

# HORROR W ARKHAM



Wśród mrocznych fal



# HORROR W ARKHAM

## WŚRÓD MROCZNYCH FAL

*Jadąc drogą wzdłuż wybrzeża, Stella Clark mocniej chwyciła chłodną kierownicę. Pośród gęstej, słonej mgły nadpływającej od zatoki, biegnąca przed nią droga była ledwo widoczna w bladym świetle reflektorów. Jednak zaciśnięty z nerwów żołądek nie pozwoliłby jej czekać na lepszą pogodę. Choć nie potrafiła powiedzieć dlaczego, po prostu wiedziała, że musi dotrzeć do Kingsport, zanim będzie za późno. Pośród tej mgły czaiło się coś nowego, a wszystkie odpowiedzi czekały na nią w domu stojącym na szczycie niebezpiecznych skał w Kingsport Head, o którym śniła przez całe swoje życie.*

*Silas Marsh wyłączył silnik swojej małej rybackiej łodzi, której nadał imię Pełna przemiana, i spojrzął na wody obmywające Insmouth - wioskę, w której się urodził. Poprzysiągł sobie, że już nigdy nie wróci do tej rozpadającej się, spróchniałej wioski i bolesnych wspomnień swojej młodości; nawet śmierć matki nie spowodowała go z powrotem do tego miejsca, które niegdyś zwykł nazywać domem. Ale coś się zmieniło. Czuł jakieś przyciąganie, którego nie potrafił opisać, które przenikało go do szpiku kości i wzywało do ponownego dołączenia do rodziny. Nagle Silas stracił grunt pod nogami, gdy nad jego małym statkiem zawisła ogromna fala, a kiedy zajrzał w głąb ciemnej morskiej wody, zupełnie go zamuroowało. Jego rodzina się o niego upomina i nie ma innego wyjścia, jak tylko ją powstrzymać.*

## Opis rozszerzenia

*Wśród mrocznych fal* to rozszerzenie do gry planszowej *Horror w Arkham*, które przenosi badaczy i ich śledztwo poza granice miasta Arkham, do nadmorskich miejscowości Insmouth i Kingsport. W obliczu nowych zagrożeń będą mogli liczyć na wsparcie nowych badaczy, wyposażonych w dodatkowe narzędzia i sprzymierzeńców, którzy pomogą im rozwikłać coraz bardziej złożone spiski grożące ich światu.

To rozszerzenie zawiera 4 scenariusze ze złożonymi historiami o wielu możliwych ścieżkach; nowe dzielnice i lokalizacje; 8 nowych badaczy z unikatowymi zdolnościami i kartami początkowymi; nowe karty atutów, spotkań, stanów i potworów. *Wśród mrocznych fal* wprowadza także kilka mechanik wykorzystujących nowe typy spotkań, zdolności potworów, nowe sposoby wprowadzania do gry żetonów zagłady oraz kilka trybów rozgrywki, które pozwalają badaczom odpowiednio dostosować trudność dowolnego scenariusza.

## Korzystanie z tego rozszerzenia

Podczas korzystania z rozszerzenia *Wśród mrocznych fal* należy dodać jego elementy do swojej kolekcji w następujący sposób:

- Arkusze badaczy i scenariuszy, żetony badaczy, kafelki mapy oraz wszystkie żetony należy dodać do odpowiadających im pól żetonów.
- Karty spotkań, nagłówków, sprzymierzeńców, przedmiotów i zaklęć należy wtasować do odpowiadających im talii.
- Karty archiwum, specjalne, początkowe, stanów i potworów należy umieścić w odpowiadających im taliach.
- Talie anomalii, grozy i wydarzeń należy trzymać oddzielnie i używać zgodnie z poleceniami scenariusza. **Nie należy wtasowywać kart wydarzeń do talii spotkań.**

## Symbol rozszerzenia

Wszystkie karty z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem rozszerzenia *Wśród mrocznych fal*, aby umożliwić odróżnienie ich od kart z podstawowej wersji gry i innych produktów z serii *Horror w Arkham*.





# Zawartość pudełka



2 kafelki dzielnic



8 kafelków trasy podróży



1 kafelek tajemnicy



8 arkuszy badaczy

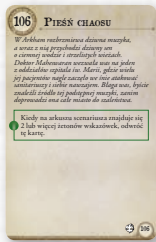
*z odpowiadającymi im żetonami i plastikowymi podstawkami*



4 arkusze scenariuszy



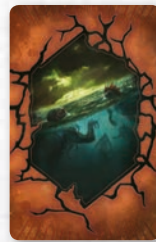
4 karty nagłówków



60 kart archiwum



12 kart anomalii



24 karty grozy



104 karty wydarzeń



72 karty spotkań



21 kart potworów



8 kart stanów



8 kart atutów



25 kart początkowych



14 kart specjalnych



4 żetony „3 obrażenia”



3 znaczniki specjalne



6 żetonów mitów



18 żetonów grozy  
14 x „1 groza”  
4 x „3 grozy”



# Zasady rozszerzenia

## Kafelki mapy

*Wśród mrocznych fal* wprowadza do gry 2 sześciokątne kafelki dzielnic, zestaw kafelków tras podróży i jeden kafelek tajemnicy.

### Kafelki dzielnic

Sześciokątne kafelki dzielnic z rozszerzenia *Wśród mrocznych fal* reprezentują miejsca w dwóch nadmorskich miastach: Innsmouth i Kingsport. Tabliczki z nazwami tych dzielnic w tych miastach wyglądają inaczej, aby łatwo je można było odróżnić od dzielnic Arkham.



Tabliczki z nazwami dzielnic Innsmouth i Kingsport

Kiedy jakiś efekt odnosi się do miasta, używając jego nazwy, dotyczy on dzielnic mających tę nazwę w tytule oraz każdego kafelka ulicy i tajemnicy połączonego z tymi dzielnicami. Dzielnice, które nie mają w tytule nazwy miasta, to dzielnice Arkham.

*Przykład: efekt brzmi: „Każdy badacz w Innsmouth otrzymuje 1 punkt przerażenia”. Oznacza to, że dotyczy on każdego badacza znajdującego się w Miasteczku Innsmouth, Wybrzeżu Innsmouth oraz kafelkach ulic i tajemnicy sąsiadujących z tymi dzielnicami.*

### Symbole spotkań

Niektóre lokalizacje zawierają nowe symbole spotkań wskazujące koszt lub nagrodę, jaką badacz ma największą szansę tu napotkać:

Koszt	Nagroda
Otrzymaj obrażenie	Porusz badacza
Otrzymaj punkt przerażenia	Rozstaw żeton wskazówki

### Ruch podczas spotkań

Niektóre spotkania mogą pozwolić badaczowi na poruszenie się o 1 lub więcej pól. Nie możesz poruszyć się w wyniku takiego efektu, jeśli jesteś w zwarcu z 1 lub większą liczbą potworów, chyba że dany efekt mówi także, że uwalniasz się ze zwarcia z każdym potworem. Jeśli poruszysz się na pole, na którym znajduje się 1 lub więcej przygotowanych potworów, które miałyby z tobą wejść w zwarcie, dane potwory wchodzą z tobą w zwarcie i twój ruch kończy się w normalny sposób.

### Trasy podróży

Trasy podróży to składające się z jednego pola kafelki, które pozwalają badaczom poruszać się pomiędzy miastami w dolinie rzeki Miskatonic. Istnieją trzy typy tras podróży, oznaczone przez odpowiednie symbole:

- Wiejskie drogi:
- Terminale promowe:
- Stacje kolejowe:

Kiedy badacz porusza się z własnej woli, czy to w ramach akcji ruchu, czy jako część innego efektu, jeśli znajduje się na polu trasy podróży, może wydać 1\$, aby poruszyć się z danego pola na inne pole trasy podróży tego samego typu (w dodatku do reszty swojego ruchu).

*Przykład: w swojej akcji ruchu Stella Clark porusza się z Zajązdu Hibba na sąsiedni terminal promowy (1). Płaci 1\$, aby poruszyć się na inny terminal promowy (2), a następnie używa swojego drugiego punktu ruchu, aby poruszyć się na Dom św. Erazma (3).*



Dla wszystkich efektów, które odnoszą się do pól tras podróży, takie pola należy traktować jak pola ulic. Wyjątkiem są efekty spotkań, ponieważ trasy podróży mają własną talię spotkań. Jeśli podczas fazy spotkania badacz znajduje się na trasie podróży i nie jest w zwarcu z potworem, dobiera kartę z talii spotkań tras podróży i rozpatruje efekt odpowiadający typowi pola trasy podróży, na którym się znajduje.

Spotkania tras podróży mogą mieć różne efekty, ale wszystkie z nich zawierają możliwość poruszenia się na inną trasę podróży tego samego typu bez płacenia kosztu podróży.

Kiedy jakiś efekt każe poruszyć się na inne pole trasy podróży, należy poruszyć się bezpośrednio na dane pole. Jeśli nie ma innego pola wskazanego typu, nie należy się poruszać.



Karty tras podróży



## Tajemnice

Tajemnice to miejsca mocy i szaleństwa, których spotkania przynoszą większe korzyści niż spotkania innych lokalizacji, ale też niosą ze sobą większe ryzyko. W *Wśród mrocznych fal* znajdują się dwa kafelki tajemnic: Diabelska rafa i Dziwny, wysoki dom. Są to wyjątkowe miejsca dodawane do mapy podczas przygotowania niektórych scenariuszy.

Tajemnica sąsiaduje z każdym innym polem, z którym dzieli granicę. Badacze i potwory mogą poruszać się na pole tajemnicy w taki sam sposób jak na każde inne pole.

Każda tajemnica posiada odpowiadające jej karty spotkań. Jeśli podczas fazy spotkań badacz znajduje się na polu tajemnicy i nie jest w zwarciu z potworem, dobiera i rozpatruje kartę z talii danej tajemnicy.

## Powiększona dzielnica

Każdy kafelek tajemnicy jest częścią dzielnicy, z którą jest połączony. Jeśli jakiś efekt umieszcza żeton zagłady na polu tajemnicy, dla celów rozpatrywania dowolnych efektów, które zliczają łączną liczbę żetonów zagłady w dzielnicy (w tym anomalii i grozy), dany żeton zagłady należy liczyć łącznie z tymi znajdującymi się na reszcie połączonej z nim dzielnicy.

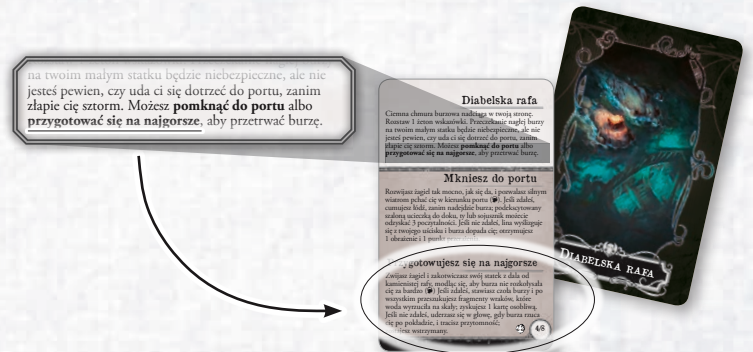
*Przykład: tajemnica Dziwny, wysoki dom jest połączona z dzielnicą Centrum Kingsport. W grze znajduje się talia kart spotkań tajemnicy Dziwny, wysoki dom.*



## Złożone spotkania

W przeciwieństwie do spotkań innych lokalizacji i ulic, spotkania tajemnic składają się z rozbieżnych ścieżek i przez swoje wybory badacz sam zdecyduje, którą z nich podąży rozpatrując spotkanie. Każda karta spotkania tajemnicy zawiera trzy sekcje z tekstem efektu dla tej samej lokalizacji.

Aby rozpatrzyć spotkanie tajemnicy, najpierw należy rozpatrzyć górny efekt, który postawi przed badaczem wybór określający dalszy przebieg spotkania; możliwe opcje są zapisane **pogrubioną czcionką**. Następnie należy rozpatrzyć ten z dwóch pozostałych efektów, który znajduje się pod wybraną opcją. Nie należy czytać żadnego z tych dwóch efektów przed podjęciem decyzji.



*Przykład: podczas spotkania na Diabelskiej rafie Silas Marsh natrafia na sztorm i pierwszy efekt spotkania mówi: „Możesz **pmknąć do portu** albo **przygotować się na najgorsze**, aby przetrwać burzę. Wybiera drugą opcję i rozpatruje dolny efekt pod nagłówkiem **Przygotuj się na najgorsze**”.*



## Groza

Groza reprezentuje pograżenie się dzielnicy w szaleństwie i strachu. Szerzenie się grozy na planszy oznacza się żetonami grozy, umieszczanymi na planszy oraz w czarze mitów, oraz kartami grozy, które dołączają się do talii spotkań dzielnicy.



Karty grozy i żetony grozy

Elementy te wykorzystuje się w konkretnych scenariuszach wykorzystujących mechanikę grozy. Istnieje kilka zestawów kart grozy, a każdy z nich jest używany przez inny scenariusz, co zostało oznaczone na arkuszu danego scenariusza. Spotkania przedstawione na tych kartach to spotkania grozy (zostały one opisane w dalszej części).

Każdy scenariusz wykorzystujący mechanikę grozy dodaje do gry – oprócz kart i żetonów grozy – także kartę archiwum numer 61 („Groza”) do kodeksu i wykorzystuje następujące zasady, opisane w skrócie także na danej karcie archiwum.

### Żetony grozy

Najczęściej żetony grozy pojawiają się na planszy poprzez dobranie żetonu mitów „Szerzenie się grozy” lub gdy w dzielnicy zostanie zgromadzonych zbyt wiele żetonów zagłady.

### Żetony zagłady

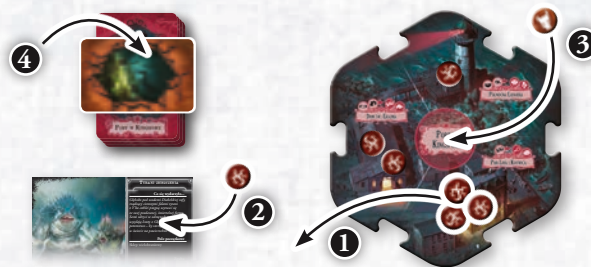
Kiedy w dzielnicy znajduje się łącznie 6 żetonów zagłady, należy usunąć wszystkie żetony zagłady z jednego pola w danej dzielnicy i umieścić 1 żeton zagłady na arkuszu scenariusza. Następnie należy przeprowadzić szerzenie się grozy w danej dzielnicy tak, jak to opisano dalej.

### Żetony mitów

W scenariuszach wykorzystujących mechanikę grozy efekty przygotowania i kodeksu mogą także dodawać żeton mitów „Szerzenie się grozy” (☠) do czarzy mitów. Kiedy badacz dobiera żeton szerzenia się grozy, należy umieścić żeton grozy na niestabilnym polu dzielnicy w sposób opisany dalej.

### Szerzenie się grozy

Aby przeprowadzić szerzenie się grozy, należy umieścić 1 żeton grozy we wskazanej dzielnicy. Następnie należy dołączyć wierzchnią kartę z talii grozy do danej dzielnicy poprzez położenie danej karty na wierzchu talii spotkań tej dzielnicy, prostopadłe do reszty kart. Dzielnica może mieć na sobie dowolną liczbę żetonów grozy i dowolną liczbę dołączonych kart grozy.



*Przykład: w Porcie Kingsport znajduje się 6 żetonów zagłady, więc badacze usuwają 3 żetony zagłady z Domu św. Erazma (1), umieszczają 1 żeton zagłady na arkuszu scenariusza (2) i 1 żeton grozy na dzielnicy (3), a następnie dołączają 1 kartę grozy do talii spotkań danej dzielnicy (4).*

Podczas rozstawiania żetonu wskazówki w dzielnicy, do której jest dołączona 1 lub więcej kart grozy, kartę wydarzenia należy wtaśować w normalny sposób w wierzchnie karty talii spotkań, nie w dołączone karty grozy.

Jeśli jakiś efekt w grze każde spowodować szerzenie się grozy, a w talii koszmarów nie ma już żadnych kart, zamiast tego należy umieścić 1 żeton zagłady na arkuszu scenariusza.

### Spotkania grozy

Zanim badacz rozpatrzy spotkanie na dowolnym polu dzielnicy, do której dołączona jest 1 lub więcej kart grozy, najpierw rozpatruje spotkanie używając jednej z danych kart grozy (wybranej losowo). Po rozpatrzeniu spotkania grozy, badacz może rozpatrzyć spotkanie swojej lokalizacji w normalny sposób. Każdy badacz może rozpatrzyć maksymalnie 1 spotkanie grozy na rundę.

Aby rozpatrzyć spotkanie grozy, należy odczytać efekt odpowiadający łącznej liczbie żetonów grozy w dzielnicy badacza.



*Kiedy w dzielnicy są 0-2 żetony grozy, rozpatrz to spotkanie.*

*Kiedy w dzielnicy są 3-4 żetony grozy, rozpatrz to spotkanie.*

*Kiedy w dzielnicy są 5+ żetonów grozy, rozpatrz to spotkanie.*

Karty grozy

Po rozpatrzeniu spotkania grozy daną kartę należy odrzucić zakrytą na spód talii grozy. Następnie badacz może w normalny sposób rozpatrzyć spotkanie dla swojego pola, rozpatrzyć zdolność spotkania (co opisano w dalszej części tej instrukcji) lub zakończyć swoją turę fazy spotkań.



## Potwory

*Wśród mrocznych fal* wprowadza nowe słowa kluczowe potworów, które zmieniają sposób zachowywania się niektórych potworów. Dodają także nowe zasady poruszania się potworów po planszy podczas kroku aktywacji potworów.

### Ruch potworów po trasach podróży

Potwory traktują wszystkie trasy podróży tego samego typu jako sąsiadujące ze sobą. Kiedy potwór porusza się w kierunku swojego celu lub swojej ofiary i ma do wyboru kilka tras podróży, na które mógłby się poruszyć, zawsze wybiera najkrótszą możliwą drogę do swojej ofiary lub celu.

### Słowa kluczowe wrogów

Na niektórych potworach i potężnych potworach z *Wśród mrocznych fal* pojawiają się nowe słowa kluczowe. Zasady tych słów kluczowych zostały opisane poniżej. Obok tych słów kluczowych często pojawia się tekst przypominający, który streszcza zasadę działania danego słowa.

#### Pościg

Po tym, jak znajdujący się na innym polu badacz zada obrażenia nie-wyczerpanemu wrogowi ze słowem kluczowym „pościg”, dany wróg uwalnia się ze zwania ze wszystkimi badaczami i porusza się o liczbę pól równą jego szybkości w kierunku badacza, który zadał mu obrażenia. Podczas tego ruchu wróg nie wchodzi w zwanie z żadnymi innymi badaczami. Po zakończeniu tego ruchu wróg wchodzi w zwanie z badaczem na swoim polu.

#### Zawzięty

Potwór ze słowem kluczowym „Zawzięty” nie może zostać wyczerpany i nie może otrzymywać obrażeń od badacza na innym polu. Po tym, jak badacz wymknie się potworowi ze słowem kluczowym Zawzięty i wykona dodatkową akcję, jeśli nie opuścił pola z danym potworem, ponownie wchodzi z nim w zwanie. Potwór posiadający słowo kluczowe Zawzięty może zostać pokonany w wyniku efektu, który pokonuje go bez zadawania mu obrażeń, nawet jeśli badacz znajduje się na innym polu.

#### Mściwy

Po tym, jak badacz wykona akcję ataku, będąc w zwaniciu z potworem ze słowem kluczowym Mściwy, jeśli w ramach danej akcji badacz nie zada danemu potworowi żadnych obrażeń, potwór go atakuje.

## Karty archiwum

*Wśród mrocznych fal* wprowadza nowe sposoby na wchodzenie kart archiwum do gry: jako będące pod kontrolą badacza artefakty lub jako ułożona losowo talia śledztwa.

### Artefakty

Niektóre karty archiwum reprezentują artefakty. Artefakty to szczególny rodzaj przedmiotów. Posiadają wszystkie atrybuty, które posiadają zwykłe przedmioty, a wszystkie zasady odnoszące się do przedmiotów odnoszą się także do artefaktów.

Kiedy artefakt miałby zostać dodany do kodeksu, zamiast tego dowolny badacz zyskuje dany artefakt (we wskazany sposób). Kiedy artefakt zostaje odrzucony, należy odłożyć jego kartę z powrotem do archiwum.

### Talia śledztwa

Efekty niektórych scenariuszy każą graczom zebrać pewną liczbę kart z kodeksu i utworzyć z nich talię śledztwa. Aby to zrobić, potasuj dane karty (bez podglądania ich) i umieść je jako zakrytą talię obok kodeksu.

Inne efekty mogą kazać badaczowi dobrać lub odrzucić karty z talii śledztwa. Kiedy badacz dobierze kartę z talii śledztwa, dodaje ją do kodeksu. Kiedy badacz odrzuca kartę z talii śledztwa, cofa ją do archiwum.





## Dodatki

Różne efekty mogą dołączać karty do innych elementów gry. Kiedy karta ma zostać dołączona do jakiegoś elementu, należy ją wsunąć pod dany element w taki sposób, aby tekst jej efektu był nadal widoczny.

Atuty, które mogą zostać dołączone do innych elementów, posiadają cechą  **dodatek**. Każdy dodatek może być dołączony tylko do jednego elementu, ale do jednego elementu może być dołączonych kilka dodatków.

Dodatek może zapewniać karcie, do której został dołączony, nową zdolność, poprzedzoną pogrubionym słowem „**Dołączona:**”. Uznaje się, że karta, do której dołączono dodatek, posiada jej dodatkowy tekst, a sam tekst nie ma żadnego efektu, jeśli dany dodatek nie jest dołączony do żadnej karty.

Obie karty zachowują w całości swój wydrukowany tekst, chyba że efekt wprost mówi inaczej, i każdy badacz może używać zdolności z dodatków dołączonych do atutów w jego obszarze gry. Jeśli karta, do której dołączono dodatek, zostaje odrzucona, dany dodatek również zostaje odrzucony. Jeśli odrzucony zostaje tylko dodatek, nie jest on już dołączony do danej karty, ale pozostaje ona w grze.

## Zdolności spotkań

Niektóre elementy - przede wszystkim atuty i karty archiwum - posiadają unikalne efekty, które badacze mogą rozpatrzyć zamiast rozpatrywania spotkania. Takie zdolności spotkania zostały oznaczone pogrubionym słowem „**Spotkanie:**”.

Kiedy badacz używa zdolności spotkania, zastępuje ono normalne spotkanie. Jeśli badacz rozpatruje zdolność spotkania, nie rozpatruje już w tej rundzie spotkania odpowiadającego jego polu.

Badacz nie może użyć zdolności spotkania, jeśli jakiś inny efekt (taki jak karta grozy dołączona do jego dzielnicy albo żeton anomalii w jego dzielnicy) nie pozwala mu rozpatrzyć spotkania na jego polu. Dodatkowo badacz nie może rozpatrzyć zdolności spotkania, jeśli nie jest w stanie rozpatrzyć spotkania (np. będąc w zwarcu z potworem).

Jeśli zdolność spotkania posiada koszt, którego badacz nie jest w stanie zapłacić, nie może on rozpatrzyć danej zdolności i zamiast tego musi rozpatrzyć spotkanie ze swojego pola.

Tak samo jak w przypadku akcji z elementu gry, badacz może użyć zdolności spotkania jedynie z karty będącej w jego posiadaniu lub znajdującej się w kodeksie.

Niektóre zdolności spotkań mogą być rozpatrywane jedynie w określonych okolicznościach, np. będąc na określonym polu. Takie ograniczenia są opisane na końcu tekstu zdolności spotkania.





## Dwustronne karty

Niektóre dwustronne karty stają się inną kartą, kiedy jakiś efekt powoduje ich odwrócenie. Takie karty posiadają na rewersie podany swój oryginalny rodzaj karty w nawiasie.

Kiedy taka karta wchodzi do gry, wchodzi jako karta odpowiadająca rodzajem talii, z której pochodzi, odpowiednią stroną do góry. Zmienia się ona, kiedy jakiś efekt każe ją odwrócić na drugą stronę. Kiedy takie karty zostają odrzucone, należy je zwrócić do odpowiedniej talii patrząc według oryginalnego rodzaju karty.

*Przykład: Obserwator znajduje się w talii potworów, ale nie posiada strony w zwarcie. Wchodzi on do gry przygotowaną stroną do góry i kiedy miałby wejść w zwarcie z badaczem, odwraca się na swoją stronę stanu i zmienia swój typ ze względu na swój tekst: „Kiedy Obserwator miałby wejść z tobą w zwarcie, zamiast tego zyskaj ten stan”. Strona karty ze stanem wskazuje, że rodzaj karty to „Stan (Potwór)”, co wskazuje, że karta ta była pierwotnie Potworem. Kiedy Obserwator opuszcza grę, zostaje odrzucony na wierzch talii potworów.*



## Talia wydarzeń

Jeśli efekt miałby spowodować, że badacz weźmie lub odrzuci kartę z talii wydarzeń, a w talii wydarzeń nie ma już żadnych kart, należy anulować cały ten efekt i zamiast tego umieścić 1 żeton zagłady na arkuszu scenariusza. Następnie należy potasować odrzucone karty wydarzeń i utworzyć z nich nową talię wydarzeń.

*Przykład: Carson Sinclair dobiera z czary mitów żeton rozstawienia wskazówki, ale w talii wydarzeń nie ma już żadnych kart wydarzeń. Umieszcza więc 1 żeton zagłady na arkuszu scenariusza, po czym tasuje odrzucone karty wydarzeń i umieszcza je w podajniku na karty wydarzeń. Nie rozstawia żetonu wskazówki.*

## Dodawanie kafelka do mapy

Podczas scenariusza efekty z kodeksu mogą kazać badaczom dodać kafelki do mapy. Karty archiwum z takim tekstem zawierają mapę, która pokazuje, które kafelki należy dodać do planszy i gdzie umieścić żetony, potwory i/lub żetony zagłady.

Kiedy gra każe badaczom dodać kafelek do mapy, należy potasować talię spotkań dla danej dzielnicy i przygotować ją w sposób opisany podczas przygotowania (patrz Kompendium zasad, wpis 102.4).

## Stan Skażony

Nowy stan SKAŻONY reprezentuje zarażenie badacza złem mitów. Podobnie jak inne karty stanów, stan SKAŻONY jest dwustronną kartą i posiada na odwrocie ukryte informacje. Nie należy podglądać rewersu karty, dopóki jakiś efekt gry tego nie nakaże.

## Modyfikowanie czary mitów

Kiedy gra poleci badaczom usunąć żeton mitów z gry, należy wziąć żeton odpowiedniego rodzaju z czary mitów, jeśli jest to możliwe. W przeciwnym razie należy wybrać odpowiedni żeton spośród tych, które już zostały dobrane z czary mitów, ale nie zostały jeszcze do niej odłożone.

Kiedy gra każe dodać żeton do czary mitów, należy go dodać bezpośrednio do czary mitów.



# Dodatkowe wyjaśnienia

## Rozstawienie wskazówki

Za każdym razem, gdy efekt powoduje rozstawienie żetonu wskazówki, należy go rozpatrzyć w taki sam sposób, jakby był rozpatrywany żeton rozstawienia wskazówki z czary mitów: należy wziąć wierzchnią kartę z talii wydarzeń, umieścić żeton wskazówki we wskazanej dzielnicy i potasować kartę razem z wierzchnimi kartami talii danej dzielnicy.

## Karty potworów

Zdolności, słowa kluczowe i modyfikatory kart potworów w grze są jawnymi informacjami. Badacze mogą w dowolnej chwili podglądać obie strony dowolnych kart potworów w grze. Badacze nie mogą przeglądać kart w talii potworów.

## Efekty aktywujące atuty

Jeśli efekt nie określa konkretnej lokalizacji (np. „sprzymierzeniec na dowolnym polu” lub „przedmiot na twoim polu”), jego celem mogą być jedynie atuty kontrolowane przez badacza, który aktywuje dany efekt lub spotkanie. Atut kontrolowany przez badacza znajduje się na polu danego badacza.

*Przykład: zaklęcie Wzmocnienie broni Zoey Samary brzmi: „Dołącz tę kartę do **broni** na twoim polu”. Zoey i Michael McGlen obydwójce znajdują się na Sokolim Przylądku, więc może ona dołączyć zaklęcie do jego Chicagowskiej „maszyny do pisania” lub do swojego Noża szefa kuchni.*

## Szukanie konkretnych cech

Kiedy jakiś efekt każe badaczom odkryć, rozstawić lub zyskać kartę z konkretną cechą, należy odkrywać po jednej karcie z odpowiedniej talii tak długo, aż zostanie odkryta karta z odpowiednią cechą, i umieścić daną kartę w grze tak, jak zostało to wskazane. Wszystkie pozostałe odkryte w ten sposób karty należy potasować i odłożyć z powrotem do talii, do której należą.

W przypadku talii, z których normalnie dobiera się karty z wierzchu (np. talia przedmiotów), karty należy odkrywać z wierzchu i odłożyć je na spód.

W przypadku talii, z których normalnie dobiera się karty ze spodu (np. talia potworów), karty należy odkrywać ze spodu i odłożyć je na wierzch.





# Tryby gry

*Wśród mrocznych fal* wprowadza do gry *Horror w Arkham* nowe tryby rozgrywki, które pozwalają graczom dostosować trudność gry lub połączyć kilka scenariuszy w serię rozgrywek o rosnącym stopniu trudności.

## Tryb fabularny

Ten tryb zmniejsza presję, jaką gra wywiera na badaczach, i daje więcej czasu na reagowanie na zagrożenia, dzięki czemu gracze mają więcej okazji do odbywania spotkań i lepszego poznania dziejących się w Arkham historii.

Aby rozegrać *Horror w Arkham* w trybie fabularnym, podczas kroku „Przygotowanie czary mitów” z przygotowania scenariusza należy zamienić jeden z żetonów zagłady na pusty żeton.

## Tryb wyzwania

Ten tryb powoduje, że zagłada rozprzestrzenia się jeszcze szybciej i zmusza badaczy to rozważniejszego wybierania swoich akcji. Gracze będą mieli mniej czasu, aby reagować na stawiane przez grę zagrożenia, więc każda działanie jest na wagę złota.

Aby rozegrać *Horror w Arkham* w trybie fabularnym, podczas kroku „Przygotowanie czary mitów” z przygotowania scenariusza należy zamienić jeden z pustych żetonów na żeton zagłady.

## Tryb nieuniknionego

Ten tryb pozwala badaczom na rozegranie serii następujących po sobie rozgrywek o rosnącym poziomie trudności. Celem jest ukończenie jak największej liczby scenariuszy, zanim Przedwieczni Bogowie pochłoną Arkham i zrównają nasz świat z ziemią.

Po tym, jak badacze przegrają chociaż jedną grę, nadchodzi nieunikniona śmierć wszechświata i seria rozgrywek dobiega końca.

### Zasady trybu nieuniknionego

- Badacze przegrywają serię, jeśli przegrają chociaż jeden scenariusz.
- Badacze wygrywają serię, jeśli wygrają wszystkie scenariusze.
- Pierwszy, losowo wybrany scenariusz serii należy przygotować normalnie według standardowych zasad.
- Każdy kolejny scenariusz należy przygotowywać poprzez wybranie losowo dowolnego scenariusza, który nie był jeszcze rozgrywany podczas tej serii. W każdej serii każdy scenariusz może zostać rozegrany tylko raz.
- W każdej rozgrywce może brać udział inna liczba badaczy, a pomiędzy rozgrywkami można dodawać dodatkowe elementy z rozszerzeń.

- Badacze, którzy zostali pokonani lub pochłonięci, są stałe usuwani z serii i nie mogą zostać użytych w późniejszych grach. Nie mogą zostać wybrani ani podczas przygotowania rozgrywki, ani podczas wyboru nowego badacza podczas gry. Badacze, którzy zostali wcześniej wycofani, mogą zostać ponownie wykorzystani.
- Gracze przegrywają scenariusz i całą serię, jeśli gracz nie ma możliwości wybrania nowego badacza do gry, ponieważ wszyscy dostępni badacze zostali już pokonani lub pochłonięci.
- Pomiędzy grami należy przywrócić wszystkie inne elementy gry i efekty.
- Na początku każdej gry należy zmodyfikować przygotowanie gry w sposób pokazany poniżej (według liczby rozegranych do tej pory scenariuszy w serii). Efekty kumulują się.





Numer gry	Zmiany w przygotowaniu	Krok przygotowania
1	Standardowe przygotowanie	—
2	Podczas przygotowania spowoduj postęp zagłady 1 dodatkowy raz.	111.3
3	Usuń 1 pusty żeton z czary mitów. Dodaj 1 żeton zagłady do czary mitów.	5
4	Podczas przygotowania rozstaw 1 żeton wskazówki mniej.	111.2
5	Usuń 1 żeton zagłady z czary mitów. Dodaj 1 żeton otwarcia się bramy do czary mitów.	5
6	Na końcu przygotowania rozpatrz jedno otwarcie się bramy.	111.5
7	Usuń 1 pusty żeton z czary mitów. Dodaj 1 żeton nagłówka do czary mitów.	5
8+	Za każdą kolejną grę powyżej siódmej, na końcu przygotowania umieść 1 dodatkowy żeton zagłady na arkuszu scenariusza.	111.5

*Przykład: na początku trzeciej gry w trybie nieuniknionego podczas przygotowania badacze powodują postęp zagłady 1 raz więcej i zamieniają 1 pusty żeton w czarze mitów na żeton zagłady.*



# Skrót zasad

## Symbole spotkań

Koszt	Nagroda
 Otrzymaj obrażenie	 Porusz badacza
 Otrzymaj punkt przerażenia	 Rozstaw żeton wskazówki

## Żetony mitów



**Szerzenie się grozy** (🐺) — Przeprowadź szerzenie się grozy na niestabilnym polu dzielnicy poprzez umieszczenie 1 żetonu zagłady w danej dzielnicy i dołączenie 1 karty grozy do talii spotkań danej dzielnicy.

## Typy trasy podróży

🛤️: Wiejska droga



🚢: Terminal promowy



🚉: Stacja kolejowa



## Twórcy rozszerzenia

**Projekt i opracowanie rozszerzenia:** Philip D. Henry, Daniel Lovat Clark i Tim Uren

**Producent:** Jason Walden

**Redakcja:** Adam Baker

**Korekta:** Mark Pollard with Molly Glover

**Menedżer ds. gier planszowych:** Christopher Winebrenner-Palo

**Zespół fabularny:** Kara Centell-Dunk i Matthew Newman

**Projekt graficzny:** Caitlin Ginther, Evan Simonet i WiL Springer

**Kierownik projektu graficznego:** Christopher Hosch

**Okładka:** Anders Finer

**Ilustracje na kafelkach mapy:** Jokubas Uogintas

**Pozostałe ilustracje:** Ryan Barger, Leonardo Borazio, João Bosco, Marius Bota, Joshua Cairos, Felicia Cano, Marco Caradonna, JB Casacop, Alexander Chelyshev, Mauro Del Bo, Nick Deligaris, Nele Diel, Alexandr Elichev, Tom Garden, Sebastian Giacobino, Quintin Gleim, Cris Griffin, Jeff Himmelman, Johannes Holm, David Hovey, Dual Brugh Studios, Rafal Hryniewicz, Clark Huggins, Marcin Jakubowski, Thomas Jedruszek, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Alexander Kozachenko, Kate Laird, Adam Lane, Robert Laskey, Sarah Lindstrom, Chris Miscik, Mark Molnar, Jacob Murray, Christopher A Peuler, Shane Pierce, Arkady Roytman, Grzegorz Rutkowski, Martin Diego Sadaba, Rick Sardinha, Stephen Somers, Preston Stone, Isuardi Therianto, Alex Tooth, Andrea Ugrai, Nino Vecia, Magali Villeneuve, Owen Weber, Damon Westenhofer, Eric Wilkerson, Andreas Zafiratos i Timothy Ben Zweifel

**Dyrektor artystyczny:** Deborah Garcia i Jeff Lee Johnson

**Zarządzający dyrektorem artystycznym:** Tony Bradt

**Koordynator ds. jakości:** Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

**Zarządzanie produkcją:** Justin Anger i Jason Glawe

**Dyrektor kreatywny ds. grafiki:** Brian Schomburg

**Starszy kierownik projektu:** John Franz-Wichlacz

**Starszy menedżer ds. rozwoju produktu:** Chris Gerber

**Projektant wykonawczy:** Nate French

**Wydawca:** Andrew Navaro

**Tłumaczenie:** Aleksandra Miszta

**Korekta wersji polskiej:** Łukasz Chelmecki

### Testerzy

Joelle Abramowitz, Alex Byers, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Gavin Duffy, Julia Faeta, Richard Harris, Anita Hilberdink, Grace Holdinghaus, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Emile de Maat, Josh McCluey, Erik Miller, Lacey Miller, Evan Moreno-Davis, Jenni Stein, Leon Tichelaar, i Marjan Tichelaar-Haug

*Specjalne podziękowania dla naszych beta-testerów!*

© 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic jest TM i © Gamegenic GmbH. Horror w Arkham, Fantasy Flight Games oraz logo FFG są © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

