

# HORROR W ARKHAM®

## GRA KARCIANA

### PRZECZYTAJ LUB ZGIŃ

#### SCENARIUSZ WYZWANIE

Przeczytaj lub zgiń to scenariusz wyzwanie do gry karcianej *Horror w Arkham*, zaprojektowany specjalnie dla Daisy Walker. Scenariusz ten może być rozgrywany pojedynczo w trybie samodzielnej rozgrywki lub jako historia poboczna w trakcie dowolnej kampanii. **Aby rozegrać ten scenariusz, wymagany jest *Horror w Arkham: Zestaw podstawowy oraz rozszerzenie Dziedzictwo Dunwich*.**

#### Badacze z równoległego świata

Badacze z równoległego świata to dostępne do samodzielnego wydruku nowe, alternatywne wersje istniejących już badaczy z gry karcianej *Horror w Arkham*. Badaczami tymi, wraz z ich zaawansowanymi kartami osobistymi, można normalnie rozegrać każdy scenariusz i kampanię.

Podczas tworzenia talii Daisy Walker możesz zdecydować, z którego awersu i którego rewersu oryginalnej lub alternatywnej wersji jej karty badacza chcesz korzystać. Każda wersja ma swoje wady i zalety. Możesz wybrać dowolną stronę każdej wersji. Oznacza to, że możesz używać obu stron oryginalnej wersji, obu stron alternatywnej wersji, oryginalnego awersu i alternatywnego rewersu albo alternatywnego awersu i oryginalnego rewersu.

Niezależnie od tego, jakiej konfiguracji badacza używasz, możesz też ulepszyć karty osobiste Daisy do ich nowych zaawansowanych wersji (zastępując nimi oryginały). Można je rozpoznać po słowie kluczowym Zaawansowana na Torebce Daisy oraz opisie „Zaawansowane osłabienie” na Necronomiconie. Tworzą one zestaw i nie należy ich rozdzielać — jeśli zdecydujesz się ulepszyć Torebkę Daisy, musisz ulepszyć także Necronomicon. Ulepszenie tych kart nie kosztuje żadnych punktów doświadczenia i można to zrobić w dowolnym momencie kampanii. Jednak jeśli karty zostaną ulepszone to ich zaawansowanej wersji, nie można już tego cofnąć (chyba że gra ci na to pozwoli).

#### Scenariusze wyzwania

Scenariusze wyzwania to specjalne scenariusze print-and-play, które wykorzystują istniejące produkty z serii *Horror w Arkham: Gra karciana* w połączeniu z nowymi kartami do samodzielnego wydruku. Scenariusze te są zaprojektowane w oparciu o pewne konkretne wymagania, aby to doświadczenie stanowiło dla graczy swego rodzaju łamigłówkę.

Scenariusz wyzwanie *Przeczytaj lub zgiń* skupia się wokół badaczki Daisy Walker i dlatego posiada następujące wymagania:

- Podczas rozgrywania tego scenariusza Daisy Walker musi zostać wybrana jako jeden z badaczy.
- Talia Daisy Walker musi zawierać co najmniej 4 atuty z cechą **Księga**. Osłabienia z cechą **Księga** nie wliczają się do tego minimum.

#### Tryb samodzielnej rozgrywki

Podczas rozgrywania tego scenariusza w trybie samodzielnej rozgrywki należy postępować według instrukcji zawartych w sekcji „Tryb samodzielnej rozgrywki” Kompletnej książki zasad. Dodatkowe zasady jego przygotowania znajdują się poniżej. W przypadku rozgrywania scenariusza *Przeczytaj albo zgiń* w trybie samodzielnej rozgrywki do wyboru są cztery poziomy trudności. Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:

- Łatwy:** +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , .
- Standardowy:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , .
- Trudny:** 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -6, , , , , , .
- Ekspercki:** 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, , , , , , .

#### Historia poboczna (tryb kampanii)

Historia poboczna to scenariusz, który może zostać rozegrany pomiędzy dowolnymi dwoma scenariuszami każdej kampanii gry karcianej *Horror w Arkham*. Rozegranie historii pobocznej kosztuje każdego badacza w kampanii odpowiednią liczbę punktów doświadczenia. Otrzymane podczas historii pobocznej osłabienia, traumy, punkty doświadczenia i nagrody badacze zachowują do końca trwania kampanii. Każdą historię poboczna można rozegrać tylko raz w trakcie danej kampanii.

W przypadku rozgrywania tego scenariusza podczas kampanii należy przygotować grę tak, jakby był to kolejny scenariusz kampanii – z tym samym workiem chaosu, otrzymanymi wcześniej osłabieniami, traumami i atutami fabularnymi.

**Badacze mogą rozegrać *Przeczytaj lub zgiń* jako historię poboczna tylko, jeśli w kampanii bierze udział Daisy Walker. Rozegranie historii pobocznej *Przeczytaj lub zgiń* kosztuje Daisy Walker 3 punkty doświadczenia, a każdego innego badacza 1 punkt doświadczenia.**

#### Symbol rozszerzenia

Karty z serii „Badacze z równoległego świata” można rozpoznać dzięki następującemu symbolowi poprzedzającemu kolekcjonerski numer karty:



### Scenariusz wyzwanie: Przeczytaj lub zgiń

Czytasz, odkąd tylko pamiętasz. W dzieciństwie było to niewinne zainteresowanie niegroźnymi opowiadaniem. Przeróżnymi – to fakt – ale niegroźnymi. Ze względu na twoją fascynację grozą i mrokiem twoi przyjaciele i koledzy z klasy nadali ci przydomek „Straszak”. Jednak im stawałaś się starsza, tym bardziej rosła twoja fascynacja, aż przerodziła się wręcz w obsesję. Twój pociąg do wszystkiego co przerażające, lecz mimo wszystko zmyślone, przerodził się w coś innego. W coś prawdziwego.

Kiedy odkryłaś Necronomicon w przekładzie Johna Dee, od razu wiedziałaś, że w końcu odnalazłaś prawdziwą grozę, jakiej od dawna sekretnie pragnęłaś. Gdybyś tylko wiedziała, co cię czeka po przeczytaniu tej straszliwej księgi. Wtedy zamknęłabyś ją z powrotem w zastrzeżonym księgozbiore Henry’ego Armitage’a w Bibliotece Orne’a i nigdy więcej nie otworzyła.

A przynajmniej tak sobie wmawiasz. Ale nawet ty nie możesz wątpić w moc przyciągania Kitab al-Azif. Księgi umarłych. To właśnie dlatego, gdy dr Armitage wezwał cię do Biblioteki Orne’a, coś wewnątrz ciebie zadrżało z przerażenia, przepowiadając to, co ma się wydarzyć.

„Nie rozumiem, jak to się mogło stać” – mówi dr Armitage, oglądając zniszczenia. Cały księgozbiór zastrzeżonego działu biblioteki został rozrzucony w szaleńczym nieładzie. Na stoliku obok leży otwarty Necronomicon, a jego metalowe zatrzaski zostały wylamane. Przesuwasz palce po chropowatych, przypominających w dotyku skórę stronach księgi. Twój wzrok przeskakuje od wersu do wersu, zupełnie jakby tańczył do dobrze znanej melodii:

„Niewidoczni i plugawi stąpają w odludnych miejscach, w których o właściwej Porze wypowiedziano Słowa i wykrzyczano Obrzędy. W bełkocie wiatru niosą się Ich głosy, a w pomruku ziemi przemawia Ich świadomość”.

Twoje gardło zaciska się, gdy zdajesz sobie sprawę, co się właśnie wydarzyło. Coś zostało uwolnione, i tylko ty możesz odkryć sposób, aby to zatrzymać...

Przejdź do Przygotowania.



## Przygotowanie badaczy

- Usun z talii Daisy Walker każdy niebędący osłabieniem atut z cechą **Księga**. Odłóż wszystkie te atuty na bok, poza grę.

## Przygotowanie scenariusza

- Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Przeczytaj lub zgiń*, *Zajęcia pozalekcyjne*, *Czarnoksiężstwo*, *Otchłań*, *Niewolnicy Bishopa*, *Lejki kozodoje*, *Pradawne zło*, *Zamknięte drzwi*, *Agenci Yog-Sothotha* oraz *Los Armitage'a*. Każdy z tych zestawów spotkań z wyjątkiem *Przeczytaj lub zgiń* można znaleźć w zestawie podstawowym i rozszerzeniu *Dziedzictwo Dunwich*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- Usun z gry oryginalną kartę pomocy scenariusza z zestawu spotkań *Zajęcia pozalekcyjne*. Użyj nowej karty pomocy scenariusza z pobranego zestawu spotkań *Przeczytaj lub zgiń*.

- Usun z gry oryginalne talie aktów i tajemnic z zestawu spotkań *Zajęcia pozalekcyjne*. Stwórz talię aktów i talię tajemnic, używając do tego jedynie kart z pobranego zestawu spotkań *Przeczytaj lub zgiń*.

- Usun z gry następujące karty: lokalizację Gabinetu wydziału (*Jest już późno*), lokalizację Pracowni alchemicznych, atut fabularny Mikstura alchemiczna, wroga Eksperyment oraz atut fabularny Profesor Warren Rice. Nie są one używane w tym scenariuszu wyzwaniu.

- Umieść w grze każdą z pozostałych lokalizacji: *Dziedziniec Miskatonic*, *Biblioteka Orne'a*, *Wydział humanistyczny*, *Związek studencki*, *Budynek naukowy*, *Budynek administracyjny*, *Akademiki* oraz *Gabinety wydziału* (*Noc jest jeszcze młoda*).

◆ Daisy Walker rozpoczyna grę w Bibliotece Orne'a.

◆ Pozostali badacze rozpoczynają grę na Dziedzińcu Miskatonic.

◆ **Ponieważ Akademiki i Gabinety wydziału są w grze od początku rozgrywki, a Pracownie alchemiczne są usunięte z gry, należy zignorować wszystkie zdolności Wymuszone, które każałyby umieścić dane lokalizacje w grze.**

- Potasuj wszystkie odłożone na bok atuty z cechą **Księga**, które zostały wcześniej usunięte z talii Daisy Walker, i umieść 1 zakryty pod każdą lokalizacją z wyjątkiem *Dziedzińca Miskatonic*. Umieść każdy pozostały odłożony na bok atut z cechą **Księga** zakryty pod Biblioteką Orne'a.

◆ Przykładowo, jeśli Daisy Walker wcześniej odłożyła na bok, poza grę 12 atutów z cechą **Księga**, umieściłaby 1 zakryty atut pod każdą zakrytą lokalizacją z wyjątkiem *Dziedzińca Miskatonic*, a pozostałe 6 pod Biblioteką Orne'a.

- Umieść atut fabularny „Jazz” Mulligan w grze, w Budyńku naukowym.

- Umieść wroga *Przywoływacza umarłych* (z pobranego zestawu spotkań *Przeczytaj lub zgiń*) w grze, w Bibliotece Orne'a, wyczerpanego i nie w zwarciu.

- Daisy Walker przejmuje kontrolę nad atutem fabularnym Dr. Henrym Armitagem. Jeśli Dr. Henry Armitage jest już częścią talii dowolnego z badaczy, przeszukaj talię danego badacza w poszukiwaniu Dr. Henry'ego Armitage'a i umieść go w grze, pod kontrolą Daisy Walker).

- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

- Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

## NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ każdy badacz został pokonany: przejdź do Zakończenia 2.**

**Zakończenie 1:** Kiedy się budzisz, podłoga biblioteki zasłana jest strzępkami papieru i podartymi książkami. Necronomicon leży przed tobą, a jego metalowy zatrzask znów jest zamknięty. Czymkolwiek była uwolniona istota, masz nadzieję, że udało się ją bezpiecznie uwięzić w środku księgi. Nie możesz jednak ryzykować – grymuar jest zbyt niebezpieczny, by po prostu go tu zostawić. Wypychasz wolumin do torebki, wiedząc, że tylko ty możesz go ochronić... lub ochronić innych przed nim.

- Daisy Walker zyskuje punkty doświadczenia w liczbie równej albo łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa, albo liczbie atutów z cechą **Księga**, które miała w grze podczas zakończenia scenariusza (którakolwiek wartość jest wyższa).

- Każdy pozostały badacz zdobywa tylko punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

- Daisy Walker może ulepszyć *Torebkę Daisy* do jej zaawansowanej wersji, albo przywrócić zaawansowaną wersję *Necronomiconu* (*Przekład Johna Dee*) do jej oryginalnej wersji.

**Zakończenie 2:** Wypychasz księgę z powrotem do torebki. Możesz mieć tylko nadzieję, że uwolniona istota nie wyrządzi żadnych dalszych szkód...

- Daisy Walker zyskuje punkty doświadczenia w liczbie równej albo łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa, albo liczbie atutów z cechą **Księga**, które miała w grze podczas zakończenia scenariusza (którakolwiek wartość jest wyższa).

- Każdy pozostały badacz zdobywa tylko punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

- Daisy Walker musi ulepszyć *Necronomicon* (*Przekład Johna Dee*) do jego zaawansowanej wersji, albo przywrócić zaawansowaną wersję *Torebki Daisy* do jej oryginalnej wersji.

Kopowanie dozwolone wyłącznie na użytek własny.  
Dostępne do pobrania na stronie [www.Galakta.pl](http://www.Galakta.pl)

Cytat wykorzystany w scenariuszu pochodzi z opowiadania  
H.P. Lovecrafta *Zgroza w Dunwich* w tłumaczeniu Macieja Plazy.



© 2020 Fantasy Flight Games. Horror w Arkham, Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG i logo LCG 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.

