi się udać do St. Mary's Hospital lub na pole Zagubionego w Czasie i Przestrzeni (w zależności od tego gdzie przebywał gdy stracił ostatni punkt Życia). Pociągnięta karta Obrażeń powoduje długoterminowe ograniczenia fizyczne Badacza, których bardzo ciężko jest się pozbyć (jest mała szansa, że uda się to zrobić przez spotkanie w St. Mary's Hospital). Karty Obrażeń nie są przedmiotami, więc nie można ich odrzucać ani nimi handlować. Kiedy poziom Poczitalności Badacza spadnie do 0 to może on zdecydować się na pociągnięcie karty Szaleństwa. W takim wypadku nie traci on przedmiotów ani żetonów Wskazówek, a jego Poczitalność wraca do maksymalnego poziomu

mu zamiast do poziomu 1. Jednakże Badacz wciąż musi się udać do Arkham Asylum lub na pole Zagubionego w Czasie i Przestrzeni (w zależności od tego gdzie przebywał gdy stracił ostatni punkt Poczitalności). Pociągnięta karta Szaleństwa powoduje długoterminowe ograniczenia psychiczne Badacza, których bardzo ciężko jest się pozbyć (jest mała szansa, że uda się to zrobić przez spotkanie w Arkham Asylum). Karty Obrażeń nie są przedmiotami, więc nie można ich odrzucać ani nimi handlować.

Jeżeli **maksymalny** poziom Życia lub Poczitalności Badacza zostanie sprowadzony do 0, to zostaje on pochłonięty.

Badacze na emeryturze

Gracz może dobrowolnie zdecydować, że jego Badacz, który ma dwie lub więcej kart Obrażeń i/lub Szaleństwa, przechodzi na emeryturę. Gracz traci kolejkę. W swojej turze oznajmia, że jego Badacz odchodzi, po czym losuje nowego Badacza, tak samo jakby poprzedni został pochłonięty. Jednakże przy przejściu na emeryturę nie wchodzi w życie efekty, które towarzyszą pożarciu Badacza (np. zdolność Glakki, który podnosi poziom Strachu o 2 gdy Badacz zostanie pochłonięty).

Karty Warunkowe

Karty Warunkowe używane są by wskazać długoterminową sytuację lub korzyść. Na początku gry karty Warunkowe są zakryte, a odkrywa się je poprzez spotkania w miejscach wskazanych na tyłach kart. Kiedy karta Warunkowa zostanie odsłonięta to uważana jest za aktywną do momentu, aż inna karta Warunkowa lub inne spotkanie nie każe odwrócić jej z powrotem. **Karta Warunkowa, którą trzeba wyczerpać by można było jej użyć, nie zostaje zakryta, lecz odwrócona o 90.** Oznacza to, że wyczerpanie karty Warunkowej nie przywraca jej do nieaktywnego stanu i będzie można jej użyć ponownie w następnej turze. Wyczerpana karta Warunkowa zostaje odświeżona w fazie Utrzymania.

Przykład: karta Warunkowa „Darke's Blessing” zostaje odkryta przez spotkanie w Darke's Carnival. Jej zasada to: „Dowolna faza: Badacz może wyczerpać tę kartę by powtórzyć nieudany test umiejętności”. Karta ta na stałe pozwala Badaczom przetrwać jeden nieudany test umiejętności na turę gry. *Możliwość zostanie utracona tylko wtedy, gdy inna karta Warunkowa lub spotkanie każe ponownie zakryć kartę Darke's Blessing.*

Wyczerpani Sprzymierzeńcy

Wyczerpani Sprzymierzeniec wciąż dodaje swój bonus (do umiejętności lub inny) kontrolującemu go Badaczowi. Jednakże nie można użyć umiejętności, które wymagają wyczerpania Sprzymierzeńca, gdy jest on już wyczerpany. Sprzymierzeńcy zostają odświeżeni w fazie Utrzymania tak jak inne karty.

Bronie nie wymagające użycia rąk

Dodatek ten zawiera kilka broni, które nie wymagają rąk by ich używać. Oznaczono to symbolem X w lewym dolnym rogu karty. Kart tych można używać dodatkowo do kart broni i zaklęć mieszczących się w limicie dwóch rąk.

Ożywione Potwory



Karty Ożywionych Potworów można rozpoznać po czerwonym kółku w lewym dolnym rogu karty po stronie ruchu, obok symbolu wymiaru. Ożywionych Potworów nie wrzuca się do pojemnika potworów, podobnie jak Potworów „Maski”. Potwory te wchodzi do gry na specjalnych zasadach, np. Horror z Dunwich wchodzi do gry po wypełnieniu toru Horroru z Dunwich, a Sługi Glaaki wchodzi do gry przez zdolność Glaaki „Undead servants”.

Dodatkowo Ożywione Potwory nie liczą się do limitu potworów i nigdy nie trafiają na Skraj. Nie można ich też traktować jako trofeów.

Ruch prześladowcy

Dunwich Horror zawiera także nowy ruch potworów: ruch prześladowcy. Ruch ten oznaczony jest **fioletową ramką**. Prześladowcy poruszają się według normalnych zasad, chyba że sąsiaduje z nimi Badacz (w miejscu połączonym przez żółtą strzałkę z miejscem, gdzie przebywa obecnie prześladowca). W takim wypadku prześladowca rusza w stronę Badacza. Więcej informacji o ruchu prześladowcy znajduje się w ramce na stronie 6.

Pola Zawirowań

Te specjalne pola znajdują się na planszy Dunwich. Badacze w żadnych okolicznościach nie mogą wejść w Zawirowania (nawet przy pomocy przedmiotów). Każdy potwór, który wejdzie w Zawirowanie, natychmiast wraca do pojemnika potworów. Za każdego potwora, który w ten sposób wróci do pojemnika, należy zwiększyć poziom Strachu o 1. Jeżeli na torze Horroru z Dunwich znajdują się mniej niż trzy

znaczniki to dodatkowo należy dodać do toru jeden znacznik za każdego potwora, który w ten sposób wróci do pojemnika. Jeżeli spowoduje to dodanie trzeciego znacznika Horroru na tor, oznacza to, że Horror z Dunwich się przebudził (czytaj dalej).



HORROR Z DUNWICH I ZAWIROWANIA (PRZYKŁAD)

Pola Zawirowań symbolizują niestabilność międzywymiarową spowodowaną przez czarnoksiężnika Whateleya oraz jego mroczny pakt z Yog-Sothothem. Wejście potworów w Zawirowania powoduje podniesienie poziomu Strachu oraz może przebudzić Horror z Dunwich, co pokazano na poniższym przykładzie:

1. Na początku fazy Mitów pociągnięto kartę Mitu, która powoduje przesunięcie Kultysty na Zawirowanie powyżej Blasted Heath.
2. Kultysta zostaje usunięty z gry i wraca do pojemnika potworów.
3. Poziom strachu zostaje zwiększony o 1.
4. Na tor Horroru z Dunwich należy dodać jeden żeton.
5. Jeżeli na torze są 3 żetony Horroru z Dunwich, to wchodzi on do gry. Należy umieścić znacznik potwora na ulicy Sentinel Hill w Dunwich.

Należy pamiętać, że potwory w Dunwich nie liczą się do limitu potworów i nie umieszcza się ich na Skraju.



Horror z Dunwich

Wiele lat temu potężny czarnoksiężnik Whateley żyjący w Dunwich zawarł pakt z Yog-Sothothem, powołując do życia Horror z Dunwich. Od tamtego czasu przez wszystkie lata czaił się on w Dunwich i czekał na swoją szansę by się ujawnić zniszczyć miasteczko. Chwila ta prawie nadeszła.

Kiedy na torze Horroru z Dunwich są 3 żetony (ustawione tam po wejściu potworów w Zawirowania na planszy Dunwich), Horror wchodzi do gry. W tym momencie należy umieścić znacznik potwora na ulicy Sentinel Hill w Dunwich.

Horror to straszliwa istota, która siłą przewyższa zwykłe potwory, ale nie dorównuje Przedwiecznym. Jeżeli Horror wejdzie do gry, za każdym razem kiedy się poruszy jest szansa, że na torze Przedwiecznego zostanie dodany kolejny żeton zagłady.

Co gorsza, za każdym razem, gdy Badacz będzie walczył z Horrorem z Dunwich, musi przetasować talię Horroru i pociągnąć z niej jedną kartę. Pociągnięta karta pokazuje zdolności potwora oraz większość jego statystyk (choć wytrzymałość Horroru zawsze wynosi 5). Pociągnięta karta używana jest przez całą walkę i zostaje odrzucona

w momencie pokonania potwora, porażki Badacza lub ucieczki Badacza z walki.

Kiedy Horror z Dunwich zostanie pokonany, należy usunąć żetony z toru Horroru, a jego znacznik położyć obok planszy. W chwili gdy tor Horroru z Dunwich ponownie zapełni się żetonami Badacze znów będą musieli się z nim zmierzyć!

Kiedy Badacz pokona Horror z Dunwich może przeszukać talie Zwykłych Przedmiotów, Wyjątkowych Przedmiotów, Umiejętności, Zaklęć i Sprzymierzeńców i wziąć z nich jedną kartę. Jest to nagroda dla Badacza, który pokonał największe zagrożenie Dunwich.

Nowy Przedwieczni

Poniżej znajdują się zasady dotyczące czterech nowych Przedwiecznych, którzy znaleźli się w tym dodatku.

Abthoth

Kiedy Abthoth atakuje podczas ostatecznej bitwy każdy Badacz musi odrzucić w sumie 3 żetony Wskazówek, trofeów potworów lub Bram i/lub przedmiotów, by uniknąć pochłonięcia. Można odrzucać karty w dowolnej kombinacji, np. jeden Badacz może odrzucić 3 trofea potworów, kiedy inny odrzuca 1 trofeum Bramy, 1 żeton Wskazówki i 1 przedmiot. Badacze mogą walczyć dalej jeżeli tylko mają możliwość wyrzucenia kombinacji 3 kart z podanych kategorii.

Glaaki

Sługi Glaaki mogą pojawić się w grze – a ich efekt wejść w życie – nawet podczas finałowej walki, choć oni sami nie mogą w niej uczestniczyć. Przy końcu gry należy zwrócić uwagę, którzy Słudzy byli w grze. Ci, którzy jeszcze nie pojawili się na planszy, wciąż mogą to zrobić, ponieważ atak Glaaki podwyższa poziom Strachu, powodując odrzucanie Sprzymierzeńców. Kiedy już wszystkie Sługi wejdą do gry, efekt ten już się nie pojawi.

***Przykład:** Na początku bitwy w grze są 4 Sługi Glaaki, więc tylko 1 Sługa jest na karcie Przedwiecznego. Podczas ataku Glaaki podwyższa poziom Strachu o 1. W talii Sprzymierzeńców jest jeszcze jedna karta, a ponieważ poniósł się poziom Strachu, kartę tę należy odrzucić. Powoduje to wejście do gry ostatniego Sługi Glaaki. Ten konkretny Sługa ma zasadę „Kiedy Sługa ten wchodzi do gry, wszyscy Badacze muszą odrzucić 1 Umiejętność”, więc wszyscy Badacze tracą po 1 Umiejętności w wyniku wejścia Sługi do gry. Jednakże Sługi nie mogą uczestniczyć w bitwie, mimo że wszyscy są grze, Badacze mogą więc zignorować ich aż do końca walki.*

Shudde M'ell

Kiedy Shudde M'ell zniszczy daną lokację za pomocą żetonów Zawaleń, to wszyscy Badacze i potwory tam się znajdujące zostają przesunięte na ulicę (jakby miejsce to zostało zamknięte).

Tsathoggua

Specjalne zasady miejsc, które są wymienione w zdolności Tsathoggua „Malaise”, to specjalne zasady wypisane na planszy. Przykładowo kiedy Tsathoggua jest Przedwiecznym Badacze nie mogą używać zdolności Budynku Nauk „Dissection” lub zdolności Szopy Harneya Jonesa „Hospitality”. Badacze mogą używać tylko zasad specjalnych, które wymienione są w zdolności „Malaise”.

Podliczanie zwycięstwa

Poniższe dwa modyfikatory wyniku stosuje się razem z modyfikatorami znajdującymi się na stronie 12 instrukcji do Arkham Horror:

- +1 za każde zakończone Zadanie lub Misję
- 1 za każdego Badacza, który odszedł na emeryturę

Używanie tylko części dodatku

Mimo że Dunwich Horror został przygotowany tak, by w całości używać go razem z Arkham Horror, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracze używali tylko części nowych elementów, np. tylko nowych Badaczy, kart Badaczy czy Przedwiecznych

ZMIANY ZASAD ARKHAM HORROR I WYJAŚNIENIA

Poniższe zasady zostały zmienione lub doprecyzowane dla ulepszenia rozgrywki.

Przygotowanie do gry

(strona 5 zasad Arkham Horror)

Jeżeli w punkcie 14 Przygotowania do gry wyciągnięto kartę **Płotki**, to należy ją odrzucić i ciągnąć karty do momentu aż pojawi się karta, która **Płotką** nie jest.

Akcje Utrzymania

(strona 6 zasad Arkham Horror)

W czasie pierwszej fazy Utrzymania po zdobyciu przed Badacza krat Błogosławieństwa, Kłątwy, Kredytu Bankowego oraz Zaliczki nie wymagają one rzutu utrzymania

Spotkania w Arkham

(strony 8-9 zasad Arkham Horror)

Jeżeli Badacz zostanie wciągnięty przez Bramę, która pojawia się jako rezultat spotkania (np. przez karty „A gate appears!” lub „A gate and a monster appear!”) to zostaje on wstrzymany, dokładnie tak jakby został wciągnięty przez Bramę w fazie Mitów.

Otwarcie Bramy i Ożywienie Potwora

(strona 9 zasad Arkham Horror)

Jeżeli przy grze na pięć lub więcej osób w miejscu gdzie nie ma znaku Starszych oraz nie ma Bramy otwiera się Brama, to należy pociągnąć dwa potwory zamiast jednego.

Kiedy na początku tury Mitów Badacz pociągnie kartę wskazującą miejsce gdzie jest już otwarta Brama (co powoduje pojawienie się potworów w każdym miejscu z otwartą Bramą) to sytuacja taka nazywa się **napływem potworów (monster surge)**. Podczas napływu potworów należy pociągnąć i umieścić na planszy tyle potworów, ile jest otwartych Bram lub **Badaczy w grze – którakolwiek z tych wartości jest większa**. Podczas umieszczania potworów na planszy należy starać się rozmieścić je równomiernie i w taki sposób, by na żadnej Bramie nie umieścić większej ilości potworów niż na Bramie, która spowodowała w tej turze napływ potworów. Jeżeli na planszy ma się pojawić więcej potworów niż pozwala na to limit, to gracze decydują, które z nich umieścić na planszy. Gracze muszą podjąć taką decyzję zanim potwory zostaną wylosowane z pojemnika. Jeżeli gracze nie mogą dojść w tej kwestii do porozumienia, to decyduje pierwszy gracz.

***Przykład:** W grze bierze udział 7 osób. Na planszy otwarte są trzy Bramy (w Black Cave, Science Building i Unvisited Isle). Na planszy nie ma żadnych potworów. Zostaje pociągnięta karta Mitu, która otwiera Bramę w Black Cave, co powoduje*



napływ potworów. Z pojemnika losuje się 7 potworów i umieszcza je na otwartych Bramach. Muszą być rozmieszczone równomiernie, więc na każdej Bramie zostaną umieszczone dwa potwory, a brama w Black Cove (miejsce, którego kartę wyciągnięto) otrzyma siódmego potwora. Obecnie w Black Cove przebywają 3 potwory, a na pozostałych dwóch Bramach po dwa.

Limit Broni i Zaklęć

(strona 15 zasad Arkham Horror)

Badacz otrzymuje bonus z Broni lub Zaklęcia (nawet takiego, którego zasada głosi, że działa do końca walki) tylko wtedy, gdy trzyma je w dłoniach. Badacz może zmieniać Broń/Zaklęcia w późniejszych rundach walki, ale kiedy przestanie „trzymać” daną kartę, to przestaje ona działać. Podobnie jest z odświeżaniem Zaklęć (np. na początku każdej rundy walki podczas Ostatecznego Starcia). Przystają one działać i trzeba je ponownie rzucić.

Stan Badaczy

(strona 16 zasad Arkham Horror)

Jeżeli w tym samym momencie **zarówno** Życie **jak i** Poczytalność Badacza spadną do 0 to zostaje on **pochłonięty**.

Jeżeli **maksymalny** poziom Życia lub Poczytalności Badacza spadnie do 0 to zostaje on **pochłonięty**.

Tor Strachu

(strona 18 zasad Arkham Horror)

Jeżeli poziom Strachu już wynosi 10, a zachodzi sytuacja powodująca jego zwiększenie (np. przez zdolność karty Mitu) to zamiast przesuwac znacznik Zagrożenia na torze Strachu należy dodać jeden żeton Zagłady na torze Przedwiecznego za każdy nowy poziom Strachu.

Przebudzenie Przedwiecznego

(strony 18-19 zasad Arkham Horror)

Przedwieczny budzi się także w momencie, kiedy należy wylosować kolejnego potwora, a pojemnik jest już pusty.

Przedwieczny budzi się także w momencie, gdy poziom Strachu wynosi 10, a w grze znajduje się dwa razy więcej potworów niż wynosi limit (np. 16 potworów przy grze na pięć osób).

Ostateczne Starcie

(strona 19 zasad Arkham Horror)

Przed rozpoczęciem walki należy odrzucić wszystkie aktywne karty Mitów. Po rozpoczęciu walki Badacze nie wykonują już rzutów na Zaliczki i Kredyty Bankowe oraz nie gromadzą pieniędzy.

Potwory w spotkaniach

(strona 20 zasad Arkham Horror)

Na wielu kartach spotkań pojawia się tekst „A gate and a monster appear!”, które powodują pojawienie się Bramy i potwora. W takim przypadku i Brama i potwór pozostają na planszy. W grze jest także wiele kart mówiących o tym, że pojawia się sam potwór, np. jedno ze spotkań w Black Cove jest opatrzone tekstem „A monster appears!” zaś jedno ze spotkań w Hibb's Roadhouse to „A horrible monster appears!”. Jeżeli w wyniku spotkania pojawia się potwór, ale nie Brama, to potwór ten nie pozostaje na planszy. Jeżeli potwór z takiego spotkania zostanie pokonany w walce, to Badacz może wziąć go jako trofeum (chyba że karta mówi inaczej). Jeżeli potwór nie zostanie pokonany, to wraca do pojemnika potworów bez względu na to, czy Badacz uniknął potwora, czy stracił przytomność lub zmysły w walce z nim.

Karty Badaczy

Jenny Barnes powinna zaczynać z 2 Zwykłymi Przedmiotami, a nie z 1 Przedmiotem. Bob Jenkins powinien zaczynać z 9\$, a nie 8\$.

Najczęściej zadawane pytania

Poniżej znajdują się najczęściej zadawane pytania o zasady Arkham Horror oraz odpowiedzi na nie.

Niebo i latające potwory

P: Proszę dokładnie wyjaśnić jak poruszają się latające potwory.

O: Poruszają się zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Latające potwory mogą się poruszyć tylko gdy na pociągniętej karcie Mitu widnieje ich symbol, czyli tak jak inne potwory.

2. Latający potwór nie wyjdzie z miejsca, w którym już przebywa Badacz.

3. Latający potwór znajdujący się na ulicy bądź w miejscu ruszy się albo na sąsiednią ulicę, na której znajduje się Badacz, albo – jeżeli nie ma takiej możliwości – na Niebo.

4. Kiedy latający potwór przebywa na Niebie, może ruszyć się na dowolną ulicę, na której jest Badacz. Jeżeli więcej niż jeden Badacz przybywa na ulicę, to latający potwór leci do tego, który ma niższą umiejętność Skradanie. Zwyczajowo już jeżeli wartość Skradania Badaczy jest taka sama, to o tym kogo zaatakuje latający potwór decyduje pierwszy gracz. Jeżeli na żadnej ulicy nie ma Badacza, to potwór pozostaje na Niebie.

Skraj i Limit potworów

P: Czy można prosić o przykład jak działają Limit potworów i Skraj?

O: Limit potworów to ilość graczy plus trzy. Jeżeli na planszy miałby się pojawić potwór, który przekraczałby limit, to należy go położyć nie na planszy, lecz na Skraju.

Kiedy Skraj się zapełni, należy podnieść poziom Strachu o 1, a wszystkie potwory ze Skraju wracają do pojemnika potworów. Maksymalna liczba potworów na Skraju, która nie podnosi poziomu Strachu, wynosi 8 minus liczba graczy. Zostało to wyjaśnione na stronie 18 zasad Arkham Horror.

Przykład: W grze na trzy osoby **limit potworów** wynosi 6, a **maksymalna liczba potworów na Skraju** wynosi 5. Na planszy są 3 otwarte Bramy, 6 potworów w Arkham i 4 na Skraju. Podczas fazy Mitów zostaje pociągnięta karta, która wskazuje lokację, gdzie już znajduje się otwarta Brama, co powoduje pojawienie się na planszy 3 nowych potworów. Najpierw losuje się dwa potwory i umieszcza je na Skraju. Limit Skraju zostałby przekroczony po dołożeniu tam drugiego potwora, więc zwiększa się poziom Strachu o 1 i wrzuca sześć potworów ze Skraju z powrotem do pojemnika. Następnie losuje się trzeciego potwora i umieszcza go na Skraju.

Miejsca

P: Co się dzieje gdy karta nakazuje czasowe zamknięcie miejsca, w którym znajdują się potwory lub Badacze?

O: Należy ich natychmiast przenieść na ulicę, tak jak w przypadku zamknięcia miejsca na stałe.

P: Jak dokładnie działają specjalne zasady miejsc?

O: Zamiast ciągnąć kartę Spotkania podczas fazy Spotkań w Arkham Badacz może skorzystać z zasady miejsca, w którym się znajduje. Jeżeli się na to zdecyduje, to musi spełnić wymogi zasady (mieć przynajmniej 1\$ by udać się na zakupy, żetony Wskazówek lub trofea, które mógłby wydać). Innymi słowy gracze nie mogą użyć zasady specjalnej jeżeli nie spełniają jej wymogów.

P: Czy podczas oddawania trofeów potworów należy brać pod uwagę modyfikatory wytrzymałości, które obecnie są w grze?

O: Tak, należy. Modyfikatory te działają na wszystkie trofea potworów, niezależnie od miejsca oddawania.

P: Czemu Badacze po prostu nie zostaną w Curiosity Shoppe i nie wykupią czterech znaków Starszych?

O: Jeżeli Badacz chce zrobić zakupy w Curiosity Shoppe albo w General Store, to musi kupić jeden z trzech pociągniętych przedmiotów – jeżeli go na to stać. Pozostałe dwa przedmioty należy położyć na spodzie talii. Znacznie utrudnia to wyluskanie konkretnych Wyjątkowych Przedmiotów z talii.

Spotkania w Arkham

P: Jeżeli karta miejsca mówi, że Badacz może przenieść się do innego miejsca i tam mieć spotkanie, to co dzieje się, jeżeli w docelowym miejscu jest już potwór i/lub Brama?

O: Najpierw Badacz musi z powodzeniem uniknąć lub pokonać znajdującego się tam potwora. Jeżeli mu się to uda, może przystąpić do fazy Spotkań w Arkham postępując zgodnie z instrukcją („Brama” lub „Brak Bramy” na stronach 8-9).

P: Jeżeli karta mówi, że pojawia się potwór i Brama, to która rzecz dzieje się najpierw?

O: Brama pojawia się pierwsza, a Badacz, który znajduje się w tym miejscu, zostaje przez nią wciągnięty. Następnie pojawia się potwór. Potwór pojawiający się w ten sposób, wciąż musi mieścić się w limicie potworów. Jeżeli się nie mieści należy przenieść go na Skraj, jak w przypadku normalnego potwora.

P: Kiedy karta miejsca mówi, że pojawia się Brama i potwór, to czy dodaje się żeton Zagłady do toru Zagłady?

O: Tak.

P: Jeżeli w wyniku przegranej spotkania gracz musi zostać w miejscu przez 2 tury i otrzymuje 2 żetony Wskazówek, ale przed upływem tych dwóch tur na jego lokacji pojawia się Brama i wciąż Badacza, to czy traci on wspomniane 2 żetony Wskazówek?

O: Nie. Badacz dostaje żetony Wskazówek od razu po tym, kiedy godzi się na wymogi spotkania. Jeżeli w międzyczasie pojawi się tam Brama, to Badacz zostaje wciągnięty do Innego Świata i zostaje wstrzymany. Nie musi już tracić drugiej tury jeżeli został wciągnięty w ciągu pierwszej tury postoju w tym miejscu – w życie wchodzi nowe warunki (wstrzymanie jako efekt wciągnięcia do Innego Świata).

Bramy i Inne Światy

P: Czy Badacz otrzymuje znacznik Odkrycia jeżeli wchodzi na pierwsze pole Innego Świata, ma tam spotkanie i zostaje Zagubiony w Czasie i Przestrzeni?

O: Nie.

P: Czy Badacz otrzymuje znacznik Odkrycia jeżeli wchodzi na pierwsze pole Innego Świata, ma tam spotkanie i zostaje odesłany do Arkham?

O: Tak.

P: Czy Badacz otrzymuje znacznik Odkrycia jeżeli wchodzi na pierwsze pole Innego Świata, rzuca „Find Gate” i wraca do Arkham?

O: Tak. Ogólnie rzecz biorąc kiedy „wracasz do Arkham” Badacz pojawia się przy Bramie, która go wciągnęła i otrzymuje znacznik Odkrycia.

P: Cemu Badacz zostaje Wstrzymany jeżeli Brama otworzy się w miejscu, w którym przebywa, ale nie zostaje Wstrzymany jeżeli sam wejdzie w Bramę?

O: Jeżeli Badacz nie zostałby Wstrzymany przez otwarcie Bramy w miejscu, gdzie przebywa, to mógłby przejść przez Inny Świat mając tylko jedno spotkanie, a nie dwa.

P: Jeżeli Badacz jest Wstrzymany i przebywa w Innym Świecie, po czym ciągnie spotkanie, dzięki któremu wraca do Arkham, to czy ciągle jest Wstrzymany?

O: Tak. Powrót do Arkham nie zmienia faktu, że Badacz ten jest Wstrzymany.

P: Jeżeli zostanie zamknięta Brama z symblem + to czy potwory z symbolem + znikają także ze Skraju?

O: Tak. Wszystkie potwory, nawet te na Skraju, które mają taki sam symbol jak zamknięta lub zapieczętowana właśnie Brama, wracają do pojemnika.

P: Co dzieje się z potworem, który pojawia się w miejscu, które jest już zamknięte? Lub jeżeli lokacja ma zostać zamknięta, a jest tam potwór i Brama? Czy potwór zostaje uwięziony w zamkniętej lokacji?

O: Brama zastępuje miejsce, więc dopóki Brama jest otwarta, nie ma żadnego zamkniętego miejsca, w którym potwór mógłby zostać uwięziony. Należy postawić Bramę na znaczniku zamknięcia. Jeżeli Brama ta zostanie zamknięta, to dopiero wtedy należy wykorzystać zasady zamkniętego miejsca, tj. każdy potwór i Badacz, którzy się w tym miejscu znajdują, zostają przeniesieni na ulicę.

Karty Badaczy

P: Jeżeli Badacz odrzuca kartę jako koszt (np. by odrzucić Plotkę „The Stars Are Right”), to czy otrzymuje on także korzyść za jej odrzucenie (np. odzyskanie maksymalnej liczby Poczytalności po odrzuceniu Sprzymierzeńca Duke'a)?

O: Nie. Jeżeli Badacz odrzuca kartę jako koszt, to nie otrzymuje żadnych innych korzyści za odrzucenie karty.

P: Czy Zakłęcia to Przedmioty? Czy kiedy spotkanie wymaga odrzucenia Przedmiotu, to Badacz może odrzucić Zakłęcie?

O: Tak. Zakłęcia uważa się za Przedmioty. Nie zawsze ma to sens, ale ułatwia rozgrywkę.

P: Na karcie Umiejętności Skradanie (i każdej innej karcie nazwanej Umiejętnością) napisano pogrubioną czcionką „+1 Sneak”, a następnie podano, że kiedy Badacz wydaje żeton Wskazówki by dodać kość do umiejętności Skradania, to otrzymuje jedną dodatkową kość. Czy karta ta daje dwa bonusy czy raczej tekst normalną czcionką wyjaśnia co znaczy pogrubione „+1 Sneak”?

O: To dwa różne bonusy. Karta Umiejętności Skradania daje stały bonus +1, a także osobną zdolność, dzięki której Badacz otrzymuje 1 dodatkową kość do Skradania kiedy wydaje żeton Wskazówki.

P: Jeżeli Badacz używa „Patrol Wagon”, to czy musi znaleźć bezpieczną drogę bez potworów do punktu docelowego czy po prostu się tam przenosi?

O: Badacz po prostu przenosi się do obranego punktu docelowego i ignoruje potwory, które stoją mu na drodze. Jeżeli jednak rozpoczynasz lub kończysz ruch na polu, które zawiera potwora, to wciąż musisz go unikać.

P: Czy Badacz musi używać kart „Bullwhip” albo „Cross” w walce by otrzymać ich specjalne zdolności?

O: Nie, w przypadku tych dwóch kart nie trzeba używać ich w walce by móc skorzystać z ich drugorzędnych zasad.

P: Kiedy dokładnie można rzucić „Flesh Ward”?

O: Badacz tracący 1 lub więcej punktów Życia może rzucić „Flash Ward” by uniknąć ich stracenia, np. ratując się przed straceniem Życia w jednym nieudanym teście walki. Nie powoduje to, że Badacz jest odporny na źródło obrażeń przez cały czas. „Flesh Ward” chroni Badacza tylko raz.

P: Postacie w Innych Światach nie mają punktów Ruchu. Jednak jeżeli postać tam się znajdująca ma przedmiot, który daje jej dodatkowe punkty ruchu, np. „Motorcycle” lub „The Ruby of R'lyeh” to czy może ona używać przedmiotów, które wymagają wydania punktów Ruchu, np. „Necronomicon”?

O: Nie. Badacz nie może otrzymywać punktów Ruchu ani używać przedmiotów wymagających takich punktów kiedy znajduje się w Innym Świecie.

Zdolności Badaczy

P: Czy zdolność profesora Harveya Waltersa „Strong Mind” (obniża stratę Poczytalności o 1) działa także podczas rzucania czarów?

O: Nie. Zdolność profesora działa na stratę Poczytalności, a nie wydanie tych punktów jako koszt. To samo dotyczy gangstera Michaela McGlena i jego zdolności do obniżania straty Życia.

P: Co dzieje się jeżeli postać, która ciągnie dodatkową kartę spotkania (Darrell Simmons w Arkham i Gloria Goldberg w Innych Światach), pociągnie kartę, która każe pociągnąć dwie karty spotkań i wybrać jedną z nich?

O: Kiedy zajdzie taka sytuacja wzmiankowane postaci ciągną 3 karty i wybierają jedną z nich.

Karty Mitów

P: Czy na „The Deputy” działa karta Mitu „Curfew Enforced”? Innymi słowy – jeżeli „The Deputy” pozostanie na końcu swojej tury na ulicy, to czy wyląduje w więzieniu?

O: Nie. Efekty karty „Curfew Enforced” na niego nie działa.

P: Czy karty, które działają na potwory w Miscatonic University (takie jak karta Mitu „Campus Security Increased” czy Wyjątkowy Przedmiot „Flute of the Outer Gods”) działają na potwory ożywione przez „The terrible experiment”?

O: Nie. Potworów tych nie ma nawet na planszy, tylko walczy się z nimi tak, jakby były tam obecne.

P: Co robią znaczniki Działania? Czy odnoszą się do nich jakieś karty?

O: Znaczniki Działania służą do przypominania o działaniach w okolicy. Służą zazwyczaj do zaznaczania gdzie jest aktywna Plotka, ale można ich także używać w innych celach, np. przy zdolnościach wynikających z kart Mitów.

Zdolności potworów

P: Co dzieje się kiedy Badacz pociągnie Czarnego Anioła Nocy (nightgaunt) (zdolność specjalna: jeżeli Badaczowi nie uda się test walki, to zostaje wciągnięty przez najbliższą Bramę) jako kartę Spotkania w Innym Świecie?

O: Najbliższą Bramą jest Brama do Arkham, więc Badacz natychmiast wraca do Arkham i otrzymuje znacznik Odkrycia. Wygląda na to, że sługi Nodensa czasem pomagają Badaczom.

P: Kto określa gdzie rusza się Ogar Tindala jeżeli dwóch Badaczy znajduje się od niego w tej samej odległości?

O: Tak jak w przypadku latających potworów, Ogar rusza się w kierunku Badacza z niższą umiejętnością Skradania. W przypadku remisu decyduje pierwszy gracz.

P: Czy fizyczna/magiczna odporność/niewrażliwość chroni przed drugorzędnymi efektami Broni fizycznej/magicznej lub Zaklęciem?

O: Nie. Zdolności te tylko redukują/niwelują bonusy do testu zapewniane przez broń. Nie mają żadnego wpływu na inne zasady przedmiotów.

P: Czy zdolność Cthonianów polegająca na stracie Życia zamiast ruchu działa także w Innym Światach?

O: Nie, Cthoniany powodują trzęsienia ziemi, które mają miejsce tylko w Arkham i dotyczą Badaczy, którzy się tam znajdują. Jest to jeden z nielicznych przykładów kiedy Badacz jest bezpieczniejszy w Innym Świecie niż w Arkham.

Moce Przedwiecznych

P: Moc Ithaqua „Icy Winds” mówi, że wszystkie karty Pogody zostają odrzucone, a ich efekty nie wchodzi w życie. Co dzieje się, gdy karta Środowiska nie związana z pogodą jest już w grze i zostanie pociągnięta karta Mitu z efektem Pogody?

O: Nie należy wymieniać lub odrzucać karty nie związanej z pogodą. Należy przeprowadzić Utrzymanie nowej pogodowej karty Mitów (Bramy, Wskazówki, ruch potworów), ale zignorować jej zasadę specjalną, a następnie odrzucić.

P: Moc Yog-Sothotha „The Key and the Gate” powoduje, że trudność zamknięcia Bramy wzrasta o 1. Czy oznacza to, że aby zamknąć Bramę potrzeba 6 żetonów Wskazówek?

O: Nie. Oznacza to, że wymagane są dwa sukcesy na test Wiedzy lub Walki by zamknąć Bramę.

Walka z Przedwiecznymi

P: Czy podczas ostatniej walki z Przedwiecznym Badacze mają pełną fazę Utrzymania czy tylko jakąś jej część?

O: Badacze mają pełną fazę Utrzymania.

P: Jak podczas walki z Przedwiecznym działa zbieranie sukcesów w etapie ataku Badaczy?

O: Aby pokonać Przedwiecznego gracze muszą zbierać tyle sukcesów, ile wynosi liczba graczy pomnożona przez ilość żetonów Zagłady leżących na karcie Przedwiecznego.

Więc jeżeli 4 Badaczy walczy z Yigiem (10 żetonów Zagłady) to potrzebują 40 sukcesów by go pokonać. Za każde zebrane 4 sukcesy zdejmują oni 1 żeton Zagłady. Jeżeli w pierwszej rundzie walki zebraliby aż 9 sukcesów, to zdjeliby 2 żetony zagłady i mieliby 1 sukces na następną rundę.

P: Jak należy rzucać za stracone przedmioty na początku walki z Ithaqua? Czy wybiera się kolejno jeden przedmiot i rzuca za niego czy rzuca się wszystkimi kostkami od razu, a potem wybiera przedmioty?

O: Rzuca się oddzielnie za każdy przedmiot.

Różne

P: Kiedy, gdzie i jak Badacze mogą między sobą handlować?

O: Badacze mogą handlować w dowolnej chwili poza walką kiedy znajdują się w tym samym miejscu. Mogą oni handlować przed, po lub w trakcie ruchu, co oznacza, że handel nie kończy ruchu.

Badacze mogą wymieniać się **Zwykłymi Przedmiotami**, **Wyjątkowymi Przedmiotami**, **pieniędzmi** oraz **Zaklęciami**. Nie mogą handlować żetonami Wskazówek, Sprzymierzeńcami i trofeami.

P: Czy jeżeli Badacz traci następną turę, to oznacza to, że traci także fazę Utrzymania?

O: Tak. Należy zauważyć, że jest to co innego niż „zostań tu przez następną rundę”, czyli bycie wstrzymanym.

P: Kiedy podczas fazy postacie mogą wykonywać akcje? Przykładowo jeżeli gracz ze Sprzymierzeńcem Duke'iem (zasada „odrzuć by odzyskać maksimum Poczytalności”) ciągnie kartę spotkania i musi rzucić kostką by sprawdzić ile stracił Poczytalności, to kiedy może on odrzucić Duke'a by odzyskać Poczytalność: przed rzutem, po rzucie, czy w ogóle nie może tego zrobić kiedy już pociągnął kartę spotkania?

O: Akcje mogą być wykonywane w dowolnym momencie faz, do których są przypisane, jeżeli tylko Badacz spełnia wszystkie warunki danej akcji. Jednakże kiedy zostanie pociągnięta karta spotkania, to musi ona zostać zakończona, by Badacz mógł wykonać kolejną akcję. W powyższym przykładzie Duke'a można odrzucić przed lub po pociągnięciu karty spotkania, ale jeżeli Poczytalność Badacza spadnie do 0 w wyniku tej karty, to nie zdąży on odrzucić Duke'a zanim popadnie w szaleństwo. Jedynym wyjątkiem jest karta „Flesh Ward”, która niweluje stratę Życia i jest przeznaczona jako odpowiedź na wydarzenia powodujące taką stratę.

P: Jak działa przerzut? Czy Badacz może przerzucić tylko kości wynikające z jego umiejętności czy też wszystkie kości łącznie z tymi, które otrzymał za odrzucenie żetonu Wskazówki?

O: Badacz może przerzucić wszystkie kości, jakimi rzucał w danym rzucie, więc także te, które zyskał przez wydanie żetonu Wskazówki – jeżeli tylko użył go przed rzutem.

Twórcy

Autorzy: Richard Launius i Kevin Wilson

Przygotowanie: Kevin Wilson

Zasady: Kevin Wilson

Edytor: James D. Torr

Przygotowanie graficzne: Scott Nicely

Ilustracja na okładce: Henning Ludvigsen

Organizacja testów: Tony Doepner

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

Producent: Greg Benage

Wydawca: Christian T. Petersen

Specjalne podziękowania dla: Chaosium za ich ciągłe wsparcie i fantastycznych artystów od Call of Cthulhu CCG, bez którego stworzenie tej gry nie byłoby możliwe.

Call of Cthulhu, Arkham Horror i Dunwich Horror użyte są zgodnie z licencją od Chaosium, Inc. Dunwich Horror jest zastrzeżonym znakiem handlowym Fantasy Flight Publishing, Inc, 2006. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadnych elementów tej gry nie można kopiować lub reprodukować bez pisemnej zgody jej wydawcy lub posiadaczy praw autorskich.

Więcej materiałów i informacji znajdziesz na

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:
Szymon „neishin” Szveda

Skład komputerowy:  **klema**

REBEL.pl - największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

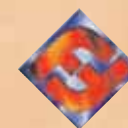


REBEL Centrum gier

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454



FANTASY FLIGHT GAMES

INDEKS

Poniżej znajduje się indeks dla **Arkham i Dunwich Horror**.
Strony z adnotacją „**AH**” odnoszą się do zasad **Arkham Horror**, zaś te z „**DH**” do **Dunwich Horror**.

Aresztowanie: AH16
Błogosławieństwo: AH16
Bramy: zwycięstwo w grze, AH12; powodują napływ potworów, DH5, DH8; zamykanie, AH12, AH16-17; potwory strażnicy, AH17; otwieranie podczas fazy Mitów, AH9, DH8; otwarcie przy Badaczach, AH12, AH17; budzące Przedwiecznych, AH19, AH24
Broń: AH15
Czas wchodzenia kart: AH22
Dzielnica: AH21
Emerytura: DH8
Faza Mitów: AH9-12
Faza Ruchu: AH7-8
Faza Spotkań w Arkham: AH8-9, DH8, DH9
Faza Spotkań w Innym Światach: AH9-10
Faza Utrzymania: AH5-6, DH8
Fizyczna niewrażliwość: AH24
Handel sprzętem: AH22
Horror z Dunwich: DH7-8
Karty Mitów: jak rozgrywać, AH9, DH10
Karty Warunkowe: DH6
Kłątwa: AH16
Koniec gry: AH12, DH9
Koszmarność: AH24
Latające potwory: AH11, DH5, DH6, DH9
Limit broni i Zakłęt: AH15, DH9; broń nie wymagające rąk: DH7

Limit potworów: AH17-18, AH24, DH5, DH9
Magiczna niewrażliwość: AH24
Miejsca: zamknięte, AH18, DH9, DH10; spotkania w, AH8; specjalne zdolności, AH20, DH9
Misje: DH5
Napływ potworów: DH5, DH8
Nieprzytomny: AH16, DH9, DH10
Nieskończony: AH24
Obłąd: AH16, DH9, DH10
Obrażenia: DH6
Obrażenia (od potworów): AH15
Odświeżanie: AH5
Ograniczenia kart specjalnych: AH20
Ostateczna walka: AH19-20, DH9, DH11
Ożywione potwory: DH7
Plotka: AH11, DH9
Pochłonięcie: AH16, podczas ostatniej walki, AH19, AH20, DH9
Podróż międzymiastowa: DH5
Podział karty Badacza: AH19
Podział planszy: AH21
Podział znacznika potwora: AH21
Potwory „Maski”: AH5
Przedwieczni: przebudzenie, AH18-20, DH 19; ostateczna walka, AH19-20, DH9, DH11; nowy Przedwieczni w Dunwich Horror, DH8; opis karty AH19
Przygotowania: AH4-5, DH3-4, DH8
Przytłaczający: AH24
Rozerwanie bramy: DH6
Ruch po Arkham: AH6, AH7
Ruch potwora: AH10-11; przykład, AH10
Ruch prześladowcy: DH6, DH7
Ruch w Innym Światach: AH7, AH8
Rzucanie zaklęć: AH15; przykład, AH16
Skupienie: AH6, AH21

Skraj: AH17-18, AH24, DH5, DH9
Spostrzegawczość: AH21
Spotkania: w Innym Światach, AH8, AH9; potwory z nich wynikające, AH21, DH9; rozwiązywanie, AH8-9
Sprzymierzeńcy: wyczerpani, DH6, opuszczający miasto AH18
Szaleństwo: DH6
Środowisko: AH11, DH9
Tor Strachu: AH19, AH21; podsumowanie poziomów: AH24; przebudzenie Przedwiecznego, DH9; poziom 10: DH9
Tor Zagłady: AH9, AH18-20, DH9
Trofea z potworów: zbieranie, AH15; wydawania, AH22, DH9
Ulica: AH21
Umiejętności: AH12; ustalanie, AH6; karty, DH10; testy, AH13-14
Unikanie potworów: AH6, AH13-14; przykład AH13
Walka: AH14-15, przykład, AH14
Walka fizyczna: AH15
Walka magiczna: AH15
Współczynnik walki potwora: AH15
Wstrzymanie: AH8, AH16
Wyczerpani: AH5
Wymiar pochodzenia: AH21
Wytrzymałość (potworów): AH15
Zadania: DH5
Zagubiony w Czasie i Przestrzeni: AH16, DH5
Zasadzka: AH24
Zamknięcie Bram: zwycięstwo w grze, AH12; jak to zrobić, AH16-17
Zawierowania: DH7
Znacznik Odkrycia: AH8, DH10
Znaki Starszych: AH17
Zwycięstwo, punkty: AH12, DH8
Żetony Wskazówek: zbieranie, AH8; kładzenie, AH10; używanie, AH13

