

HORROR W ARKHAM®

GRA KARCIANA

WSZYSTKO ALBO NIC

SCENARIUSZ WYZWANIE

Wszystko albo nic to scenariusz wyzwanie do gry karcianej *Horror w Arkham*, zaprojektowany specjalnie dla „Ślizga” O’Toole’a. Scenariusz ten może być rozgrywany pojedynczo w trybie samodzielnej rozgrywki lub jako historia poboczna w trakcie dowolnej kampanii. **Abym 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 „Ślizga” O’Toole’a możesz zdecydować, z którego awersu i którego rewersu oryginalnej lub alternatywnej wersji jego 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 „Ślizga” 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 Zbiega, musisz ulepszyć także Szpitalne długi. 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 wyzwanie *Wszystko albo nic* skupia się wokół badacza „Ślizga” O’Toole’a i dlatego posiada następujące wymagania:

Podczas rozgrywania tego scenariusza „Ślizg” O’Toole 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 księgi zasad. Dodatkowe zasady jego przygotowania znajdują się poniżej. W przypadku rozgrywania scenariusza *Wszystko albo nic* w trybie samodzielnej rozgrywki do wyboru są cztery poziomy trudności. Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:

Latwy: +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 badacz 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 Wszystko albo nic jako historię poboczna tylko, jeśli w kampanii bierze udział „Ślizg” O’Toole. Rozegranie historii pobocznej Wszystko albo nic kosztuje „Ślizga” O’Toole’a 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: Wszystko albo nic

Zrobisz wszystko, żeby tylko naprawić sytuację. Ogromne szpitalne długi twojej matki same się nie spłacą, dlatego wpadłeś na prosty plan – hazard. Zastrzyk adrenaliny, jaki daje ryzyko, i stawianie wszystkiego na łaskę kart to tylko dodatkowy bonus. Ostatnio masz wrażenie, jakby życie zaserwowało ci kiepskie rozdanie, ale już nie raz zdarzyło ci się wygrywać mimo tragicznych kart. *W końcu, na co komu umiejętności, jeśli Fortuna jest po twojej stronie?*

Zdecydowałeś uiszczyć do blackjacka. Z jakiegoś powodu odpowiednie karty zawsze przychodzą we właściwym momencie, a ty starasz się ukryć swoje uniesienie, gdy krupier znów odpada. Masz najwyraźniej dobrą passę, a każdego wieczoru stopy twoich sztonów piętrzą się coraz bardziej. Takie zwycięskie serie bardzo ułatwiają spłacanie długów, niestety twój fart często wzbudza gniew krupiera oraz pozostałych graczy. Dlatego szybko nauczyłeś się, kiedy odpuścić.

Lata wygrywania zaskarbiły ci w niektórych kregach reputację „oszusta”. Efektom tego jest konieczność pilnowania, by nie rzucać się w oczy, i ciągłej zmiany przybytków, w których grywasz. Jest jednak jedno miejsce, w którym wygrywanie sprawia ci szczególną radość: Clover Club. Gra w tym tajnym kasynie co noc toczy się o wysokie stawki, niestety należy ono do gangu O’Bannionów. Przeróżających, bezwzględnych, pozbawionych skrupułów O’Bannionów. Nikt nie chciałby zająć im za skórę a twoja reputacja z pewnością przyciąga niepotrzebną uwagę.

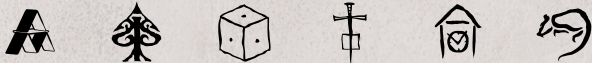
Jednak dla właścicieli Clover Club najważniejsze jest jego utrzymanie. Zuchwali O’Bannionowie nie lubią być naciągani i zrobią wszystko, żeby temu zapobiec. Tutaj to kasyno zawsze wygrywa.

Ale dzisiejszego wieczoru to się zmieni. Poprawiasz kołnierz i wchodzisz do La Bella Luny. Restauracja jest praktycznie pusta. Z tyłu lokalu dobiegają ledwo słyszalne dźwięki patetycznej muzyki. Wiadomo, gdzie się podziali klienci. Jedyne, o czym teraz myślisz, to zamówić drinka i wygrać sporą sumkę...


Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie scenariusza

- ☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Wszystko albo nic*, *Kasyno zawsze wygrywa*, *Pech*, *Podwładni Naomi*, *Maski północy*, oraz *Szczury*. Każdy z tych zestawów spotkań z wyjątkiem *Wszystko albo nic* można znaleźć w zestawie podstawowym i rozszerzeniu *Dziedzictwo Dunwich*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Z zestawu spotkań *Maski północy* zbierz tylko 5 kart podstępu (2x *Falszywy trop* i 3x *Prześladujący cień*). Nie zbieraj kart lokalizacji, aktów, tajemnic ani pomocy scenariusza, należących do tego zestawu spotkań.

- ☉ Dodatkowo, możesz również zebrać karty z zestawu spotkań *Powrót Kasyno zawsze wygrywa*, jeżeli znajduje się on w twojej kolekcji. Zestaw ten jest oznaczony następującym symbolem:  Jeśli skorzystasz z tej opcji, zastosuj się do poniższych dodatkowych poleceń:
- ☞ Usuń z gry kartę „Powrót Kasyno zawsze wygrywa”.
 - ☞ Zamień oryginalną lokalizację Salon w Clover Club na nową wersję z tego zestawu spotkań.
 - ☞ Odlóż na bok, poza grę, kartę Scena w Clover Club.
 - ☞ Dodaj nowe karty podstępów do pozostałych kart spotkań.
 - ☞ Zapamiętaj, że „Ślizg” O’Toole „oszukiwał”.
- ☉ Usuń z gry oryginalną kartę pomocy scenariusza z zestawu spotkań *Kasyno zawsze wygrywa*. Użyj nowej karty pomocy scenariusza z pobranego zestawu spotkań *Wszystko albo nic*.
- ☉ Usuń z gry oryginalne talie aktów i tajemnic z zestawu spotkań *Kasyno zawsze wygrywa*. Stwórz talię aktów i talię tajemnic, używając do tego jedynie kart z pobranego zestawu spotkań *Wszystko albo nic*.
- ☉ Usuń z gry następujące karty: atut Peter Clover oraz atut fabularny Dr. Francis Morgan. Nie są one używane w tym scenariuszu wyzwaniu.
- ☉ Odlóż na bok, poza grę, następujące karty: wszystkie kopie Drzwi w korytarzu, wszystkie kopie wroga Bramkarz Clover Club oraz wroga Siobhan Riley.
- ☉ Umieść w grze każdą z pozostałych lokalizacji: Zacieniony korytarz, Salon w Clover Club, Bar w Clover Club, Sala gier karcianych w Clover Club oraz La Bella Luna.
- ☞ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w La Bella Lunie.
- ☉ Umieść Kierownika kasyna Clover Club w grze, w Salonie w Clover Club.
- ☉ 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: *Serce wali ci jak młot, a endorfiny pulsują w żyłach i sam nie wiesz, co jest bardziej ekscytujące: ogrywanie O’Bannionów czy ucieczka przed nimi. Ta noc dowodzi tego, co zawsze wiedziałeś: to „Ślizg” O’Toole zawsze wygrywa...*

- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Jeżeli liczba żetonów zasobów na Akcie 2a wynosi (wybierz jedno)...
- ☞ 10♣ lub więcej, „Ślizg” O’Toole rozpoczyna kolejny scenariusz z 1 dodatkowym żetonem zasobu.
 - ☞ 20♣ lub więcej, „Ślizg” O’Toole rozpoczyna kolejny scenariusz z 2 dodatkowymi żetonami zasobów.
 - ☞ 30♣ lub więcej, „Ślizg” O’Toole rozpoczyna kolejny scenariusz z 3 dodatkowymi żetonami zasobów.
 - ☞ 40♣ lub więcej, „Ślizg” O’Toole zdobywa 1 dodatkowy punkt doświadczenia i rozpoczyna kolejny scenariusz z 4 dodatkowymi żetonami zasobów.
 - ☞ 50♣ lub więcej, „Ślizg” O’Toole zdobywa 2 dodatkowe punkty doświadczenia i rozpoczyna kolejny scenariusz z 5 dodatkowymi żetonami zasobów.
 - ☞ 60♣ lub więcej, „Ślizg” O’Toole zdobywa 3 dodatkowe punkty doświadczenia i rozpoczyna kolejny scenariusz z 6 dodatkowymi żetonami zasobów.
- ☉ „Ślizg” O’Toole może ulepszyć Zbiega do zaawansowanej wersji albo przywrócić zaawansowaną wersję Szpitalnych długów do oryginalnej wersji.

Zakończenie 2: *Nie udało ci się pozostać niezauważonym.*

W przeciągu zaledwie paru minut zostajesz otoczony przez bezdusznych zbirów O’Bannionów i zaciągnięty do jakiegoś ciemnego pokoju. Zakapiory zaciskają pięści i zakasują rękawy. Zamykasz oczy i szykujesz się na bolesną lekcję, którą zaraz ci udzielą: w Clover Club Fortuna nic nie znaczy.

Dochodzisz do siebie na stercie śmieci przy tylnym wyjściu z klubu. Jakby nie patrzeć, mogło być gorzej. Posiniaczony i poobijany, skreślasz Clover Club ze swojej listy odwiedzanych lokali. Kiedy stawką jest twoje życie, lepiej sobie odpuścić hazard. Na własnej skórze przekonałeś się, że w Clover Club to kasyno zawsze wygrywa...

- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ „Ślizg” O’Toole musi ulepszyć Szpitalne długi do zaawansowanej wersji albo przywrócić zaawansowaną wersję Zbiega do oryginalnej wersji.

Kopiowanie dozwolone wyłącznie na użytek własny.
Dostępne do pobrania na stronie www.GALAKTA.pl

© 2020 Fantasy Flight Games. Horror w Arkham, Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych.

