

# HORROR W ARKHAM

GRA KARCIANA

## ZŁA KREW

SCENARIUSZ WYZWANIE

Zła krew to scenariusz wyzwania do gry karcianej *Horror w Arkham*, zaprojektowany specjalnie dla Agnes Baker. 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 Zapomniana Era wraz z zestawem mitów Nici Losu.**

### 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 Agnes Baker 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 Agnes 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 Dziedzictwo z Hiperborei, musisz ulepszyć także Mroczne wspomnienie. 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 *Zła krew* skupia się wokół badacza Agnes Baker i dlatego posiada następujące wymagania:

- Podczas rozgrywania tego scenariusza Agnes Baker musi zostać wybrana 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 księgi zasad. W przypadku rozgrywania scenariusza *Zła krew* 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, , , , , , , .
- Eksperekcki:** 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 badacza 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.

**Rozegranie historii pobocznej *Zła krew* kosztuje Agnes Baker 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 wyzwania: Zła krew

*Od zawsze czułaś, że jest w tobie coś... dziwnego. Od najmłodszych lat w twych snach doświadczałaś wizji innego wymiaru. Innego życia. Życia pełnego magii i dostojności, podbojów i prześladowań. Dzień w którym znalazłaś ten dziwny, stary klucz i rozpoznałaś wyryte na nim symbole, stał się dniem w którym zrozumiałaś prawdę – to nie były sny, lecz wspomnienia. Wspomnienia innego życia. Miejsca o nazwie „Hiperborea”. Wraz ze wspomnieniami powróciła i magia. Przez długie miesiące w tajemnicy ćwiczyłaś się w swych na nowo odzyskanych mocach, zatapiałaś się we wspomnieniach chcąc oddać należną cześć tej potędze. Od niedawna jednak sny stały się mroczniejsze i bardziej przerażające. Twoje dawne ja nie było tak łagodne i skore do wybaczenia jak ty obecnie jesteś. Było okrutne. Łaknęło potęgi. Ta wizja była upiorna. Nie zdecydowałaś się przecież posiadać mocy po to by krzywdzić, lecz by nieść pomoc tym, którzy jej potrzebują. Lecz nie tobie jednej zaczęły wracać wspomnienia. Kilka tygodni temu restauracja odwiedziła Elspeth Baudin. Z początku niczym nie różniła się od innych odwiedzających. Zamawiała jajka, bekon i czarną kawę – podobnie jak wielu przed i po niej gości Velmy. Lecz coś w jej spojrzeniu sprawiło, że zwróciłaś na nią uwagę – błysk ciekawości, a może świadomości jakbyście się znały.*

*Wtedy nadeszły liczne pytania.*

*Z początku o klucz, który nosiłaś na łańcuszku na szyi. Z wyuczonym uśmiechem odpowiadałaś tym samym kłamstwem, co każdemu, kto o to pytał – że to rodzinna pamiątka, niewarta złamanego grosza, którą przechowujesz z czystego sentymentu. Lecz to nie zaspokoilo jej ciekawości. Z narastającym wścibstwem drążyła temat twojej rodziny, życia... twoich snów.*

*Elspeth nie była zwykłym odwiedzającym. Jej pytania nie były kierowane tylko ciekawością. Szukała odpowiedzi, zupełnie jak ty. Postanowiłaś powęszyc co nieco, lecz rezultaty trudno było uznać za zadowalające. Nie istniały żadne zapiski sugerujące, jakoby Elspeth była mieszkanką Arkham, zaś ta garstka ludzi, która cokolwiek o niej słyszała przekazywała, najczęściej szeptaając przerażonym głosem niewiele warte informacje.*

I wtedy otrzymałaś telefon z Antykwariatu w Northside. Elspeth poszukiwała „pamiątek” podobnych do tej, którą nosisz na szyi, i w swej gorączkowości użyła nawet dziwnie brzmiącego słowa „Hiperborea”. Ona – podobnie jak ty – poszukuje czegoś, co pozwoli jej odblokować więcej wspomnień... lecz ona nie jest taka jak ty. Ten jej złowieszczy uśmiezek, trwoga, jaką wzbudzało samo jej imię w rozmowie z każdym kto ją spotkał – drżysz na samą myśl o tym, do czego zdolna byłaby mająca nieczyste intencje osoba, gdyby tylko posiadała moce takie jak te, które spoczywają w twoich wspomnieniach...

Przejdź do **Przygotowania**.

## Przygotowanie scenariusza

- ☞ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zła krew*, *Nici losu*, *Bractwo Pnakotyczne*, *Maski Północy*, *Zamknięte drzwi*, *Dzieci Nocy*, *Mroczny kult*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Podczas przygotowywania zestawu spotkań *Maski północy* należy zebrać tylko 5 kart podstępu (2x *Falszywy trop*, 3x *Prześladujący cień*) oraz następujące lokalizacje: *Northside*, *Downtown* (*Pierwszy Bank Arkham*), *Easttown*, *Uniwersytet Miskatonic* i *Rivertown*. Nie należy zbierać pozostałych lokalizacji ani kart aktów, tajemnic i kart pomocy scenariusza z tego zestawu.

- ☞ Usunąć z gry oryginalną kartę pomocy scenariusza z zestawu spotkań *Nici losu*. Użyć nowej karty pomocy scenariusza z pobranego zestawu spotkań *Zła krew*.
- ☞ Umieścić *Northside*, *Downtown*, *Easttown*, *Uniwersytet Miskatonic*, *Rivertown*, *Ratusz*, *Restaurację Velmy* i *Antykwariat* w grze.
  - ☞ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w *Restauracji Velmy*.
- ☞ Przeszukaj rewersy talii aktów zestawu spotkań *Nici losu* w poszukiwaniu następujących lokalizacji: *Wystawa Eztli*, *Czarna jaskinia*, *Tory kolejowe* i *Posterunek Policji w Arkham*. Losowo wybierz jedną z nich i umieść w grze ignorując jej efekt **odkrycia**. Usunąć z gry pozostałe karty z oryginalnych talii aktów i tajemnic z zestawu spotkań *Nici losu*.
- ☞ Stwórz talię aktów i talię tajemnic, używając do tego jedynie kart z pobranego zestawu spotkań *Zła krew*.
- ☞ Usunąć z gry następujące karty: *atut fabularny Ichtaca* (*Zapomniana strażniczka*) i *atut fabularny Dziennik ekspedycji*. Nie są one używane w tym scenariuszu wyzwaniami.
- ☞ Umieścić wroga *Elspeth Baudin* (z pobranego zestawu spotkań *Zła krew*) w grze w lokalizacji *Antykwariat*.
- ☞ Umieścić 1 żeton zasobu na każdej lokalizacji w grze, jako „wspomnienie”.
- ☞ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

## Wędrujący

Niektórzy wrogowie posiadają słowo kluczowe *Wędrujący*. Podczas fazy wrogów (w kroku ramowym 3.2) każdy przygotowany, niebędący w zwarciu wróg ze słowem kluczowym *Wędrujący* porusza się do połączonej lokalizacji najkrótszą możliwą drogą w stronę wyznaczonej lokalizacji (opisanej w nawiasie obok słowa kluczowego *Wędrujący*).

- ☞ Jeśli istnieje kilka lokalizacji, które spełniają wymagania wyznaczonej lokalizacji, główny badacz może wybrać, w kierunku której lokalizacji poruszy się wróg.
- ☞ Jeśli wróg ze słowem kluczowym *Wędrujący* byłby zmuszony do poruszenia się do lokalizacji, która jest zablokowana przez zdolność karty, wróg nie porusza się.

## Zbieranie wspomnień

W tym scenariuszu Agnes i Elspeth ścigają się, aby zebrać jak najwięcej wspomnień.

- ☞ Agnes może zebrać wspomnienie używając zdolności na *Akcje 1a*.
- ☞ Elspeth zbiera wspomnienia automatycznie, korzystając ze zdolności **Wymuszona** na *tajemnicy 1a*, kiedy łączna wartość na żetonach chaosu w jej lokalizacji wynosi 6 lub więcej (zignoruj +/-).
  - ☞ Tylko na potrzeby zliczania wartości modyfikatorów traktuj te żetony chaosu tak, jakby były odkryte podczas testu umiejętności.

## NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

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

**Zakończenie 1:** Jakież to byłoby proste. Mogłabyś z łatwością wykończyć ją tu i teraz. Zapobiegłabyś wtedy jej dalszym matactwom... Lecz czy wtedy cokolwiek byś się od niej różniła? Z wolna opuszczasz dłoń i magia rozprasza się w zimnym powietrzu. „Dlaczego?”, pyta głosem przepelnionym bólem. Potrząsaszesz głową i mówisz jej, że się myli. Prawdziwą mocą jest zdolność niesienia pokoju, nie wzniesienia wojny. „Ty idiotko”, wycedza, z wolna stając na nogi. „Więc jednak jesteś słaba. Gorzko pożałujesz, że pozwoliłaś mi żyć”. Patrzysz jak, z tylko fragmentami dawnego życia w pamięci, wolnym krokiem oddala się. Jej moce zostały znacząco osłabione, lecz nadal stanowi zagrożenie. Może powinnaś była rozprawić się z nią tak, jak sama sugerowała. Mimo tej pokusy, pozwałaś sobie na głęboki oddech ulgi. Nie chciałabyś mocy, która zmieniłaby to, kim jesteś. Nie dopuścisz do tego, by stać się taką jak ona. Bez względu na cenę.

- ☞ Agnes Baker zdobywa punkty doświadczenia równe albo łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa, albo równe liczbie zebranych na końcu gry wspomnień, w zależności od tego, która wartość jest wyższa.
- ☞ Każdy pozostały badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Agnes Baker **może** ulepszyć *Dziedzictwo* z *Hiperborei* do zaawansowanej wersji albo przywrócić zaawansowaną wersję *Mrocznego wspomnienia* do oryginalnej wersji.

**Zakończenie 2:** Twój los spoczywa w rękach Elspeth. Z wolna unosi dłoń, zaś pulsująca w niej magia gotowa jest rozdzielić cię na strzępy. Złowieszczy uśmiech maluje się na jej ustach. Zamykasz oczy i szykujesz się na najgorsze... lecz śmiertelny cios nie nadchodzi. Zamiast tego Elspeth silnym ruchem pomaga ci wstać i otrzępuje kurz z twojego fartucha. „Daj spokój” mruczy z diabelskim uśmiechem. „Nie jesteś skomlącym zwierzęciem. Naprawdę nie pamiętasz, czym jesteś? Czym obie jesteście?”. Następnie bez dalszych konsekwencji oddala się, pozostawiając cię jedynie ze strzępami świadomości o dawnym życiu.

- ☞ Agnes Baker zdobywa punkty doświadczenia równe albo łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa, albo równe liczbie zebranych na końcu gry wspomnień, w zależności od tego, która wartość jest wyższa.
- ☞ Każdy pozostały badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Agnes Baker **musi** ulepszyć *Mroczne wspomnienie* do zaawansowanej wersji albo przywrócić zaawansowaną wersję *Dziedzictwa* z *Hiperborei* do oryginalnej wersji.

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

© 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.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



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

