

HORROR W ARKHAM®

GRA KARCIANA



ZASADY WPROWADZAJĄCE

Poza czasem i przestrzenią...

Jeśli tamtej nocy naprawdę byłem przytomny i przy zdrowych zmysłach, oznacza to, że żaden człowiek przede mną nie doświadczył niczego podobnego. Co więcej, w zatruwający sposób potwierdziło się wszystko, co pierwsi starałem się zdyskwalifikować jako wytwory mitów i sennych złud.

– H.P. Lovecraft, *Cień spoza czasu*

Opis gry

Horror w Arkham: Gra karciana to kooperacyjna gra LCG® (Living Card Game®) przeznaczona dla 1-4 graczy. Podczas rozgrywki gracze wcielają się w role badaczy, którzy wspólnie starają się ujawnić mistyczne tajemnice i spiski, jednocześnie walcząc z nawiedzającymi ich demonami przeszłości.

Każdy gracz wciela się w rolę badacza i tworzy talię skupiającą się wokół jego zdolności. Seria powiązanych ze sobą scenariuszy tworzy spójną fabularnie kampanię, w trakcie której ujawniona zostaje ogromna tajemnica. W każdym ze scenariuszy badacze przemierzają i eksplorują liczne przerażające miejsca, poszukują wskazówek, które pozwolą im poznać kolejną część historii, oraz starają się wymknąć podstępny siłom Mitów lub je pokonać.

Wraz z postępem kampanii badacze zdobywają doświadczenie i wiedzę, pozwalające postaci rozwinąć się na różne sposoby i tym samym dodać nowe, potężne karty do związanej z nią talii. Nie wolno jednak zapominać, że wraz z poznaniem mistycznych światów rośnie ryzyko obłądki. Badacze muszą chronić się przed zaciskającą się pętlą szaleństwa, jednocześnie próbując przetrwać i rozwikłać tajemnicę.

Korzystanie z niniejszej książeczki

Niniejsze *Zasady wprowadzające* zostały przygotowane z myślą o wprowadzeniu nowych graczy w *Horror w Arkham: Grę karciana*. Powinno traktować się je jak przewodnik uczący zasad gry oraz pomagający rozegrać pierwszą partię. Sugerujemy, aby nowi gracze poznali podstawy gry poprzez rozegranie scenariusza wprowadzającego przy pomocy gotowych talii opisanych w akapicie „Początkowe talie badaczy” na stronie 4. W dalszej części niniejszej książeczki zostały opisane reguły związane z rozgrywaniem kampanii oraz tworzeniem własnych talii. Na ostatniej stronie znajduje się wyjaśnienie słów kluczowych oraz legenda objaśniająca ważne symbole występujące w grze.

Pełne zasady gry zostały opisane w *Kompletnej księdze zasad*, w której można znaleźć także bardziej zaawansowane zagadnienia, takie jak interpretacja treści kart, kolejność rozpatrywania efektów czy szczegółowy przebieg fazy. Sugerujemy, aby nowi gracze zapoznali się z grą za pośrednictwem *Zasad wprowadzających*, a po *Kompletnej księdze zasad* sięgali jedynie wtedy, kiedy podczas rozgrywki będą im potrzebne dodatkowe wyjaśnienia.

Living Card Game (gra LCG)

Horror w Arkham: Gra karciana to gra kooperacyjna dla 1-4 graczy. Zawartość niniejszego zestawu podstawowego wystarcza do rozgrywki dla 1 do 4 graczy. Ponadto *Horror w Arkham: Gra karciana* jest grą LCG® (Living Card Game®) – oznacza to, że doświadczenia płynące z rozgrywki mogą być przez graczy dostosowywane i zmieniane poprzez zakup regularnie wydawanych dodatków. Dodatki te będą wprowadzać nowych badaczy, nowe scenariusze czy kampanie, a także nowe karty graczy, pozwalające na znaczne zróżnicowanie i rozbudowę istniejących talii. Choć rozegranie pełnej kampanii jest najlepszym sposobem na wymagającą rozgrywkę, możliwe jest również rozegranie każdego wchodzącego w jej skład scenariusza osobno.

W przeciwieństwie do kolekcjonerskich gier karcianych zawartość każdego dodatku do gier LCG® jest stała, a nie losowa.

Zawartość pudełka

Przykładowe elementy zostały tu zaprezentowane w celu ułatwienia ich rozpoznania. Dokładny opis kart znajduje się na stronach 28-31 *Kompletnej księgi zasad*.



44 żetony chaosu



Worek chaosu



40 żetonów obrażeń (o wartościach 1 i 3)



61 żetonów zasobów (o wartościach 1, 3 i 5)



57 dwustronnych żetonów wskaźówek/zaglady (o wartościach 1 i 3)



27 żetonów przerażenia (o wartościach 1 i 3)



5 kart badaczy

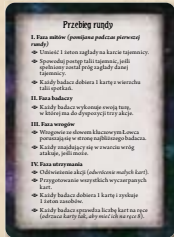


5 małych kart badaczy



Żeton głównego badacza

245 kart graczy



Karta pomocy gracza



Karta atutu



Karta umiejętności



Karta wydarzenia



Karta osłabienia

111 kart scenariuszy



Karta tajemnicy



Karta aktu



Karta pomocy scenariusza



Karta lokalizacji (dwustronna)



Karta wroga



Karta podstęp

Kluczowe pojęcia

W tej części wprowadzonych zostanie kilka kluczowych pojęć, niezbędnych do poznania gry oraz przeprowadzenia rozgrywki.

Zwycięstwo i przegrana

Każda rozgrywka to pojedynczy scenariusz, podczas którego badacze współpracują nad rozwikłaniem tajemnicy. Głównym celem graczy jest zdobywanie żetonów wskazówek i wykorzystywanie ich do powodowania postępu talii aktów, dopóki nie dotrą do zakończenia (oby korzystnego). Niektóre z zakończeń są korzystne (i można je uznać za „zwycięskie”), podczas gdy inne są mniej korzystne i stawiają badaczy w znacznie gorszej sytuacji.

Kiedy jakkolwiek karta spotkania aktywuje zakończenie (oznaczone zapisem „(→Z#)”), wówczas graczom udaje się zakończyć scenariusz i powinni zapoznać się z oznaczonym w ten sposób tekstem zakończenia zawartym w *Księdze kampanii*, aby dowiedzieć się, co się stało.

Jeśli podczas rozgrywania scenariusza wszyscy badacze zostaną wyeliminowani, wówczas należy zastosować zasady opisane w *Księdze kampanii* w części „Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia”.

Talia scenariusza

Każdy scenariusz rozgrywany jest przy pomocy trzech typów talii. To one oferują graczom warstwę fabularną dla danego scenariusza, cele oraz spotkania z różnymi wrogami i niebezpieczeństwami.

Talia tajemnic

Talia tajemnic reprezentuje postęp dokonany przez mroczne siły Mitów. Podczas gry talia stopniowo postępuje, kierując graczy w kierunku wydarzeń niekorzystnych dla badaczy. Na ogół badacze chcą unikać postępu talii tajemnic.

Talia aktów

Talia aktów reprezentuje postęp dokonany przez badaczy na ich drodze do rozwikłania tajemnicy lub osiągnięcia celu w danym scenariuszu. Na ogół badacze chcą, aby talia aktów postępowala, aby uzyskać jak najlepsze zakończenie scenariusza.



Karta tajemnicy

Karta aktu

Położone obok siebie na obszarze gry talia tajemnic i talia aktów przypominają otwartą księgę i to one stanowią główną oś fabularną każdego scenariusza.

Talia spotkań

Podczas rozgrywki badacze dobierają z talii spotkań karty spotkań, które reprezentują niebezpieczeństwa, potwory, szaleństwo i inne przeciwności, które badacze muszą przetrwać. Przybierają one formę kart wrogów oraz kart postępu.



Karta wroga



Karta postępu

Główny badacz

Gracz wybrany podczas przygotowania na głównego badacza będzie rozstrzygał remisy oraz podejmował za grupę decyzje za każdym razem, gdy ta nie będzie mogła dojść do porozumienia. Główny badacz otrzymuje żeton głównego badacza, który umieszcza w swoim obszarze gry.



Jeśli gracze są proszeni o dokonanie wyboru pomiędzy kilkoma równoważnymi opcjami (na przykład muszą poruszyć wroga w stronę „najbliższego badacza” i mogą wybrać pomiędzy dwiema opcjami), wówczas główny badacz dokonuje wyboru jednej z takich opcji. Jeśli gracze nie są pewni, jak należy rozstrzygnąć konflikt dotyczący zasad lub kolejności działania, wówczas taki konflikt należy rozstrzygnąć w sposób wydający się graczom za najgorszy w danym momencie w odniesieniu do warunków zwycięstwa scenariusza, a następnie kontynuować grę. Regułę tę nazywa się „Ponurą zasadą” – jej użycie pozwala kontynuować grę bez potrzeby sprawdzania przez graczy w instrukcji każdego konfliktu, który napotkają.

„W kolejności graczy”

Określenie „w kolejności graczy” jest wykorzystywane do wskazania kolejności, w której gracze rozpatrują lub wykonują dany krok gry. Kiedy gracze zostają poproszeni o zrobienie czegoś „w kolejności graczy”, wówczas główny badacz wykonuje odpowiednią czynność jako pierwszy, a po nim robią to pojedynczo pozostali gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Na badacza (🕒)

Występujący obok określonej wartości symbol 🕒 mnoży daną wartość razy liczbę badaczy, którzy rozpoczęli dany scenariusz. Przy pomocy tego symbolu bardzo często oznaczona jest liczba żetonów wskazówek umieszczanych na karcie lokalizacji oraz liczba żetonów wskazówek niezbędnych do dokonania postępu obecnego aktu.

Lokalizacje

Karty lokalizacji reprezentują różne miejsca, do których, podczas rozgrywania scenariusza, badacze podróżują w poszukiwaniu wskazówek. Każda karta lokalizacji posiada dwie strony: odkrytą oraz nieodkrytą. Odkryta strona karty lokalizacji posiada wartość zasłony oraz wartość wskazówek. Nieodkryta strona nie zawiera tych informacji, a pod jej nazwą widoczny jest symbol dziurki od klucza.

Karty lokalizacji wchodzą do gry nieodkrytą stroną do góry. Kiedy badacz wchodzi do danej lokalizacji po raz pierwszy, jej karta jest odkrywana (należy ją obrócić na stronę odkrytą) i umieszcza się na niej żetony wskazówek w liczbie równej wartości wskazówek danej lokalizacji (żetony należy pobrać z puli żetonów).



Może do tego dojść podczas przygotowania gry, jeśli badacze rozpoczynają grę w danej lokalizacji lub jeśli zasady przygotowania nakazują graczom odkryć wskazaną lokalizację.

Przygotowana i wyczerpana

Karty wchodzą do gry w pozycji przygotowanej (pionowo, tak że treść ich zdolności można przeczytać od lewej do prawej). W celu użycia niektórych zdolności kart musi zostać wyczerpana odpowiednia karta, co zaznacza się poprzez obrócenie jej o 90 stopni (w bok). Karta w pozycji wyczerpanej nie może zostać wyczerpana ponownie, dopóki nie zostanie przygotowana (co następuje w odpowiednim kroku gry lub w wyniku działania zdolności karty).



Przygotowana

Wyczerpana

Testy umiejętności

Podczas gry badacze często wykonują testy umiejętności, które określają przebieg różnych sytuacji. Każdy badacz posiada cztery umiejętności: wolę (🧠), intelekt (🧠), walkę (👊) oraz zręczność (👉). Im wyższa wartość danej umiejętności, tym lepiej dany badacz radzi sobie podczas wykonywania testów wskazanej umiejętności.



Podczas wykonywania testu umiejętności gracz odkrywa 1 lub więcej losowych żetonów chaosu z worka chaosu, które modyfikują wartość jego umiejętności. Jeśli zmodyfikowana wartość umiejętności jest równa lub wyższa od trudności testu, badaczowi udaje się zakończyć test sukcesem. Szczegółowe zasady wykonywania testów znajdują się w sekcji „Umiejętności i testy umiejętności” na stronie 18.

Worek chaosu

Podczas rozgrywki badacze będą w różnych momentach proszeni o wylosowanie żetonów z worka chaosu, aby w ten sposób zmodyfikować swoje szanse osiągnięcia sukcesu lub porażki. Jeśli podczas testu badacz odkryje żeton z wartością liczbową, musi zastosować dany modyfikator do ustalenia wartości umiejętności badacza do danego testu. Jeśli został odkryty żeton z symbolem, należy sprawdzić na karcie pomocy scenariusza, jaki efekt ma dany żeton.



Karty osłabienia

Karta osłabienia to znajdująca się w talii badacza karta, która w momencie dobrania wywołuje negatywny efekt. Karty te można poznać dzięki określeniom „Osłabienie” lub „Podstawowe osłabienie”, znajdującym się poniżej nazwy lub grafiki. W momencie dobrania jednej z takich kart badacz, który ją dobrał, musi natychmiast rozegrać zdolność „Odkrycie -”. (Więcej informacji na temat kart osłabienia – patrz „Osłabienie” na stronie 9 *Kompletnej księgi zasad*)



Karta osłabienia

Przygotowanie pierwszej rozgrywki

W celu przygotowania pierwszej rozgrywki należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności. Zasady gry najlepiej poznawać podczas rozgrywki dla jednego lub dwóch graczy.

1 Wybór badaczy. Każdy gracz wybiera badacza, w którego się wcieli, i umieszcza odpowiadającą mu kartę badacza na swoim obszarze gry. Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki dla jednego gracza wcielić się w Rolanda Banksa.



Badacze

Roland Banks

Roland to agent federalny, który zaangażował się w coś, co nie do końca rozumie. Bez problemu rozprawia się z wrogami i z łatwością odnajduje wskazówki pozostawione przez przeciwników.

Daisy Walker

Daisy jest bibliotekarką na Uniwersytecie Miskatonic. Świetnie radzi sobie z odkrywaniem wskazówek i chętnie wspiera swoich towarzyszy przy pomocy kart z cechą **Księga** i **Zakęcie**.

„Ślizg” O’Toole

„Ślizg” to przebiegły były skazaniec o złotym sercu. Potrafi efektywnie generować żetony zasobów i wykorzystywać je

do podejmowania dodatkowych działań. Doskonale radzi sobie także z wrogami, zarówno poprzez walkę, jak i wymykanie się.

Agnes Baker

Agnes jest kelnerką, której magiczne moce dopiero zaczynają się ujawniać. Doskonale wykorzystuje swoją siłę woli do obrony przed siłami Mitów i zamienia swój strach w potężną moc.

Wendy Adams

Wendy jest sierotą, która mimo młodego wieku potrafi o siebie zadbać. Świetnie wymyka się wrogom i unika walki z nimi, a dodatkowo ma szansę na sukces podczas testów, nawet gdy wszystko sprzymierza się przeciwko niej.

2 Przygotowanie talii: Każdy gracz otwiera talię odpowiadającą jego badaczowi - znajduje się w niej talia badacza oraz jego talia początkowa. Każdy gracz kładzie odkrytą kartę swojego badacza w swoim obszarze gry, a następnie tasuje swoją talię. Jeśli talia została już wcześniej otwarta, pełna lista kart, które powinny się w niej znajdować, znajduje się na stronie 20.



Odlóż na bok kartę badacza i potasuj swoją talię początkową.

3 Wybór głównego badacza: Wybierzcie, który z badaczy będzie głównym badaczem w danej rozgrywce, i przekazcie żeton głównego badacza oraz Księgę kampanii wcielającemu się w niego graczowi.

Gracz wybrany na głównego badacza będzie rozstrzygał remisy oraz podejmował za grupę decyzje za każdym razem, gdy ta nie będzie mogła dojść do porozumienia.



Żeton głównego badacza

Księga kampanii

4 Przygotowanie puli

żetonów: Żetony obrażeń, przerażenia, wskazówek/zagłady oraz zasobów należy umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich badaczy.



Pula żetonów służy jako bank wszystkich żetonów, które w danym momencie nie są wykorzystywane.

5

Przygotowanie worka chaosu: 16 pokazanych obok żetonów chaosu należy umieścić worku chaosu. Pozostałe żetony chaosu należy odłożyć do pudełka. (W przyszłych grach należy wykorzystywać żetony chaosu odpowiednie dla wybranego poziomu trudności danego scenariusza lub kampanii).



6

Otrzymanie początkowych zasobów: Każdy badacz otrzymuje z puli żetonów 5 żetonów zasobów i umieszcza je obok swojej karty badacza. Żetony te tworzą pulę zasobów danego badacza.



7

Dobranie początkowych kart: Każdy badacz dobiera ze swojej talii 5 kart na rękę. Jeśli w którymkolwiek momencie tego kroku zostanie dobrana karta osłabienia, gracz nie bierze jej na rękę, tylko odkłada na bok, a na jej miejsce dobiera dodatkową kartę. Każdy gracz może w tym momencie wykonać jedną wymianę. Jeśli chce to zrobić, odkłada na bok do S z dobranych właśnie kart, dobiera na ich miejsce taką samą liczbę kart, a na koniec wstasowuje odłożone karty z powrotem do swojej talii. Wymiana jest szczególnie polecana, jeśli gracz nie dobrał w ramach początkowej ręki dobrych kart. Dobrym powodem do skorzystania z tej możliwości może być na przykład brak kart atutów wśród początkowych kart gracza. Na końcu tego kroku wszystkie odłożone na bok karty należy wstasować z powrotem do talii badacza.



Oslabienia należy odłożyć na bok, a następnie wstasować z powrotem do talii.

Przygotowanie scenariusza

Dalsza część przygotowania odnosi się bezpośrednio do rozgrywanego pierwszego scenariusza kampanii *Noc fanatyka*. Otwórz Księgę kampanii na stronie 2 i wykonuj poniższe kroki w odniesieniu do informacji z Księgi.

Poniższa instrukcja została napisana tak, jakby badaczami biorącymi udział w grze byli Roland i Wendy, ale mogą w niej wziąć udział również inni badacze oraz większa liczba graczy.

8 Zebranie kart scenariusza: Otwórz talię oznaczoną jako „Zgromadzenie”. Zawiera ona wszystkie karty niezbędne do rozegrania pierwszego scenariusza. Jeśli została już otwarta, skorzystaj z listy zestawów spotkań po prawej stronie.

Każda karta scenariusza jest częścią zestawu spotkań, oznaczonego odpowiednim symbolem zestawu spotkań. Podczas następných rozgrywek Księga kampanii wskaże wam, których zestawów spotkań należy użyć do danego scenariusza.

Karty w scenariuszu „Zgromadzenie”

Poniżej znajduje się lista zestawów spotkań niezbędnych do rozegrania scenariusza „Zgromadzenie”:

- ☉ Zgromadzenie (16 kart): #104–119
- ☉ Szczury (3 karty): #159
- ☉ Ghoule (7 kart): #160–162
- ☉ Paniczny strach (7 kart): #163–165
- ☉ Pradawne zło (3 karty): #166
- ☉ Przejmujący chłód (4 karty): #167–168



Zestawy spotkań

Aby przygotować scenariusz, gracze muszą zebrać wszystkie karty z każdego zestawu spotkań wskazanego w danym scenariuszu. Każdy zestaw spotkań jest oznaczony odpowiednim symbolem, który znajduje się również na każdej karcie z tego zestawu.

☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: Zgromadzenie, Szczury, Ghoule, Paniczny strach, Pradawne zło oraz Przejmujący chłód. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



☉ Kartę lokalizacji Gabinet należy umieścić w grze. Wszystkie pozostałe lokalizacje należy odfolgować na bok, poza grę. Wskazy

Podczas przygotowywania kart spotkań należy wziąć wszystkie kopie każdej karty ze wskazanych zestawów spotkań. Można przy tym wesprzeć się numerami zestawów spotkań (#/#) przedstawionymi w dolnej części każdej karty spotkania.



9 Przygotowanie talii tajemnic:

Z przygotowanych kart tajemnic należy przygotować talię tajemnic, układając je kolejno, tak aby na szczycie stosu znalazła się „Tajemnica 1a”, pod nią „Tajemnica 2a” itd. Są to karty: „Co jest grane?!", „Nadejście ghoulów” i „Wychodzą!”.



10 Przygotowanie talii aktów:

Z przygotowanych kart aktów należy przygotować talię aktów, układając je kolejno, tak aby na szczycie stosu znalazła się „Akt 1a”, pod nim „Akt 2a” itd. Są to karty: „W pułapce”, „Bariera” i „Coś ty zrobił?”.



11 Umieszczenie karty pomocy scenariusza:

Położ kartę pomocy scenariusza „Zgromadzenie” (karta 104a) obok talii tajemnic.



12 Umieszczenie lokalizacji:

Zgodnie z poleceniami na stronie 2 Księgi kampanii, umieść w grze Gabinet (karta 111). Umieszczane w grze karty lokalizacji zawsze wchodzą do gry nieodkrytą stroną do góry. Odlóż na bok, poza grę, wszystkie pozostałe lokalizacje.



Nieodkrytą kartę lokalizacji można poznać bo symbolu dziurki od klucza pod jej nazwą.

13 Przygotowanie talii spotkań: Karty

Kapłana ghouli (karta 116) oraz Lity Chantler (karta 117) należy odłożyć na bok, poza grę. Pozostałe karty spotkań należy potasować razem w celu utworzenia talii spotkań.



14 Odczytanie wprowadzenia scenariusza:

Przeczytajcie wprowadzenie scenariusza „Zgromadzenie” oraz tekst na odkrytej karcie tajemnicy oraz karcie aktu („Co jest grane?!” oraz „W pułapce”).

Część I: Zgromadzenie

W swoim domu w Arkham badasz wraz z towarzyszami sprawy wydarzeń, które miały miejsce w miasteczku. W ciągu ostatniego tygodnia w tajemniczych okolicznościach zaginęło kilka osób. Nic dziwnego, że w tajemniczym miasteczku zaginęło kilka osób. Nic dziwnego, że w tajemniczym miasteczku zaginęło kilka osób. Nic dziwnego, że w tajemniczym miasteczku zaginęło kilka osób.

Przygotowanie



15 Umieszczenie badaczy:

Małą kartę każdego badacza należy umieścić obok karty Gabinetu, w ten sposób zaznaczając, że znajduje się on w Gabinetcie.

Kiedy badacze zostają umieszczeni w Gabinetcie, należy go odkryć. Zgodnie z normalnymi zasadami odkrywania lokalizacji należy na nim umieścić żetony wskazówek w liczbie równej wartości wskazówek.



Wartość wskazówek Gabinetu wynosi 2. Po odkryciu Gabinetu należy na nim umieścić żetony wskazówek w liczbie równej podwojonej liczbie badaczy.



Obszar spotkań

Obszar gry Rolanda

Stos kart odrzuconych Rolanda



Atuty Rolanda

Obszar zagrożenia Wendy

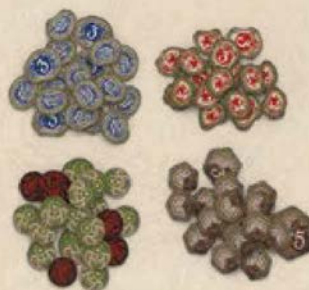
Mata karta Rolanda



Mata karta Wendy



Lokalizacja (Gabinet)



Pula żetonów

Obszar zagrożenia Rolanda

Obszar zagrożenia Wendy

Obszar gry Wendy

Atuty Wendy



Stos kart odrzuconych Wendy

*Obszar zagrożenia badacza to obszar, gdzie są umieszczani wrogowie w zwarcu, kłątwy, urazy i inne przeszkody.

Przebieg rundy

Rozgrywka w *Horror w Arkham: Grę karcianą* składa się z serii rund. W trakcie rundy badacze napotykają przerażające mityczne siły, poruszają się i eksplorują tajemnicze lokalizacje, odpierają niebezpiecznych wrogów i wreszcie zbierają siły w przygotowaniu na kolejną rundę. Każda runda jest podzielona na cztery fazy:

1. Faza Mitów (pomijana podczas pierwszej rundy gry)
2. Faza badaczy
3. Faza wrogów
4. Faza utrzymania

Ważne: Podczas pierwszej rundy gry należy pominąć fazę Mitów i przejść od razu do fazy badaczy. Faza Mitów została opisana na stronie 13.

Po tym, jak zakończone zostaną wszystkie cztery fazy, runda się kończy, a rozgrywka przechodzi do fazy Mitów następnej rundy. Każda faza została szczegółowo opisana poniżej.

Faza badaczy

W tej fazie najważniejsi są badacze. Ich decyzje i działania uzależnione są od okoliczności oraz tego, kto wykonuje swoją turę.

Podczas tej fazy każdy badacz wykonuje osobną turę. Badacze, jako grupa, decydują, który z nich wykona swoją turę jako pierwszy. Po zakończeniu tury przez badacza należy wybrać kolejnego badacza, który wykona swoją turę jako następny itd. do czasu, aż wszyscy badacze wykonają swoje tury.

Każdy badacz ma w swojej turze trzy akcje, które mogą zostać wykorzystane do wykonania różnych zadań. Badacz może wykonać dowolne z wymienionych poniżej czynności tyle razy, ile chce, w wybranej przez siebie kolejności, pod warunkiem że ma do dyspozycji akcje, którymi może zapłacić za dane zadanie. Podczas swojej tury badacz może użyć swoich akcji do wykonania następujących czynności:

- ❖ **Dobranie 1 karty.**
- ❖ **Zyskanie 1 zasobu.**
- ❖ **Aktywacja zdolności** ➔ (aktywowanej akcją).
- ❖ **Wejście w zwarcie** z wrogiem znajdującym się w aktualnej lokalizacji badacza.
- ❖ **Zbadanie** aktualnej lokalizacji badacza.
- ❖ **Poruszenie się** do nowej lokalizacji połączonej z aktualną.
- ❖ **Zagranie** z ręki karty atutu lub wydarzenia.
- ❖ Podjęcie próby **wymknięcia się** wrogowi, z którym jest się w zwarcu.
- ❖ **Walka** z wrogiem znajdującym się w aktualnej lokalizacji badacza.

Jeśli badacz znajduje się w zwarcu z co najmniej jednym przygotowanym wrogiem, wykonanie jakiegokolwiek innej aktywacji niż **wymknięcie się**, **walka** bądź aktywowanie zdolności posiadającej w swojej treści wskaźnik **Pertraktacje** lub **Rezygnacja** sprawia, że każdy z takich wrogów atakuje badacza. (Patrz „Faza wrogów” na stronie 13). Ten typ ataku nazywany jest **ATAKIEM TOWARZYSZĄCYM**.

Badacz może zakończyć swoją turę wcześniej, jeśli nie chce już wykonywać żadnych akcji. W celu oznaczenia, że tura badacza się zakończyła, należy odwrócić jego małą kartę badacza na czarno-białą stronę. Niewykorzystane akcje przepadają i nie mogą być zachowane na później. Po tym, jak wszyscy badacze zakończą swoje tury, rozgrywka przechodzi do fazy wrogów.

Każda z tych akcji została szczegółowo opisana na następnych stronach.

Wskazówka na początek

Na początku gry badacze są uwięzieni w Gabinetce. Co powinni zrobić?

W tej sytuacji niektóre akcje są korzystniejsze niż inne. Jeśli badacz ma na swojej ręce karty atutów, które wydają się użyteczne, to powinien rozważyć wykonanie akcji zagrania karty, aby zagrać jedną lub dwie takie karty – w ten sposób upewni się, że badacze będą przygotowani, gdy na ich drodze spotka ich niespodziewane wyzwanie lub wróg. W Gabinetce znajdują się także żetony wskazówek, dlatego badacze powinni rozważyć wykonanie akcji zbadania miejsca swojego pobytu w celu podjęcia próby odkrycia tych żetonów wskazówek, co pozwoli dokonać postępu talii aktów. Ewentualnie, akcje dobrania karty oraz otrzymania zasobu mogą okazać się pomocne w uzyskaniu kart lub zasobów, które przypadną w dalszej części gry.

Dobranie karty

Badacz używający tej akcji dobiera jedną kartę z wierzchu swojej talii.



Zyskanie zasobu

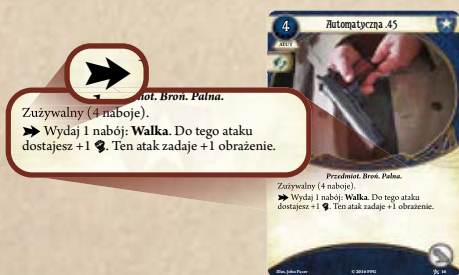
Badacz używający tej akcji zyskuje jeden żeton zasobu z puli zasobów. Żetony zasobów są często używane do opłacania kosztu zagrania kart i efektów).



Wskazówka strategiczna: Wydawanie akcji, aby dobrać kartę i zyskać zasoby, jest opłacalne, kiedy chcesz zagrać konkretną kartę, ale często zabiera to zbyt wiele czasu. Korzystaj z tych akcji, kiedy nie jesteś pewien co zrobić lub jako ostatnią deskę ratunku!

Aktywacja zdolności

Badacz używający tej akcji rozpatruje zdolność (aktywowaną akcją) z kontrolowanej przez siebie karty, z karty spotkania znajdującej się w lokalizacji, w której się znajduje, aktualnej karty aktu lub karty tajemnicy.



Zagranie

Kiedy badacz używa tej akcji, może wybrać kartę atutu lub wydarzenia ze swojej ręki, zapłacić jej koszt w zasobach, a następnie ją zagrać. Koszt karty w zasobach oraz jej typ są oznaczone w lewym górnym rogu.



Aby zapłacić koszt w zasobach, badacz zagrywający kartę musi przesunąć ze swojej puli zasobów do ogólnej puli żetonów żetony zasobów w liczbie odpowiadającej kosztowi karty.

Zasady zagrywania poszczególnych rodzajów kart są następujące:

- ❖ Jeśli zagrywana karta to **karta wydarzenia**, jej efekty są rozpatrywane, a następnie karta jest odkładana na stos kart odrzuconych właściciela tej karty.
- ❖ Jeśli zagrywana karta to **karta atutu**, należy ją umieścić na obszarze gry zagrywającego ją badacza i pozostawić w grze, dopóki zdolność lub efekt gry nie sprawi, że opuści ona grę.
- ❖ **Karty umiejętności nie są zagrywane.** Aby użyć ich zdolności i symboli, karty te muszą zostać przeznaczone z ręki na rzecz testu umiejętności (patrz strona 8).

Karty ze słowem kluczowym Szybka nie wymagają zużycia akcji do zagrania.

Strefy

Strefy ograniczają liczbę kart określonych kategorii, które w danym momencie badacz może mieć w grze. Każdy badacz ma do swojej dyspozycji następujące strefy: **1 strefa sprzymierzeńca, 1 strefa ciała, 1 strefa drobiazgu, 2 strefy rąk oraz 2 strefy mistyczne.**



1 strefa drobiazgu



1 strefa ciała



1 strefa sprzymierzeńca



1 strefa ręki



2 strefy rąk



1 strefa mistyczna



2 strefy mistyczne

Symboly przedstawione poniżej wskazują, czy karta atutu wlicza się do limitu danej strefy. Jeśli na karcie atutu nie ma żadnych symboli stref, wówczas nie zajmuje ona żadnych stref.

Jeśli badacz chce zagrać lub przejąć kontrolę nad kartą atutu, która wymaga strefy zajętej przez inną kartę atutu, badacz musi wybrać i odrzucić kontrolowaną przez siebie kartę lub karty atutu, aby zrobić miejsce na nową kartę atutu.

Poruszanie się

Badacz używający tej akcji porusza się do połączonej lokalizacji. Małą kartę tego badacza należy poruszyć do innej lokalizacji, która na karcie lokalizacji, w której badacz znajduje się obecnie, jest oznaczona jako połączona (patrz niżej). Połączenia poszczególnych lokalizacji są oznaczone symbolami w dolnej części karty lokalizacji, a każdy identyczny symbol odpowiada symbolowi znajdującemu się obok nazwy lokalizacji, z którą jest połączony.

Jeśli połączona lokalizacja jest nieodkryta, kiedy wchodzi do niej badacz, odpowiadając jej kartę należy odwrócić na stronę odkrytą. Należy przy tym pamiętać, aby umieścić na odkrytej właśnie karcie lokalizacji żetony wskazówek (patrz „Lokalizacje” na stronie 7).



Badacz może poruszyć się z Holu do Piwnicy.

Badanie

Badacz używający tej akcji bada lokalizację, w której aktualnie się znajduje, i próbuje znaleźć tam wskazówki. Taki badacz wykonuje test intelektu (🧠) w odniesieniu do wartości zasłony swojej lokalizacji:



Wartość zasłony

Jeśli test umiejętności zakończy się sukcesem, badaczowi się powiodło i odkrywa wskazówkę w danej lokalizacji. Kiedy badacz znajdzie wskazówkę w danej lokalizacji, gracz bierze jeden z żetonów wskazówek znajdujących się na karcie danej lokalizacji i umieszcza ją na swojej karcie badacza.

Jeśli test zakończy się porażką, żadne żetony wskazówek nie zostają odkryte.

Postęp talii aktów

Talia aktów reprezentuje postęp poczyniony przez badaczy w ramach rozgrywania scenariusza. Na ogół badacze mogą powodować postęp talii aktów poprzez wydawanie, jako grupa, odpowiedniej liczby żetonów wskazówek. Wydane żetony wskazówek są zabierane z kart badaczy i odkłada się je do ogólnej puli żetonów. Powodowanie w ten sposób postępu talii aktów nie wymaga akcji i może być wykonane podczas tury dowolnego badacza. Liczba żetonów wskazówek niezbędnych do dokonania postępu do następnego aktu jest wskazana na dole pola tekstowego karty obecnego aktu.

Jeśli na obecnej karcie aktu znajduje się wytłuszczona instrukcja „Cel –”, to zawarta w niej treść zastępuje opisaną powyżej procedurę powodowania postępu talii aktów.

W celu dokonania postępu talii aktów należy odwrócić obecny akt na stronę „b”, następnie postępować zgodnie z instrukcjami tam zapisanymi, a na koniec odłożyć ją na bok, poza grę. Następną kartę w talii aktów staje się obecnym aktem. Kiedy gracze dokonują postępu talii aktów, wszelkie żetony wskazówek zgromadzone (ale nie wydane) przez badaczy pozostają na obszarze gry.

Wejście w zwarcie

Badacz używający tej akcji wchodzi w zwarcie z jednym wrogiem obecnym w lokalizacji, w której się znajduje. Aby wejść w zwarcie z wrogiem, badacz umieszcza danego wroga na swoim obszarze zagrożenia.



Wskazówka strategiczna: Akcja ta może być wykorzystywana, aby wejść w zwarcie z wrogiem, który nie jest zwarty z nikim, lub z wrogiem, który jest w zwarcu z innym badaczem w tej samej lokalizacji.

Wymykanie się

Badacz korzystający z tej akcji podejmuje próbę wymknięcia się jednemu wrogowi, z którym jest w zwarciu. Taki badacz wykonuje test zręczności (🎲) w odniesieniu do wartości wymykania się danego wroga.



Jeśli test umiejętności zakończy się sukcesem, badacz wymyka się wrogowi. Wróg jest wyczerpany, a zwarcie zostaje zerwane. Wroga należy przesunąć z obszaru zagrożenia danego badacza do lokalizacji, w której badacz aktualnie się znajduje, aby w ten sposób zaznaczyć, że nie jest on już w zwarciu z danym badaczem.

Jeśli test zręczności zakończy się porażką, badaczowi nie udaje się wymknąć i pozostaje on w zwarciu z danym wrogiem.

Wskazówka strategiczna: wymykanie się wrogom może być kluczem do sukcesu. Wyczerpani wrogowie nie wchodzi automatycznie w zwarcie z badaczami, nie wykonują ataków towarzyszących ani nie atakują podczas fazy wrogów. Jeśli badacz nie jest uzbrojony albo musi uciekać przed potężnym wrogiem, wówczas powinien rozważyć wymknięcie się zamiast wykonywania bezskutecznego ataku.

Walka

Badacz używający tej akcji atakuje jednego wroga w swojej lokalizacji. Taki badacz wykonuje test walki (🎲) w odniesieniu do wartości bojowej danego wroga.

Jeśli test walki zakończy się sukcesem, atak się udaje, a badacz zadaje



zaatakowanemu wrogowi 1 obrażenie. Niektóre bronie, zaklęcia lub ataki specjalne mogą modyfikować liczbę zadawanych obrażeń. Na wrogu należy umieścić żetony obrażeń w liczbie równej zadany obrażeniom. Jeśli na wrogu znajdują się obrażenia w liczbie równej jego wytrzymałości (lub większej), wówczas zostaje on pokonany i należy odłożyć go na stos odrzuconych kart spotkań. Jeśli w dolnej części pola tekstowego wroga zostało zaznaczone, że zapewnia on punkty zwycięstwa, taką kartę należy umieścić na wspólnym stosie zwycięstwa (zamiast ją odrzucać).

Jeśli test walki zakończy się porażką, zaatakowanemu wrogowi nie zadaje się żadnych obrażeń. Jednakże, jeśli badaczowi nie powiedzie się test walki skierowany przeciwko wrogowi znajdującemu się w zwarciu z innym badaczem, wartość obrażeń nieudanego testu jest zamiast tego zadawana badaczowi znajdującemu się w zwarciu z danym wrogiem.

Gra kooperacyjna

W fazie badaczy dostępnych jest wiele możliwych wyborów. Badacze powinni współpracować ze sobą i planować, co chcieliby osiągnąć w każdej rundzie. Kolejność, w której badacze wykonują swoje tury, oraz wykonywane przez nich akcje mogą stanowić o zwycięstwie lub przegranej.

Chociaż badacze mogą planować swoje tury jako grupa, każdy gracz ma ostateczny głos w odniesieniu do akcji wykonywanych przez jego badacza. Więcej wskazówek dotyczących sposobu komunikowania się pomiędzy badaczami znajduje się w ramce „Rozmowy przy stole” na następnej stronie.

Rozmowy przy stole

Celem *Horroru w Arkham: Gry karcianej* jest stworzenie przy stole atmosfery rodem z gry fabularnej, w której każdy gracz wciela się w określoną rolę – swojego badacza. Gra w swej naturze zachęca graczy do współpracy i dyskusowania ze sobą, ale jednocześnie radzimy graczom, aby czyniąc to, możliwie najbardziej „wczuli się w rolę”. Występujące w grze obszary tajności (karty na ręce gracza i w jego talii) są wprowadzone po to, aby podtrzymać uczucie, że każdy badacz to występująca w świecie gry unikatowa postać, podejmująca własne decyzje, nieposiadająca przy tym całkowitej wiedzy odnośnie tego, co wiedzą i myślą inni badacze. Dobrym sposobem na zachowanie w grze niniejszej iluzji jest nienazywanie, nieodczytywanie ani niesugerowanie treści kart, które pozostają tajne (np. karty na ręce gracza).

Na przykład: Wendy chciałaby, aby jej towarzysz Roland wykonał akcję badania, i jednocześnie chce mu zakomunikować, że jest w stanie w tym pomóc. Zamiast mówić „Wykonaj akcję badania, mogę zagrać Percepcję” albo „Zbadaj naszą lokalizację. Mogę dodać ci dwa symbole”, Wendy pozostaje wierna swej roli i mówi „Powinieneś to zbadać. Mogę Ci w tym pomóc!”.

Faza wrogów

Podczas tej fazy wrogowie ruszają na badaczy i jeśli tylko są w stanie, atakują!

Należy kolejno rozegrać poniższe kroki. Jeśli w grze nie ma żadnych wrogów, należy od razu przejść do fazy utrzymania.

1. Wrogowie ze słowem kluczowym Łowca poruszają się. Niektórzy wrogowie posiadają słowo kluczowe Łowca. Każdy taki wróg porusza się raz do połączonej lokalizacji, w stronę najbliższego badacza. Wyczerpani wrogowie ze słowem kluczowym Łowca oraz wrogowie ze słowem kluczowym Łowca, znajdujący się w lokalizacji, w której obecny jest co najmniej jeden badacz, nie poruszają się. Jeśli wróg ze słowem kluczowym Łowca poruszy się do lokalizacji, w której znajduje się co najmniej jeden badacz, wówczas taki wróg natychmiast wchodzi w zwiarcie z jednym z tych badaczy (patrz „Zwarcie z wrogiem” na stronie 13).

2. Wrogowie atakują. Każdy przygotowany, znajdujący się w zwiarcie wróg atakuje badacza, z którym jest zwarty. Badacze rozpatrują ataki wrogów w kolejności graczy.

Kiedy wróg atakuje, zadaje badaczowi, z którym jest w zwiarcie, jednocześnie obrażenia i punkty przerażenia (patrz ramka „Obrażenia i przerażenie” w sąsiedniej kolumnie).

Liczba zadawanych przez wroga obrażeń i punktów przerażenia jest wydrukowana w dolnej części pola tekstowego przeciwnika.



Obrażenia z Atakując, Pożeracz ciała zadaje badaczowi, z którym jest w zwiarcie, 1 obrażenie i 2 punkty przerażenia. Przerażenie

Wroga, który wykona swój atak w fazie wrogów, należy wyczerpać, w ten sposób zaznaczając, że wykonał on już swój atak (podczas ataków towarzyszących wrogowie nie zostają wyczerpani).

Obrażenia i przerażenie

Podczas rozgrywania scenariusza badacz może otrzymać obrażenia i punkty przerażenia. Obrażenie obniża wytrzymałość badacza, podczas gdy przerażenie obniża jego poczytalność.



Wartość wytrzymałości Wartość poczytalności

Kiedy badacz otrzymuje obrażenia, na jego karcie badacza i/lub na jego kartach atutów, posiadających wartość wytrzymałości, należy umieścić żetony obrażeń, maksymalnie do wartości obrażeń, które dana karta może otrzymać. Karta bez wartości wytrzymałości nie może otrzymywać obrażeń.

Kiedy badacz otrzymuje punkty przerażenia, na jego karcie badacza i/lub na jego kartach atutów posiadających wartość poczytalności należy umieścić żetony przerażenia, maksymalnie do wartości przerażenia, które dana karta może otrzymać. Karta bez wartości poczytalności nie może otrzymywać punktów przerażenia.

Jeśli liczba żetonów obrażeń znajdujących się na karcie jest równa jej wytrzymałości lub większa albo liczba żetonów przerażenia znajdujących się na karcie jest równa jej poczytalności lub większa, karta zostaje pokonana. Pokonana karta atutu zostaje odrzucona. Pokonany badacz zostaje wyeliminowany. (Patrz „Eliminacja” na stronie 5 Kompletniej księgi zasad).



Faza utrzymania

W fazie utrzymania bohaterowie i zbrodniecy zbierają siły i przygotowują się do kolejnej rundy.

Należy kolejno rozegrać poniższe kroki.

1. Każdy badacz odwraca swoją małą kartę na kolorową stronę.
2. Wszystkie wyczerpane karty należy przygotować. Każdy niebędący w zwarciu wróg, który zostaje przygotowany będąc w tej samej lokalizacji co badacz, w tym momencie wchodzi w zwarcie z takim badaczem (patrz ramka „Zwarcie z wrogiem” w sąsiedniej kolumnie).
3. Każdy badacz dobiera 1 kartę oraz zyskuje 1 żeton zasobów.
4. Każdy badacz, **który ma na ręce więcej niż 8 kart**, wybiera i odrzuca z ręki karty, dopóki nie pozostanie mu ich na ręce 8.

Po tym, jak powyższe kroki zostaną wykonane, runda gry się kończy. Należy przejść do fazy Mitów kolejnej rundy.

Faza Mitów

W fazie Mitów mistyczne siły robią wszystko, aby zbliżyć się do realizacji swoich złowieszczych zamiarów.

Faza Mitów składa się z trzech kroków, które zostały opisane poniżej.

1. Na obecnej karcie tajemnicy należy umieścić jeden żeton zagłady.
2. Całkowitą liczbę znajdujących się w grze (na obecnej tajemnicy, jak i na innych kartach obecnych w grze) żetonów zagłady należy porównać z progiem zagłady obecnej tajemnicy. Jeśli liczba obecnych w grze żetonów zagłady jest równa lub wyższa od progu zagłady obecnej tajemnicy, talia tajemnic postępuje. Polega to na odrzuceniu z gry wszystkich żetonów zagłady, odwróceniu karty obecnej tajemnicy na drugą stronę, wykonaniu opisanych tam instrukcji i usunięciu danej tajemnicy z gry. Po rozpatrzeniu tych instrukcji widoczna strona kolejnej karty w talii tajemnic staje się aktywną kartą tajemnicy. (**Ważna uwaga:** jeśli jakaś karta nie wskazuje wyraźnie, że należy dokonać postępu tajemnicy, to jest to jedyny moment, kiedy można dokonać postępu tajemnicy)



Żeton zagłady



W grze znajdują się 3 żetony zagłady, dlatego obecna tajemnica postępuje.

3. W kolejności graczy każdy badacz dobiera kartę z wierzchu talii spotkań. Zasady dotyczące rozpatrywania kart poszczególnych rodzajów zostały zaprezentowane poniżej.



Karta podstęp



Karta wroga

Podstęp – kiedy dobrana zostanie karta podstęp, należy rozegrać jej zdolność, a następnie odłożyć ją na stos odrzuconych kart spotkań.

Wróg – kiedy dobrana zostanie karta wroga, dany wróg zostaje rozstawiony w zwarcie z badaczem, który dobrał jego kartę, chyba że karta posiada polecenie „**Rozstawienie** –”. Jeśli wróg posiada polecenie „**Rozstawienie**”, należy go rozstawić w lokalizacji wskazanej przez jego treść.

Zwarcie z wrogiem

Dopóki karty wrogów są obecne w grze, mogą znajdować się w zwarcie z badaczem (wówczas umieszcza się je na obszarze zagrożenia danego gracza) lub mogą znajdować się w określonej lokalizacji (wówczas umieszcza się je w pobliżu karty danej lokalizacji). Uznaje się, że każdy wróg znajdujący się na obszarze zagrożenia badacza jest obecny w tej samej lokalizacji co dany badacz. Jeśli badacz się porusza, wróg pozostaje w zwarcie z danym badaczem i także porusza się do nowej lokalizacji.

Jeśli w dowolnym momencie niebędący w zwarcie wróg znajduje się w tej samej lokalizacji co badacz, to wchodzi on w zwarcie z tym badaczem i jest umieszczany na jego obszarze zagrożenia. Jeśli w tej samej lokalizacji co przygotowany wróg znajduje się kilku badaczy, to główny badacz decyduje, z którym z tych badaczy wróg wejdzie w zwarcie.

Niektórzy wrogowie posiadają także polecenie „**Polowanie** –”, które wskazuje, z kim wchodzi w zwarcie, gdy dochodzi do konfliktu (patrz „**Polowanie**” na stronie 11 *Kompletnej książki zasad*).

Wróg natychmiast wchodzi w zwarcie, gdy:

- ❖ Zostanie rozstawiony (przygotowany) w lokalizacji, w której znajduje się badacz.
- ❖ Porusza się (przygotowany) do lokalizacji, w której znajduje się badacz.
- ❖ Badacz porusza się do lokalizacji, w której znajduje się przygotowany wróg.
- ❖ Wyczerpany wróg zostanie przygotowany w lokalizacji, w której znajduje się badacz.

Umiejętności i testy umiejętności

Każdy badacz posiada cztery umiejętności: wolę (♠), intelekt (♣), walkę (♣) oraz zręczność (♣). Im wyższa wartość danej umiejętności, tym lepiej dany badacz radzi sobie podczas wykonywania testów wskazanej umiejętności.

W wielu sytuacjach od badacza wymaga się wykonania **TESTU UMIEJĘTNOŚCI**. Podczas takiego testu wartość określonej umiejętności badacza porównuje się z poziomem trudności wskazanym przez zdolność lub krok gry, który zainicjował dany test. W celu wykonania testu umiejętności gracz odkrywa losowy żeton chaosu z worka chaosu, który modyfikuje wartość jego umiejętności. Jeśli zmodyfikowana wartość umiejętności jest równa lub wyższa od trudności testu, badaczowi udaje się zakończyć test sukcesem. Konsekwencje zakończenia testu sukcesem lub porażką są wskazane na karcie lub akcji, która zainicjowała dany test.

Modyfikowanie wartości umiejętności podczas testu

Przed wylosowaniem żetonu chaosu na potrzeby testu umiejętności badacz *może* podwyższyć wartość swojej umiejętności. Są na to dwa sposoby:

Po pierwsze, badacz może przeznaczyć do testu dozwolone karty ze swojej ręki. Dozwolona karta ma co najmniej jeden symbol odpowiadający testowanej umiejętności. Symbol jokera (?) odpowiada wszystkim umiejętnościom wszystkich rodzajów. Każdy pasujący symbol przeznaczony na potrzeby testu zwiększa, na czas tego testu, wartość danej umiejętności badacza o 1. Badacz wykonujący test może przeznaczyć na potrzeby testu dowolną liczbę kart ze swojej ręki. Każdy *inny* badacz znajdujący się w tej samej lokalizacji może przeznaczyć 1 kartę ze swojej ręki, aby pomóc badaczowi wykonać dany test.

Przeznaczając kartę na potrzeby testu umiejętności, nie płaci się jej kosztu w zasobach.



Symbol umiejętności

Dodatkowo badacz może aktywować zdolności ⚡ (darmowa aktywacja), aby na czas testu zmodyfikować swoją umiejętność.

Efekty żetonów chaosu

Na każdym żetonie chaosu znajduje się symbol lub liczbowy modyfikator, wpływający na wynik testu umiejętności. Efekty poszczególnych symboli znajdujących się na żetonach chaosu są następujące:

♣, ♠, ♣, ♣ – Należy sprawdzić na karcie pomocy scenariusza, jaki jest efekt danego żetonu, a następnie go rozpatrzyć.

♣ – Należy sprawdzić na karcie badacza zdolność ♣ i ją rozpatrzyć.

♣ – Oznacza automatyczną porażkę w teście umiejętności.

Jeśli odkryty żeton chaosu (lub efekt, do którego odnosi się żeton chaosu) posiada liczbowy modyfikator, wówczas należy zastosować go do obowiązującej podczas tego testu wartości umiejętności badacza.

Kończenie testu umiejętności

Jeśli zmodyfikowana wartość umiejętności badacza jest wyższa od wartości trudności testu lub jej równa, badaczowi udaje się zakończyć test sukcesem. W przeciwnym wypadku test kończy się porażką. Zdolność lub krok gry, które zainicjowały dany test umiejętności, wskazują konsekwencje sukcesu i/lub porażki.

Niektóre karty umiejętności posiadają zdolności, które rozpatruje się po zakończeniu testu umiejętności, pod warunkiem że dana karta została przeznaczona na potrzeby danego testu.

Po zakończeniu testu umiejętności należy odrzucić wszystkie karty badaczy przeznaczone na potrzeby danego testu, a wszystkie odkryte żetony chaosu należy odłożyć do worka chaosu.

Przykład testu umiejętności

Wendy Adams dobiera kartę spotkania Chwytające dłonie, której treść brzmi: „**Odkrycie** – Wykonaj test ♣ (3). Za każdy punkt, o który test się nie powiodł (porażka), otrzymujesz 1 obrażenie”.

Wartość zręczności Wendy wynosi 4, a poziom trudności testu wynosi 3. Aktualny poziom wytrzymałości Wendy jest bardzo niski, dlatego bardzo ważne jest, aby ten test zakończył się sukcesem. Wendy nie ma na ręce żadnych kart z symbolami, które mogą być poświęcone na potrzeby tego testu. Jej towarzysz, Roland, znajduje się w tej samej lokalizacji co Wendy i decyduje się przeznaczyć na potrzeby testu umiejętności jedną kartę z symbolem ♣. Na czas tego testu daje to Wendy premię +1 do wartości zręczności.

Następnie Wendy losuje jeden żeton z worka chaosu – wyciąga „-2”. Ten modyfikator zostaje zastosowany do wartości zręczności Wendy w danym teście. Obecnie wynosi ona: 4 (podstawowa wartość) +1 (dzięki karcie przeznaczonej przez Rolanda) -2 (z żetonu chaosu), co daje ostateczny wynik 3. W związku z tym, że zmodyfikowana wartość umiejętności Wendy jest równa poziomowi trudności testu, test kończy się sukcesem.

Wendy udało się zakończyć test sukcesem, dlatego rozpatruje ona odpowiedni wynik danego testu umiejętności. Karta Chwytające dłonie nie ma żadnego efektu (ponieważ test nie zakończył się porażką). Karta przeznaczona przez Rolanda jest teraz odrzucana, a żeton chaosu jest odkładany do worka chaosu.

Co dalej?

Po rozpatrzeniu fazy Mitów rozgrywka normalnie przechodzi do fazy badaczy. Rundy gry należy rozgrywać do czasu, aż gracze dotrą do zakończenia scenariusza (patrz „Zwycięstwo i przegrana” na stronie 7).

Po zakończeniu rozgrywki gracze mogą spróbować kontynuować kampanię. W tym celu należy przeczytać „Rozszerzone zasady kampanii”, opisane na stronach 3 i 4 *Księgi kampanii*. Następnie należy przejść do scenariusza „Maski północy”, korzystając z zasad przygotowania opisanych na 27 stronie *Kompletnej księgi zasad*.

Niektórzy gracze mogą chcieć poćwiczyć grę innymi badaczami, zanim przejdą do rozgrywania kampanii. W tym celu należy użyć opisanych poniżej zasad „Tworzenia własnych talii” lub użyć początkowych talii opisanych na stronie 15 do ponownego rozegrania pierwszego scenariusza „Zgromadzenie”.

Skróć z wyjaśnieniem słów kluczowych, symboli oraz ważnych elementów graficznych znajduje się na ostatniej stronie niniejszej książeczki. Dodatkowo, *Kompletna księga zasad* w kompleksowy sposób wyjaśnia wszystkie reguły gry. Należy pamiętać o częstym korzystaniu z niej podczas szlifowania swoich umiejętności.

Tworzenie własnych talii

Zestaw podstawowy do *Horroru w Arkham: Gry karcianej* został zaprojektowany tak, aby zapewnić graczom dobre doświadczenia przy jednocześnie wysokiej regrywalności. Po zapoznaniu się z podstawowymi zasadami gry gracze mogą chcieć spróbować swoich sił w tworzeniu własnych talii.

Dlaczego warto stworzyć własną talię?

Budowa talii umożliwia graczowi przygotowanie talii, które pozwolą zmierzyć się ze scenariuszami przy pomocy oryginalnych strategii i pomysłów. Dzięki temu gracze mogą poznać grę na zupełnie nowe sposoby. Zamiast dostosowywać swoją strategię do początkowej talii, każdy gracz może stworzyć talię działającą zgodnie z jego własnym pomysłem. Tworząc swoją osobistą talię, gracz nie jest tylko uczestnikiem rozgrywki, wręcz przeciwnie – w aktywny sposób ją kształtuje!

Zasady tworzenia talii

Poniżej opisane zostały zasady tworzenia talii badaczy do gry karcianej *Horror w Arkham*. Należy przy tym zauważyć, że w celu zyskania dodatkowych opcji gracze mogą chcieć zakupić zestawy dodatkowe, zawierające nowe karty.

- ❖ Gracz musi wybrać 1 kartę badacza.
- ❖ Gracz musi zawrzeć w talii danego badacza określoną liczbę standardowych kart graczy, zgodnie z oznaczeniami wskazanymi po drugiej stronie karty badacza w części „Rozmiar talii”. Dla każdego badacza zawartego w zestawie podstawowym wartość ta wynosi 30. Karty osłabienia, określone karty badaczy oraz karty scenariusza, które dodawane są do talii gracza, nie wliczają się do tej wartości.
- ❖ Każda standardowa karta gracza w talii gracza musi być wybrana przy uwzględnieniu „Opcji tworzenia talii”, opisanych po drugiej stronie karty badacza.
- ❖ W talii gracza nie mogą znaleźć się więcej niż 2 kopie karty o tej samej nazwie.
- ❖ Wszystkie pozostałe „Wymogi tworzenia talii”, opisane po drugiej stronie karty badacza, muszą być przestrzegane.
- ❖ Na początku kampanii badacz może umieścić w swojej talii jedynie karty o poziomie 0 (patrz „Poziomy kart” na stronie 15).

Poziomy kart

Poziom karty jest oznaczony za pomocą białych kropek, obecnych poniżej kosztu danej karty. Poziom karty jest równy ich liczbie.



1 biała kropka wskazuje, że jest to karta 1. poziomu.

Podczas rozgrywania kampanii, po zakończeniu scenariusza, badacz może zostać wynagrodzony punktami doświadczenia. Punkty doświadczenia mogą zostać wydane na zakup kart wyższego poziomu, których gracz użyje w swojej talii podczas rozgrywania dalszej części kampanii. (Patrz „Kampania” na stronie 5 *Kompletnej księgi zasad*).

Losowe osłabienia

Większość badaczy ma określone wymogi dotyczące budowania talii, które zmuszają gracza do dodania do jego talii losowych podstawowych osłabień.

Karta podstawowego osłabienia jest oznaczona następującym symbolem:



W celu wylosowania podstawowego osłabienia należy wziąć zestaw dziesięciu podstawowych osłabień zawartych w niniejszym zestawie podstawowym, potasować je i wylosować z nich jedno, które zostanie dodane do talii badacza. Niektóre tytuły z serii *Horror w Arkham: Gra karciana* wprowadzają dodatkowe karty podstawowych osłabień. Takie karty należy po prostu dodać do dziesięciu kart z zestawu podstawowego podczas losowania podstawowego osłabienia.

Na przykład: Zofia posiada dwa egzemplarze zestawu podstawowego, jeden egzemplarz pierwszego rozszerzenia oraz jeden egzemplarz pierwszego zestawu Mitów. Do przygotowania pojedynczego zestawu podstawowych osłabień bierze wszystkie karty podstawowych osłabień z jednego zestawu podstawowego, z jednego egzemplarza pierwszego rozszerzenia oraz jednego egzemplarza pierwszego zestawu Mitów i tasuje je razem. Jej podstawowe osłabienie zostaje wylosowane z tak przygotowanej puli.

Oslabienie wylosowane zgodnie z opisanym powyżej procesem jest dodawane do talii gracza na koniec procesu budowy talii po tym, jak wszystkie pozostałe karty zostały już wybrane. W trybie kampanii wylosowane osłabienie pozostaje częścią talii badacza przez całą kampanię, chyba że zostanie usunięte przez zdolność jakiejś karty. Nowe karty osłabień nie są automatycznie dodawane na początku kolejnych scenariuszy, ale zdolności niektórych kart lub scenariuszy mogą nakazywać graczom zyskanie dodatkowych osłabień.



Talie początkowe

Badanie wydarzeń, jakie mają miejsce w Arkham to niebezpieczne zajęcie. Napotkasz monstra spoza ludzkiego gatunku i posiadasz wiedzę, która może nieodwracalnie zaszkodzić Twojej psychice. Niezbędni będą wpływowi sojusznicy, przydatne umiejętności i najlepsze z możliwych narzędzia, jeśli marzysz o pomyślnym ukończeniu czekających na Ciebie kampanii.

Aby pomóc Ci w śledztwie, przygotowaliśmy przykładowe talie startowe dla każdego z pięciu badaczy dostępnych w zestawie podstawowym. Talie te są doskonałym wprowadzeniem w świat gry *Horror w Arkham* i są szczególnie polecane graczom, którzy chcą ruszyć do akcji najszybciej jak to możliwe, lub zwyczajnie nie mają ochoty na samodzielnie tworzenie własnych talii.

Do każdej z zaprezentowanych talii dołączyliśmy zestaw przydatnych porad, w których tłumaczymy jak najefektywniej ją wykorzystać, jak połączyć ją ze zdolnością danego badacza, a także zademonstrujemy ciekawe połączenia efektów występujących pomiędzy kartami.

Talie te zostały przygotowane z myślą o używaniu ich na początku kampanii i z tego powodu zawierają wyłącznie karty o poziomie 0. Numer w nawiasie oznacza kolekcjonerski numer danej karty. Jeżeli nie ma wyraźnego wskazania ile kopii danej karty należy zebrać, należy umieścić w talii tylko 1 sztukę danej karty. **Każda z początkowych talii zawiera konkretne osłabienie, zamiast losowego podstawowego osłabienia.** Nie należy dodawać innego losowego podstawowego osłabienia do talii.

Zawartość zestawu podstawowego umożliwia graczom utworzenie wszystkich pięciu talii początkowych jednocześnie.



Porady dla Rolanda Banksa

Roland dobrze radzi sobie zarówno z walką jak i gromadzeniem wskazówek. Ze względu na to, że jego zdolność pozwala mu odkrywać wskazówki po tym, jak pokona wroga, powinieneś skupić się na odnajdywaniu dających się w łatwy sposób pokonać wrogów, zwłaszcza jeżeli znajdują się w lokalizacjach z wysoką wartością zasłony. Postaraj się jak najszybciej zagrać kartę broni (na przykład *Automatyczną .45* lub *Specjalną .38 Rolanda*) aby być przygotowanym na pojawienie się potencjalnych przeciwników. *Gliniarz*, *Pies strażniczy* i *Trening fizyczny* również mogą ci pomóc w rozprawieniu się z wrogami.

Jeśli masz kłopot z badaniem, możesz chcieć wyposażyć się w *Szkló powiększające*, lub skorzystać z pomocy *Dra Milana Christophera*.

Dowód! i *Kierowany przeczuciem* także pozwolą Ci automatycznie odkryć wskazówki w lokalizacjach o wysokiej wartości zasłony.

Choć fizycznie Roland to prawdziwy twardziel, to jednocześnie jego psychika jest szczególnie narażona na punkty przerażenia. Sojusznicy tacy jak *Gliniarz* lub *Dr Milan Christopher* mogą pomóc w przyjęciu części punktów przerażenia, w momencie gdy odkryjesz coś naprawdę strasznego. Z drugiej strony nie powinieneś obawiać się skorzystać z *Pierwszej pomocy* i przeznaczyć całą turę na leczenie punktów przerażenia, zwłaszcza gdy jesteś bliski bycia pokonanym – trauma psychiczna to coś, czego powinieneś za wszelką cenę unikać!

Być może nadejdzie chwila, gdy będziesz zmuszony do *Zacierania śladów* swojego śledztwa. Nie zapomnij wtedy, że efekt zdolności Rolanda, *Dowód!* lub *Kierowany przeczuciem* pozwolą Ci usunąć wskazówki z tej karty bez konieczności badania.

Roland Banks, Agent federalny

Badacz

- Roland Banks (★ 1)

Atuty (17)

- *Specjalna .38 Rolanda* (★ 6)
- *Automatyczna .45* (★ 16)
- *Trening fizyczny* (★ 17)
- *Gliniarz* (★ 18)
- *Pierwsza pomoc* (★ 19)
- *Maczeta* (★ 20)
- *Pies strażniczy* (★ 21)
- *Szkló powiększające* (★ 30)
- *Stara księga wiedzy tajemnej* (★ 31)
- *Dociekliwy bibliotekarz* (★ 32)
- *Dr Milan Christopher* (★ 33)
- *Nadświadomość* (★ 34)
- *Traktaty medyczne* (★ 35)
- *2x Nóż* (★ 86)
- *2x Latarka* (★ 87)

Wydarzenia (8)

- *Dowód!* (★ 22)
- *Unik* (★ 23)
- *Wysadzenie dynamitem* (★ 24)
- *Wyższość umysłu nad materią* (★ 36)
- *Kierowany przeczuciem* (★ 37)
- *Barykada* (★ 38)
- *2x Na czarną godzinę* (★ 88)

Umiejętności (6)

- *Potworny cios* (★ 25)
- *Dedukcja* (★ 39)
- *2x Męstwo* (★ 89)
- *2x Sprawność manualna* (★ 92)

Oslabienia (2)

- *Zacieranie śladów* (★ 7)
- *Akolita Srebrnego Świtu* (★ 102)



Porady dla Daisy Walker

Daisy to badaczka o wysokim intelekcie, która preferuje wspomaganie innych badaczy lub podejście pogoni-za-wskazówkami. Ze względu na to, że jej zdolność zależna jest od kart z cechą **Księga**, Twoim podstawowym celem powinno być jak najszybsze zagranie takiej karty. *Stara księga wiedzy tajemnej* jest idealną **Księgą** na początek, lecz biorąc pod uwagę wysoką wartość intelektu Daisy, posiadanie *Traktatów medycznych* może niejednokrotnie uratować komuś życie. Jeśli na twojej startowej ręce nie posiadasz żadnej z tych kart, *Dociekliwy bibliotekarz* może pomóc Ci w ich wyszukaniu, a sam może posłużyć jako wsparcie w chwili, gdy ilość otrzymywanych obrażeń niebezpiecznie się zwiększy.

Daisy zazwyczaj nie potrzebuje pomocy w badaniu, lecz jeśli zależy Ci na jak najszybszym gromadzeniu wskazówek, wyposaż ją w *Szkoło powiększające* i wystaw do gry *Dra Milana Christophera* tak szybko, jak to możliwe.

Walka i zręczność Daisy są dalekie od optymalnych, i z tego powodu może ona mieć kłopoty z radzeniem sobie z napotkanymi wrogami. Na szczęście w rękawie chowa ona niejednego asa. *Oślepiające światło* i *Uśmiercenie* pozwolą Ci używać woli zamiast zręczności lub walki, aby w zależności od karty wymknąć się wrogom, lub by z nimi walczyć. Możesz także użyć *Różańca* aby zwiększyć wartość swojej woli. Jeśli zaś trafisz do lokalizacji z dużą liczbą wskazówek, a za rogiem czai się wróg z cechą **Łowca**, warto skorzystać z *Barykady*, by we względnie bezpieczny sposób je odkryć.

Jeżeli posiadasz w grze zarówno *Starą księgę wiedzy tajemnej* jak i *Traktaty medyczne*, postaraj się wystawić *Torebkę Daisy*, zanim przerażający *Necronomicon* wejdzie do gry. Jeśli Ci się nie uda, stracisz jedną z wystawionych na stół książek.

Daisy Walker, Bibliotekarka

Badacz

- Daisy Walker (★ 2)

Atuty (17)

- Torebka Daisy (★ 8)
- Szkoło powiększające (★ 30)
- Stara księga wiedzy tajemnej (★ 31)
- Dociekliwy bibliotekarz (★ 32)
- Dr Milan Christopher (★ 33)
- Nadświadomość (★ 34)
- Traktaty medyczne (★ 35)
- Zakazana wiedza (★ 58)
- Różaniec (★ 59)
- Uśmiercenie (★ 60)
- Wróżenie (★ 61)
- Najomość wiedzy tajemnej (★ 62)
- Nowicjusz wiedzy tajemnej (★ 63)
- 2x Nóż (★ 86)
- 2x Latarka (★ 87)

Wydarzenia (8)

- Wyższość umysłu nad materią (★ 36)
- Kierowany przecuciem (★ 37)
- Barykada (★ 38)
- Jak ćma do płomienia (★ 64)
- Ochronny krąg (★ 65)
- Oślepiające światło (★ 66)
- 2x Na czarną godzinę (★ 88)

Umiejętności (6)

- Dedukcja (★ 39)
- Nieustraszość (★ 67)
- 2x Percepcja (★ 90)
- 2x Sprawność manualna (★ 92)

Oslabienia (2)

- Necronomicon (Przekład Johna Dee) (★ 9)
- Paranoja (★ 97)



Porady dla „Ślizga” O’Toole

„Ślizg” to uniwersalna postać, dość dobra zarówno w walce i wymykaniu się, jak i w badaniu. Twoja zdolność, ale i osłabienie, wymagają posiadania zasobów, więc zazwyczaj dobrym pomysłem jest zadbanie o to, byś miał ich jak najwięcej. Możesz generować dodatkowe zasoby przez mądre wykorzystywanie *Włamania* i *Na czarną godzinę*, lub poprzez zwykłe skorzystanie z akcji zyskania zasobu, gdy nie do końca masz pomysł, co w danej chwili zrobić.

Z powodu dość wysokiej zręczności i przyzwoitej wartości walki, „Ślizg” ma komfort wyboru, czy upora się z przeciwnikiem przy użyciu brutalnej siły, czy dzięki wymykaniu się. Zazwyczaj najlepsza decyzja to walka z wrogami o wysokiej wartości wymykania i wymykanie się tym, którzy posiadają wysoką wartość walki. Masz w zanadru niejedną broń, więc nie obawiaj się rozwiązań siłowych, gdy będziesz do nich zmuszony!

Dodatkowe punkty akcji to najpotężniejsze narzędzie „Ślizga”. Zdolność badacza w połączeniu z *Leo de Luca* zapewni Ci łącznie aż pięć akcji w twojej turze. Oszczędzaj zasoby, by zagrać Leo i inne karty atutów tak szybko, jak to możliwe, lecz w miarę postępu w grze, wydawaj zasoby i korzystaj z dodatkowych akcji by pozbywać się wrogów, badać lokalizacje i poruszać się dokładnie tam, gdzie trzeba.

Niska wartość woli sprawia, że jesteś szczególnie narażony na wiele kart podstępów w talii spotkań. Jeśli czujesz się przygwożdżony przez wrogów, *Zbieg* to karta która może Cię ocalić. Zdolność ignorowania nie-**Elitarnych** wrogów przez całą rundę daje ogromną przewagę. Wykorzystaj ją, by skorzystać z akcji ruchu lub badania gdy jesteś w zwruciu z wrogami, lub by bez ryzyka odciągnąć wrogów z dala od innych graczy.

„Ślizg” O’Toole, Były skazaniec

Badacz

- „Ślizg” O’Toole (★ 3)

Atuty (16)

- Automatyczna .45 (★ 16)
- Trening fizyczny (★ 17)
- Gliniarz (★ 18)
- Pierwsza pomoc (★ 19)
- Maczeta (★ 20)
- Pies strażniczy (★ 21)
- Nóż sprężynowy (★ 44)
- Włamanie (★ 45)
- Kradzież kieszonkowa (★ 46)
- Derringer .41 (★ 47)
- Leo De Luca (★ 48)
- Szkoła życia (★ 49)
- 2x Nóż (★ 86)
- 2x Latarka (★ 87)

Wydarzenia (9)

- Zbieg (★ 10)
- Dowód! (★ 22)
- Unik (★ 23)
- Wysadzenie dynamitem (★ 24)
- Nieuchwytność (★ 50)
- Cios w plecy (★ 51)
- Atak z ukrycia (★ 52)
- 2x Na czarną godzinę (★ 88)

Umiejętności (6)

- Potworny cios (★ 25)
- Oportunizm (★ 53)
- 2x Męstwo (★ 89)
- 2x Zmiazdzenie (★ 91)

Oslabienia (2)

- Szpitalne długi (★ 11)
- Mafijny egzekutor długów (★ 101)



Porady dla Agnes Baker

Agnes jest czarnoksiężnikiem o wysokiej woli, który szczególnie dobrze radzi sobie z wrogami. Ponieważ jej zdolność może być aktywowana raz na fazę po tym, jak umieszczony zostanie na niej punkt przerażenia, im częściej możesz dobrowolnie zadać sobie punkt przerażenia tym lepiej. *Zakazana wiedza* jest prawdopodobnie najlepszym narzędziem, które to umożliwia: otrzymaj punkt przerażenia, zyskaj jeden zasób i zadaj 1 obrażenie kiedy tylko chcesz! Możesz aktywować jej zdolność także dzięki *Ochronnemu kregowi*, a nawet wtedy, gdy skorzystasz z *Uśmiercenia* i masz „szczęście” by wylosować żeton chaosu z symbolem. Miej się jednak na baczności! Zdolność Agnes aktywuje się tylko wtedy, gdy punkt przerażenia zostanie na niej umieszczony, musisz więc zapewnić sobie narzędzia do leczenia lub przyjmowania nadmiarowych punktów przerażenia. *Różaniec* to karta obowiązkowa, gdyż wzmacnia wolę Agnes i pozwala ochronić się przed umieszczeniem na niej punktów przerażenia, gdy nie chcesz aktywować zdolności.

Jeśli masz kłopot z badaniem, możesz użyć „*Zobacz, co znalazłem!*” lub *Jak ćma do płomienia*, by łącznie odkryć 4 żetony wskazówek bez konieczności zdawania testu na intelekt.

I wreszcie, skoro w dużej mierze polegasz na kartach *Zakłęt*, wczesne wystawienie *Nowicjusza wiedzy tajemnej* może przynieść ci wymierne korzyści. Upewnij się ponadto, że próg zagłady na obecnej karcie tajemnicy nie zbliża się do wymaganego poziomu, kiedy planujesz zagrać tę kartę i korzystaj z jej zdolności w każdej turze. Kiedy próg zagłady zbliża się do wymaganego do postępu poziomu, możesz odrzucić *Nowicjusza* z gry (zazwyczaj poprzez umieszczenie na nim odpowiedniej liczby punktów obrażenia lub przerażenia). W ten sposób pozbędziesz się z gry także żetonu zagłady, który się na nim znajdował.



Porady dla Wendy Adams

Wendy to zwinny badacz, doskonały w unikaniu zagrożeń. Korzystanie z jej zdolności anulowania wylosowanego żetonu chaosu i szansa na dobranie nowego jest kluczowe, jeśli chcesz osiągnąć zwycięstwo. Upewnij się, że masz odpowiednią ilość kart na ręce, by móc zawsze aktywować zdolność Wendy. *Kradzież kieszonkowa* i *Królicza łapka* to idealne karty do zagrania na wczesnym etapie rozgrywki, gdyż pozwolą Ci dobierać karty, kiedy wymykasz się wrogom lub kiedy kończysz testy porażką.

Jej wysoka zręczność i niska walka sprawia, że powinieneś skupić się na wymykaniu się wrogom oraz ucieczce przed nimi, lecz zagrany w odpowiednim momencie *Cios w plecy* lub *Atak z zaskoczenia* również pozwoli skutecznie pozbyć się kłopotliwych przeciwników. Dodatkowo zarówno *Bezpański kot*, *Odwroćenie uwagi* jak i *Instykt przetrwania* mogą ci pomóc wyjść cało z niejednej opresji. A gdy wszystko inne zawiedzie, wystaw *Derringer .41* lub *Kij baseballowy* i nie bój się przeznaczyć dodatkowych kart do testu!

Amulet Wendy to zdradliwa karta, ale granie tak, by unikać jej zdolności i efektu wymuszonego, może przynieść Ci wymierne korzyści. Zazwyczaj najlepiej jest zachować tę kartę na ręce do czasu, aż w twoim stosie odrzuconych kart znajdzie się kilka kart wydarzeń. A gdy już znajdzie się ona w grze, zawsze pamiętaj o najbliższej wierzchu karcie wydarzenia w twoim stosie kart odrzuconych (zwłaszcza, jeśli to *Łut szczęścia*), gdyż możesz je zagrać korzystając z *Amuletu Wendy*. Pamiętaj też, że dopóki *Amulet* znajduje się w grze, wszystkie karty wydarzeń jakie zagrywasz są umieszczane na spodzie twojej talii (niezależnie od tego, czy zagrales je z ręki, czy poprzez skorzystanie ze zdolności *Amuletu*).

Agnes Baker, Kelnerka

Badacz

- Agnes Baker (★ 4)

Atuty (17)

- Dziedzictwo z Hiperborei (★ 12)
- Zakazana wiedza (★ 58)
- Różaniec (★ 59)
- Uśmiercenie (★ 60)
- Wrózenie (★ 61)
- Znajomość wiedzy tajemnej (★ 62)
- Nowicjusz wiedzy tajemnej (★ 63)
- Skórzany płaszcz (★ 72)
- Zbieractwo (★ 73)
- Kij baseballowy (★ 74)
- Królicza łapka (★ 75)
- Bezpański kot (★ 76)
- Nieuściepliwłość (★ 77)
- 2x Nóż (★ 86)
- 2x Latarka (★ 87)

Wydarzenia (8)

- Jak ćma do płomienia (★ 64)
- Ochronny krąg (★ 65)
- Oślepiające światło (★ 66)
- Odwrócenie uwagi (★ 78)
- „Patrz, co znalazłem!” (★ 79)
- Łut szczęścia (★ 80)
- 2x Na czarną godzinę (★ 88)

Umiejętności (6)

- Nieustraszonosc (★ 67)
- Instykt przetrwania (★ 81)
- 2x Percepcja (★ 90)
- 2x Niespodziewana odwaga (★ 93)

Oslabienia (2)

- Mroczne wspomnienie (★ 13)
- Nawiedzenie (★ 98)

Wendy Adams, Łobuz

Badacz

- Wendy Adams (★ 5)

Atuty (17)

- Amulet Wendy (★ 14)
- Nóż sprężynowy (★ 44)
- Włamanie (★ 45)
- Kradzież kieszonkowa (★ 46)
- Derringer .41 (★ 47)
- Leo De Luca (★ 48)
- Szkoła życia (★ 49)
- Skórzany płaszcz (★ 72)
- Zbieractwo (★ 73)
- Kij baseballowy (★ 74)
- Królicza łapka (★ 75)
- Bezpański kot (★ 76)
- Nieuściepliwłość (★ 77)
- 2x Nóż (★ 86)
- 2x Latarka (★ 87)

Wydarzenia (8)

- Nieuchwytność (★ 50)

- Cios w plecy (★ 51)

- Atak z ukrycia (★ 52)
- Odwrócenie uwagi (★ 78)
- „Patrz, co znalazłem!” (★ 79)
- Łut szczęścia (★ 80)
- 2x Na czarną godzinę (★ 88)

Umiejętności (6)

- Oportunizm (★ 53)
- Instykt przetrwania (★ 81)
- 2x Zmiażdżenie (★ 91)
- 2x Niespodziewana odwaga (★ 93)

Oslabienia (2)

- Porzucenie i samotność (★ 15)
- Amnezja (★ 96)

Twórcy gry

Projekt gry: Nate French i MJ Newman

Producent: Molly Glover

Instrukcja: Adam Baker

Redakcja: Patrick Brennan i B.D. Flory

Korekta: Brad Andres, Christine Crabb, Erik Dahlman, Kristopher Fletcher, Alexander Hynes i Kevin Tomczyk

Menedżer d/s gier LCG: Jim Cartwright

Grupa historyczna Horroru w Arkham: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark i Philip Henry

Dyrektor kreatywny d/s uniwersum: Katrina Ostrander

Projekt graficzny: Mercedes Opeheim, Evan Simonet i Monica Helland

Koordynator projektu graficznego: Joseph D. Olson

Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch

Okladka: Ignacio Bazán Lazcano

Kierownictwo artystyczne: Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson i Zoë Robinson

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Tony Bradt

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Jason Glawe

Dyrektor kreatywny d/s grafiki: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Wydawca: Chris Gerber

Tłumaczenie gry: Aleksandra Miszta-Mars, Lukasz Tkaczyk, Michał Zwierzyński

Tłumaczenie tekstów fabularnych: Rafał Kalota

Korekta wersji polskiej: Artur Rymanowski, Tomasz Siedlecki, Lukasz Tkaczyk, Jakub Wójtowicz

Lokalizacja elementów graficznych: Aleksandra Miszta-Mars

Testerzy

Mark Anderson, Sam Bailey, Craig "Late to the Party" Bergman, Patrick Brennan, Mizuho Dahlman, Gareth Dean, Sunyi Dean, Andrea Dell'Agnese, Ali Eddy, Luke "Mining for Clues" Eddy, Julia Faeta, Jeff Farrell, Alex Filewood, Jeremy Fredin, Caleb Grace, Dominic Greene, Samuel Langenegger, Mark Larson, Lukas Litzinger, Rose Malloy, Ian Martin, Rick Meyer, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Teague "They Killed Me Again" Murphy, Alan Newman, Matt Pachevsky, Daniel Schaefer, Brian Schwebach, Paweł Smoczyk, Damon Stone, Mike "Autofail" Strunk, Zach "I Have Amnesia" Varberg, Aaron J. Wong i Jeremy "Vicious Blow" Zwirn



® & © 2021 Fantasy Flight Games. Gamegenic i logo Gamegenic są TM i © Gamegenic GmbH, Niemcy. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, U.S.A., 1-651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych.

Kolejność faz

1. Faza Mitów (pomijana w pierwszej rundzie gry)
2. Faza badaczy
3. Faza wrogów
4. Faza utrzymania

Słowa kluczowe

Słowo kluczowe to atrybut zapewniający karcie określone zasady.

Poniższa sekcja służy jako przypomnienie funkcjonowania słów kluczowych. Pełne zasady związane z poszczególnymi słowami kluczowymi znajdują się w *Kompletnej księdze zasad*.

Powściągliwy: Powściągliwy wróg nie wchodzi sam w zwarcie z badaczami. (Badacz może użyć akcji lub zdolności karty, aby wejść z nim w zwarcie). Badacz nie może zaatakować powściągliwego wroga, dopóki nie będzie znajdował się z nim w zwarciu.

Szybka: Gracz może zagrać szybką kartę bez wydawania na to akcji.

Łowca: Na początku fazy wrogów każdy wróg ze słowem kluczowym Łowca porusza się o jedną lokalizację w kierunku najbliższego badacza.

Masywny: Masywny wróg znajduje się w zwarcu ze wszystkimi badaczami w swojej lokalizacji.

Zagrożenie: Kiedy badacz dobierze kartę ze słowem kluczowym Zagrożenie, wówczas nie może oferować swojej pomocy ani otrzymywać jej od innych graczy podczas rozpatrywania zdolności ujawnienia karty i/lub rozstawienia jej.

Mściwy: Jeśli podczas ataku na wroga ze słowem kluczowym Mściwy badaczowi nie powiedzie się test umiejętności, wówczas wróg (jeśli jest przygotowany) wykonuje atak (obrażenia i przerażenie) skierowany przeciwko temu badaczowi.

Mroczna fala: Po tym, jak badacz dobierze i rozegra kartę spotkania ze słowem kluczowym Mroczna fala, musi dobrać i rozpatrzeć dodatkową kartę spotkania.

Zużywalny (X): Słowo kluczowe Zużywalny wskazuje i definiuje określony rodzaj żetonów, które należy umieścić na karcie kiedy ta wchodzi do gry. Wartość występująca po słowie kluczowym to liczba żetonów zasobów, które należy umieścić na danej karcie, aby reprezentowały określony rodzaj żetonów. Żetony te są wykorzystywane w połączeniu z opisaną zdolnością karty.

Polecenia

Rozstawienie: Wskazuje gdzie należy rozstawić wroga w momencie jego dobrania.

Polowanie: Wskazuje badacza, z którym wróg wejdzie w zwarcie (lub poruszy się w jego stronę, jeśli posiada słowo kluczowe Łowca), jeśli będzie miał do dyspozycji kilka dozwolonych opcji.

Aktywatory

Aktywacja akcją (➡): Użycie tej zdolności kosztuje jedną akcję.

Darmowa aktywacja (⚡): Użycie tej zdolności nie kosztuje akcji.

Aktywacja w reakcji (↻): Zdolność ta może zostać użyta raz za każdym razem, kiedy wystąpi określona sytuacja. Nie kosztuje akcji.

Symbole

Na badacza



Klasy postaci

Strażnik



Poszukiwacz



Mistyk



Łotr



Ocalały



Umiejętności

Wola



Intelekt



Walka



Zręczność



Joker



Żetony chaosu

Znak Starszych Bogów



Należy rozpatrzeć zdolność ✨ z karty badacza.



Automatyczna porażka



Test automatycznie kończy się porażką.



Czaszka



Kultysta



Należy rozpatrzeć efekt odkrytego żetonu zgodnie z opisem na karcie pomocy danego scenariusza.



Tabliczka



Starsza Istota

