

# KŁĄTWA CZARNEGO FARAONA

## Fragment artykułu z Arkham Advertiser:

Profesor Armitage, człowiek, który zabiegal o ściślejszą współpracę z Uniwersytetem w Kairze i który zaaranżował wymianę, powiedział, że „odwiedziny wystawy muzealnej to dla Uniwersytetu w Arkham śmiały krok na arenie świata”, dodając, że podczas przygotowywania wykładów na ten semestr wzięto pod uwagę potencjał badawczy oferowany przez wystawę. Z drugiej strony, Ojciec Michael z Południowego Kościoła wezwał parafian do bojkotu wystawy. Ojciec był niedostępny i nie skomentował tej sytuacji, ale źródła będące blisko niego zdradziły nam, że ksiądz jest wciąż wstrząśnięty zeszłorocznym zajściem, w czasie którego kilka sklepów zostało zamkniętych i dokonano kilku tajemniczych morderstw. Inne źródła, które wolą pozostać anonimowe, twierdzą, że nowa fala „zajść” już się zaczęła...

W rozszerzeniu KŁĄTWA CZARNEGO FARAONA do Arkham z tajemniczego Egiptu przybywa wystawa muzealna. Wystawa, nazwana dobitnie „Dziedzictwo faraonów”, stanowi powód, dla którego do miasteczka ściągają cudzoziemscy kultyści, mają miejsce nadnaturalne wydarzenia, a z mroków wieków wylaniają się potężne relikty. Pojawiają się też inne niebezpieczeństwa i tajemnice, a wszystko to skończy się groźbą przebudzenia Przedwiecznego. Oczywiście, Badacze są jedynymi, którzy dzięki szczęściu, wiedzy i odwadze, będą mogli to powstrzymać.

## Zawartość pudełka

Wewnątrz pudełka z rozszerzeniem KŁĄTWA CZARNEGO FARAONA powinny się znajdować następujące elementy:

- 76 kart Badaczy
- 22 Przedmioty muzealne
- 21 Zakłéc
- 7 Sprzymierzeńców
- 26 kart Specjalnych
  - 18 kart Zakazu wstępu
  - 4 Korzyści
  - 4 Utrapienia
- 90 kart Przedwiecznych
  - 45 kart Obszarów
  - 27 kart Bram
  - 18 kart Mitów

To rozszerzenie można wprowadzić do gry na jeden z dwóch sposobów: jako OBJAZDOWĄ WYSTAWĘ lub STAŁĄ WYSTAWĘ. Wariant OBJAZDOWEJ WYSTAWY stanowi odrębną przygodę, podczas której korzysta się głównie z nowych kart. W wariacie STAŁEJ WYSTAWY miesza się nowe karty ze startymi, czyniąc wystawę „Dziedzictwo faraonów” i otaczające ją dziwne wydarzenia, elementem codziennego życia Arkham. Zasady dla obu wariantów znajdują się poniżej, pod opisem nowych elementów i zasad.

## Elementy

Większość z nowych kart Obszarów, Bram, Mitów i Zakłéc podlega tym samym zasadom, co karty z gry podstawowej.

Pozostałe elementy zostały opisane poniżej:

**Przedmioty muzealne:** Te szczególne przedmioty są podobne do Przedmiotów unikatowych, ale w przeciwieństwie do nich nie posiadają wartości pieniężnej. Można je zdobyć jedynie podczas spotkań w Arkham, spotkań w Innych Światach lub w wyniku działania kart Mitów. Najłatwiej znaleźć je na obszarach Arkham posiadających symbol Przedmiotów unikatowych. Podczas takich spotkań Badacz będzie miał

zazwyczaj wybór: będzie mógł wziąć Przedmiot muzealny lub Przedmiot unikatowy.

**Zakaz wstępu:** Arkham to bardzo zamknięta społeczność. Badacze nie powinni więc igrać z jego władzami i mieszkańcami. Jeśli Badacz zrobi coś, co rozgniewa ludzi u władzy danej dzielnicy, lub może jakiś element tej dzielnicy stanie się dla niego nie do zniesienia, otrzyma kartę *Zakazu* wstępu do danej dzielnicy. Podczas Fazy Ruchu Badacz będzie mógł przesunąć się na ulice danej dzielnicy, ale nie będzie już mógł wejść na jej obszary.

Od tej zasady istnieją dwa wyjątki. Po pierwsze, Badacz może wejść na obszar, na którym znajduje się otwarta brama, bez względu na to, czy ma *Zakaz* wstępu do danej dzielnicy. Po drugie, Badacz może wejść na obszar dzielnicy, do której ma *Zakaz* wstępu, w wyniku akcji podjętych podczas faz innych niż Ruch. Na przykład, jeśli ze spotkania w Arkham wynika, że Badacz może się natychmiast przesunąć na inny obszar, to może się przesunąć na ten obszar, nawet jeśli ma *Zakaz* wstępu do danej dzielnicy. Inne przykłady tego wyjątku to powrót z bycia zagubionym w czasie i przestrzeni, przymusowy ruch do Przytułku w Arkham Badacza, który popadł w obłąd, przymusowy ruch do Szpitala Św. Marii Badacza, który został ogłuszony, a także zostanie aresztowanym.

Karty *Zakazów* wstępu należy odrzucić, kiedy poziom paniki wzrośnie – mieszkańcy są zbyt zajęci walką z potworami na ulicach, aby zauważyć, że wszedłeś tam, gdzie nie powinieneś, a ty jesteś zbyt zajęty ratowaniem świata, aby jakaś fobia albo złe wspomnienia cię od tego powstrzymały!

Jeśli Badacz powinien otrzymać kartę *Zakazu* wstępu do danej dzielnicy, ale te już się skończyły, musi zabrać odpowiednią kartę innemu Badaczowi.

**Sprzymierzeńcy:** Sprzymierzeńcy zawarci w tym rozszerzeniu są dość niecodzienni. Zamiast zapewniać premię do testów umiejętności (jak większość Sprzymierzeńców), zapewniają premię do specjalnych rodzajów testów: walki, przerażenia, uników i zakłéc. To oznacza, że są bardziej przydatni podczas walki, a mniej przydatni podczas spotkań. Wyjątkiem jest tu Sarah Danforth, która zwiększa o 1 Skupienie Badacza.

**Korzyści i Utrapienia:** Podobnie jak Błogosławieństwa i Przekleństwa, Korzyści i Utrapienia nieznacznie naginają zasady gry. Korzyści zapewniają Badaczom nowe możliwości, a Utrapienia utrudniają rozgrywkę.

Na każdej takiej karcie, tuż poniżej zapewnianej przez nią zdolności, znajduje się opis pewnej sytuacji lub wydarzenia.

Jeśli Badacz znajdzie się w tej sytuacji lub przydarzy mu się takie zdarzenie, musi odrzucić kartę Korzyści lub Utrapienia. Na przykład, Badacz posiadający kartę *Medium* straci ją, kiedy *zagubi się w czasie i przestrzeni*.

Karty *Korzyści* posiadają niebieskie ramki, podobnie jak karty *Błogosławieństw*. Cztery *Korzyści* zawarte w tym rozszerzeniu to: *Pomazaniec*, *Prywatny detektyw*, *Medium* i *Wizje*. Karty *Utrapienia* posiadają czerwone ramki, podobnie jak karty *Przekleństw*. Cztery *Utrapienia* zawarte w tym rozszerzeniu to: *Udręczony*, *Miejscowy przewodnik*, *Naznaczony* i *Poszukiwany*.

Jeśli powinieneś wziąć kartę *Korzyści*, którą już posiada inny Badacz, *możesz* mu ją zabrać. Jeśli powinieneś wziąć kartę *Utrapienia*, którą już posiada inny Badacz, *musisz* mu ją zabrać.

**Dwukolorowe karty Bram:** Te specjalne karty Bram posiadają kolory dwóch symboli spotkań. Jeśli któryś z kolorów będzie odpowiadał jednemu z symboli spotkań Innego Świata, w którym przebywa Badacz, gracz musi rozpatrzyć tę kartę. W większości wypadków Badacz rozegra spotkanie znajdujące się pod akapitem 'Inne', ale jeśli nieszczęśnik będzie się





znajdował w świecie swoistym dla tej karty, będzie się musiał zmierzyć z Przedwiecznym związanym z tym Innym Światem

## Nowe zasady

Na kartach spotkań w **KLĄTWIE CZARNEGO FARAONA** znajduje się jeden nowy termin: *zaskoczenie*. Kiedy potwór zaskoczy Badacza, ten nie będzie mógł go uniknąć i w związku z tym musi z nim walczyć. Pierwsza runda walki będzie przebiegać w poniższy sposób:

1. **Test przerażenia**
2. **Walka:** Podczas pierwszej rundy walki *zaskoczony* Badacz nie może próbować ucieczki. Jeśli Badacz pokona potwora, walka się kończy.
3. **Obrażenia:** Jeśli Badacz nie pokonał potwora, a po zakończeniu tego kroku pozostanie przytomny, poczytalny i na tym samym obszarze co potwór, walka będzie toczyć się dalej na normalnych zasadach. Gracz przechodzi do kroku 2: Walka lub ucieczka i kontynuuje swoje zmagania.

## Wariant OBJAZDOWEJ WYSTAWY

W tym wariantcie do Arkham zawitała właśnie wystawa muzealna „Dziedzictwo faraonów”. Z czasem wystawa zwinie swoje podwoje i wyruszy w dalszą drogę. Póki jednak jest w mieście, powiązane z nią dziwne wydarzenia będą przykuwać większość uwagi Badaczy. Do ich rąk trafią starożytne relikty z czasów piramid, a ulice i obszary Arkham wypełnią opowieści o dziwnych owadach, starych bogach i egzotycznych podróży. W tle tych wydarzeń i, być może, w ich wyniku, Przedwieczny wije się w swym śnie, otwierając bramy do nowych, przerażających przygód w innych wymiarach.

**OSTRZEŻENIE:** *Ten wariant jest przeznaczony dla doświadczonych graczy. Bramy mogą się otwierać w nieoczekiwanych miejscach, a tor zagłady Przedwiecznego będzie się zapelniał bardzo szybko! Taki oto chaos rodzi się, kiedy ktoś sprowadza do niestabilnego węzła mistycznych energii, jakim jest Arkham, potężne relikty i pradawne duchy z dalekiej krainy.*

## Przygotowanie do gry

Grę podstawową **HORROR W ARKHAM** należy przygotować w normalny sposób, ale po **Kroku 6: Rozdzielenie talii** należy przeprowadzić poniższe kroki:

- 6a. Karty **Przedmiotów muzealnych, Zakazów wstępu, Korzyści i Utrapienia** należy umieścić obok planszy, w pobliżu innych talii kart Badaczy.
- 6b. Karty **Zakłéc, Sprzymierzeńców i Mitów** pochodzące z **KLĄTWY CZARNEGO FARAONA** należy umieścić obok planszy, w pobliżu odpowiadających im talii z podstawowej gry **HORROR W ARKHAM**.
- 6c. Należy odłożyć talie **Obszarów i Bram** z podstawowej gry **HORROR W ARKHAM** do pudełka. Powyższe talie należy zastąpić kartami **Obszarów i Bram** z **KLĄTWY CZARNEGO FARAONA** (karty należy podzielić na odpowiednie talie).

Następnie należy przejść do **Kroku 7: Stały ekwipunek**.

## Rozgrywka

W tym wariantcie wszystkie spotkania w Arkham i Innych Światach będą nowe. Podobnie będzie z kartami Mitów (Nagłówkami, Pogłoskami i Warunkami) – większość z nich będzie nowa. Większość z zasad z gry podstawowej pozostaje taka sama, to samo tyczy się warunków zwycięstwa. Poniższe elementy tego wariantu zasługują na szersze objaśnienie:

**Sprzymierzeńcy:** Dzięki spotkaniom w Arkham Badacze mogą zdobyć jedynie Sprzymierzeńców pochodzących z **KLĄTWY CZARNEGO FARAONA**. Sprzymierzeńcy zdobyci w wyniku spotkań w Innych Światach mogą pochodzić z dowolnej talii Sprzymierzeńców. Badacze, którzy rozpoczynają grę z konkretnymi Sprzymierzeńcami, mogą ich wziąć z talii Sprzymierzeńców z podstawowej gry **HORROR W ARKHAM**. Kiedy poziom paniki będzie wzrastał, należy odrzucać po 1 Sprzymierzeńcu z *obu* talii.

**Przedmioty muzealne:** Te szczególne przedmioty są podobne do Przedmiotów unikatowych, ale w przeciwieństwie do nich nie posiadają wartości pieniężnej. Można je zdobyć jedynie podczas spotkań w Arkham, spotkań w Innych Światach lub w wyniku działania kart Mitów. Najłatwiej znaleźć je na obszarach Arkham posiadających symbol Przedmiotów unikatowych. Podczas takich spotkań Badacz będzie miał zazwyczaj wybór: będzie mógł wziąć Przedmiot muzealny lub Przedmiot unikatowy.

**Zakłęcia:** Badacze zdobywają Zakłęcia w zwykły sposób. Aby gracze mieli łatwiejszy dostęp do nowych Zakłéc, karty Zakłéc pochodzące z **KLĄTWY CZARNEGO FARAONA** tworzą odrębną talię. Za każdym razem, kiedy gracz będzie losował jedno lub więcej Zakłéc, będzie mógł wybrać, z której talii losować.

**Faza Mitów:** Aby w dużej mierze wykorzystać nowe karty Mitów, należy co turę losować kartę Mitów z innej talii (raz z talii **KLĄTWY CZARNEGO FARAONA**, a raz z talii z podstawowej gry **HORROR W ARKHAM**). Kiedy gracz wylosuje kartę z danej talii, należy umieścić na niej jakiś znacznik, aby zaznaczyć, że podczas następnego tury należy losować kartę z drugiej talii.

## Wariant STAŁEJ WYSTAWY

W tym wariantcie wystawa muzealna „Dziedzictwo faraonów” zostaje w Arkham na stałe i staje się częścią normalnego życia (o ile można je nazwać normalnym) jego mieszkańców. Przedwieczny i jego wpływ na miasteczko są ważniejsze od tajemnic wystawy muzealnej, niemniej jednak jej obecność wywiera przemożny wpływ na społeczność Arkham i jego okultystyczne kręgi.

## Przygotowanie do gry

Grę podstawową **HORROR W ARKHAM** należy przygotować w normalny sposób, ale po **Kroku 6: Rozdzielenie talii** należy przeprowadzić poniższe kroki:

- 6a. Karty **Przedmiotów muzealnych, Zakazów wstępu, Korzyści i Utrapienia** należy umieścić obok planszy, w pobliżu innych talii kart Badaczy.
- 6b. Karty **Zakłéc, Sprzymierzeńców, Mitów, Obszarów i Bram** pochodzące z **KLĄTWY CZARNEGO FARAONA** należy wmieścić do odpowiednich talii z podstawowej gry **HORROR W ARKHAM**.

Następnie należy przejść do **Kroku 7: Stały ekwipunek**.

## Rozgrywka

W tym wariantcie większość spotkań w Arkham i Innych Światach będzie graczom znajoma, ale te znane wydarzenia będą poprzerplątane spotkaniami, zdarzeniami i postaciami mającymi związek z wystawą muzealną. W porównaniu z poprzednim wariantem, istnieje mniejsze prawdopodobieństwo, że Badacze zdobędą nowych Sprzymierzeńców i Zakłęcia lub odnajdą rzadkie Przedmioty muzealne. Większość z zasad z gry podstawowej pozostaje taka sama, to samo tyczy się warunków zwycięstwa. Poniższe elementy tego wariantu zasługują na szersze objaśnienie:

**Przedmioty muzealne:** Patrz **OBJAZDOWA WYSTAWA**, powyżej.

**Sprzymierzeńcy:** Kiedy poziom paniki wzrośnie, należy odrzucić 2 losowych Sprzymierzeńców zamiast jednego.