

HORROR W ARKHAM®

GRA KARCIANA

DZIEDZICTWO DUNWICH

Errata

Wprowadzone w erracie zmiany zostały oznaczone na zielono i podkreślone.

Instrukcja

Scenariusz I-A: Zajęcia pozalekcyjne

Przygotowanie. Pierwszy akapit powinien brzmieć:

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zajęcia pozalekcyjne*, *Czarnoksiężstwo*, *Otchłań*, *Niewolnicy Bishopa*, *Lelki kozodoje*, *Pradawne zło*, *Zamknięte drzwi* oraz *Agenci Yog-Sothotha*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Scenariusz I-B: Kasyno zawsze wygrywa

Przygotowanie. Trzeci akapit powinien brzmieć:

- ☉ Następnie umieść w grze następujące lokalizacje: Salon w Clover Club, *Sala gier karcianych w Clover Club*, Bar w Clover Club oraz La Bella Luna. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w La Bella Luna.

Karty

***Blizniacze 45 Jenny** (🏠 10)

Powinno być:

„➡ Wydadz 1 nabój: **Walka**. Do tego ataku dostajesz **+2** 🃏. Ten atak zadaje +1 obrażenie.”

Budynek administracyjny (🏠 53)

Powinno być:

„**Wymuszony** – Na koniec twojej tury, jeśli znajdujesz się w Budynku administracyjnym: odrzuć wierzchnią kartę z twojej talii.”

UWAGA!

Poniższe zmiany zawierają informacje powiązane ze scenariuszami.
Nie należy ich czytać przed odkryciem rewersu wskazanej karty.

Niespodziewany zamęt **(rewers tajemnicy 2b)** (🏠 64)

Powinno być:

„Wtasuj do talii spotań pozostałą część tego zestawu spotań, odłożony na bok zestaw spotań Paniczny strach oraz stos odrzuconych kart spotań.”

Los dr. Morgana (rewers aktu 2b) (🏠 67)

Powinno być:

„Umieść w grze, w Barze w Clover Club, odłożonego na bok Petera Clovera.”