

HORROR W ARKHAM

GRA KARCIANA

W MAJESTACIE PRAWA

SCENARIUSZ WYZWANIE

W majestacie prawa to scenariusz wyzwania do gry karcianej *Horror w Arkham*, zaprojektowany specjalnie dla Rolanda Banksa. 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*.**

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 Rolanda Banksa 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 Rolanda do ich nowych zaawansowanych wersji (zastępując nimi oryginały). Można je rozpoznać po słowie kluczowym Zaawansowana. Tworzą one zestaw i nie należy ich rozdzielać – jeśli zdecydujesz się ulepszyć Specjalną .38 Rolanda, musisz ulepszyć także Zacieranie śladów. Ulepszenie tych kart nie kosztuje żadnych punktów doświadczenia i można to zrobić w dowolnym momencie kampanii. Jednak jeśli karty zostaną ulepszone do 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 wyzwania *W majestacie prawa* skupia się wokół badacza Rolanda Banksa i dlatego posiada następujące wymagania:

- Podczas rozgrywania tego scenariusza Roland Banks musi zostać wybrany jako jeden z badaczy.

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 *W majestacie prawa* 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 *W majestacie prawa* jako historię poboczna tylko, jeśli w kampanii bierze udział Roland Banks. Rozegranie historii pobocznej *W majestacie prawa* kosztuje Rolanda Banksa 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: W majestacie prawa

Biurokracja cię wykańcza. Odkąd przybyłeś do Arkham, każda kolejna sprawa zdaje się trudniejsza od poprzedniej. Spodziewałeś się, że będziesz ścigał przemytników i drobnych rzeźmieszków a nie zmyślone potwory. Z drugiej strony im dłużej przeglądasz te wciąż niepozamykane, i pozornie absurdalne, sprawy tym bardziej skłonny jesteś uważać, że może wcale nie są tak absurdalne jak się z początku zdawało. I może te wszystkie potwory wcale nie są zmyślone.

Biuro zapewnia niezliczone poradniki o tym, jak prowadzić rozmaito dochodzenia, ale dziwnym trafem żaden z nich nie wspomina słowem o tych dotyczących składania ofiar z ludzi. Kiedy więc doniesiono ci o ciałach znalezionych w Czarnej jaskini, nie do końca wiedziałeś od czego zacząć. Przesłuchania bliskich ofiar jak i okolicznych mieszkańców nie przyniosły w zasadzie żadnych wartych uwagi informacji. Nawet odnalezione w jaskini dowody były, delikatnie mówiąc, niezbyt pomocne – zbiór drobiazgów i nieco enigmatycznych zapisków sugerujących, że zamordowani mieli być czymś w rodzaju daru, i wreszcie malunek przedstawiający gigantycznych rozmiarów drzewo. Zrobiłeś więc to, w czym jesteś najlepszy: powęszyłeś najdokładniej jak się dało i znalazłeś coś, co łączy te tajemnicze morderstwa.

Pan Damien Grey, człowiek który wydaje się być w centrum wszystkich tych wydarzeń. Kongresmen spoza Arkham, żadnych krewnych i bliskich w okolicy. Nie zasiada też w żadnej radzie, której zadania tłumaczyłyby jego ciągłą obecność w mieście, a mimo to od miesięcy, z niejasnych przyczyn, nie opuszczał Arkham. Jest również związany z każdą z ofiar nie dalej niż o dwa stopnie oddalenia. Coś tu ewidentnie śmierdzi. A policyjna eskorta dniem i nocą towarzysząca Panu Greyowi, mimo braku jakichkolwiek pogroźek w jego stronę, śmierdzi jeszcze bardziej.

Musisz czym prędzej dotrzeć do źródła tej tajemnicy. Do tego obraz tego przekłętą drzewa wszędzie ci towarzyszy. Kolejni ludzie giną, a niektórzy z mieszkańców

zaklinają się, że widzieli kozłopodobne stworzenia czające się w mrocznych alejkach. Jeśli Pan Grey ma z tym wszystkim coś wspólnego, to musisz być niezwykle ostrożny. Falszywe oskarżenia rzucone w stronę tak ważnego polityka to szybka droga do zakończenia twojej kariery. Czas wziąć się do roboty: wygrzebać każdy możliwy dowód, odkryć każdą nawet najbardziej niewygodną prawdę i przesłuchać tych, którzy za tym wszystkim stoją. Nikt i nic nie umknie twej uwadze.

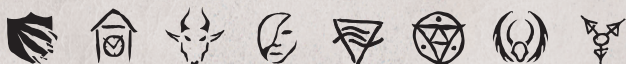
Przejdź do **Przygotowania**.

Przepisy

Każdy z 5 atutów o nazwie Wytyczna, zawartych w tym zestawie, posiada własną zdolność „Przepis –”, która odzwierciedla ograniczenia, którym Roland musi się podporządkować w trakcie gry. „Przepis –” jest po prostu opisem działania umiejętności i nie ma żadnych dodatkowych własnych zasad. Przepisy w działaniu są podobne do zdolności stałych – są zawsze aktywne i nie posiadają momentu zainicjowania. Jednak niektóre efekty kart (zwłaszcza zdolność ✨ Rolanda) mogą odnosić się do konkretnych Przepisów.

Przygotowanie scenariusza

- ☞ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *W majestacie prawa*, *Maski północy*, *Agenci Shub-Niggurath*, *Kult Umórdhotha*, *Przejmujący chłód*, *Mroczny kult*, *Dzieci nocy*, *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☞ Usuń z gry oryginalną kartę pomocy scenariusza z zestawu spotkań *Maski północy*. Użyj nowej karty pomocy scenariusza z pobranego zestawu spotkań *W majestacie prawa*.
- ☞ Usuń z gry karty z oryginalnych talii aktów i tajemnic z zestawu spotkań *Maski północy*. Stwórz talię aktów i talię tajemnic, używając do tego jedynie kart z pobranego zestawu spotkań *W majestacie prawa*.
- ☞ Usuń z gry następujące karty: lokalizację *Twój dom* i obie kopie karty podstępu *Tajemnicze pieśni*. Nie są one używane w tym scenariuszu wzywaniu.
- ☞ Wylosuj jedną z dwóch lokalizacji *Downtown* oraz jedną z dwóch lokalizacji *Southside* i umieść je w grze. Usuń z gry inne wersje *Downtown* i *Southside*. Następnie umieść w grze lokalizacje *Northside*, *Easttown*, *Rivertown*, *Szpital św. Marii*, *Cmentarz*, *Uniwersytet Miskatonic* oraz *Posterunek Policji w Arkham*.
 - ☞ Wszyscy badacze rozpoczynają grę na *Posterunku Policji w Arkham*.
- ☞ Potasuj razem 9 wrogów z cechą **Kultysta** z zestawów spotkań *Kult Umórdhotha* i *Mroczny kult* a następnie umieść po jednym zakrytym wrogu pod każdą lokalizacją w grze. Są to spiskowcy.
 - ☞ Opcjonalnie możesz zdecydować się zebrać karty z zestawu spotkań *Powrót Kultu Umórdhotha*, jeśli posiadasz je w swojej kolekcji. Ten zestaw spotkań jest oznaczony symbolem po prawej. Jeśli to zrobisz, potasuj 3 karty z tego zestawu razem z 9 kartami wrogów z cechą **Kultysta**, które potasowałeś wcześniej, a następnie usuń z gry 3 z 12 kart bez podglądania. Następnie umieść po jednym zakrytym wrogu pod każdą lokalizacją w grze. Są to spiskowcy.
- ☞ Roland Banks rozpoczyna grę z 1 żetonem wskazówki (z puli żetonów).
- ☞ Potasuj pozostałe 24 karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Kopowanie dozwolone wyłącznie na użytek własny.
Dostępne do pobrania na stronie www.Galakta.pl

© 2021 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.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



GALAKTA
ul. Łągiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89



NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia i Roland Banks zrezygnował: przejdź do **Zakończenia 1**.

Zakończenie 1: Przedstawiłeś swoje dowody i sprawa została zamknięta, więc wracasz do swoich codziennych zajęć - ścigania drobnych złodziejek i przemytników alkoholu. Odpowiedzialni za niedawne morderstwa, a przynajmniej ci których udało ci się dopaść, siedzą za kratami. Niezbite dowody ich winy sprawią, że żaden z nich, nawet Pan Grey, nie umknie wymiarowi sprawiedliwości. Jednak powrót do codzienności okazał się trudniejszy niż myślałeś. Dziwny niepokój zaprząta twoje myśli. Coś przecież musiało popchnąć Pana Greya i jego popleczników do tak okrutnych zbrodni. Morderstw popełnianych w pogoni za jakimś mrocznym, złowieszczym celem.

Zgnilizna i rozkład toczy to miasto od wewnątrz, zupełnie jak pleśń wyściełająca fundamenty starego domu. Czy po tym co widziałeś nadal możesz polegać na poradczykach i materiałach zapewnianych przez Biuro? A co jeżeli kolejna sprawa wymusi działanie wbrew zasadom? Jak się wtedy zachowasz?

- ☞ Roland Banks zdobywa punkty doświadczenia równe łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart wrogów w puli zwycięstwa.
- ☞ Każdy inny badacz zdobywa punkty doświadczenia równe łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart lokalizacji w puli zwycięstwa.
- ☞ Jeżeli liczba wrogów z cechą **Kultysta** w puli zwycięstwa wynosi:
 - ☞ 4-5, Roland Banks rozpoczyna kolejny scenariusz z 1 dodatkową kartą na ręce.
 - ☞ 6-7, Roland Banks rozpoczyna kolejny scenariusz z 2 dodatkowymi kartami na ręce.
 - ☞ 8-9, Roland Banks rozpoczyna kolejny scenariusz z 3 dodatkowymi kartami na ręce.
 - ☞ 10, Roland Banks rozpoczyna kolejny scenariusz z 3 dodatkowymi kartami na ręce. Na czas dalszej kampanii wybierz i usuń jeden pozbawiony symbolu żeton chaosu z worka chaosu.
- ☞ Jeśli Pan Grey znajduje się w puli zwycięstwa, Roland Banks może ulepszyć Specjalną .38 Rolanda do zaawansowanej wersji albo przywrócić zaawansowaną wersję *Zacierania śladów* do oryginalnej wersji.

Zakończenie 2: Żadne procedury czy ćwiczenia nie mogły przygotować cię na potwory, z którymi się zetknąłeś. Ani na te w dosłownym znaczeniu, ani te w ludzkiej skórze. Dajesz z siebie wszystko, ale to nie wystarczyło i musiałeś zamknąć sprawę i na jakiś czas przestać się wychylać. Jakikolwiek dalsze działania z pewnością sprowadziły by na ciebie zgubę. Pan Grey i jego trepy być może nigdy nie odpowiedzą za to, czego się dopuścili. Przy tym wszystkim wiesz już przynajmniej, że to miasto gnije od wewnątrz. Następnym razem zadziałasz skuteczniej. Zgodnie z prawem lub nie.

- ☞ Roland Banks zdobywa punkty doświadczenia równe łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart wrogów w puli zwycięstwa.
- ☞ Każdy inny badacz zdobywa punkty doświadczenia równe łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart lokalizacji w puli zwycięstwa.
- ☞ Roland Banks musi ulepszyć *Zacieranie śladów* do zaawansowanej wersji, albo przywrócić zaawansowaną wersję *Specjalnej .38 Rolanda* do oryginalnej wersji.