

POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA

INSTRUKCJA

Wprowadzenie

Posiadłość Szaleństwa to gra planszowa dla dwóch do pięciu osób, w której jeden z graczy wciela się w rolę Strażnika Tajemnic, a pozostali gracze w role badaczy. Podczas każdej rozgrywki gracze prowadzący badaczy będą przeszukiwać kolejne pomieszczenia w celu rozwikłania tajemnicy. Badacze wygrywają lub przegrywają jako drużyna i muszą wykorzystać siłę umysłu i ciała, aby odnaleźć artefakty, broń oraz wskazówki i powstrzymać diaboliczne knowania Strażnika Tajemnic.

Celem Strażnika Tajemnic jest zrealizowanie złowieszczych intryg, które mogą przyjąć różne formy - od pozbawienia badaczy zdrowych zmysłów do doprowadzenia do końca świata. Bronią Strażnika Tajemnic jest strach, paranoja, a czasem hordy potworów.

Gra tworzy wciągającą historię, która w zależności od decyzji graczy, może się potoczyć na wiele różnych, ekscytujących sposobów.

Cel gry

Przed każdą rozgrywką, gracze wybierają jedną z przygotowanych historii wymienionych w Podręczniku Badacza (znajdującym się z tyłu tej instrukcji) oraz Podręczniku Strażnika Tajemnic. Podczas przygotowania do rozgrywki, Strażnik Tajemnic otrzymuje kartę Celu, opisującą w jaki sposób może on zwyciężyć. Warunki zwycięstwa mogą być różne - od przywołania straszliwego stwora do schwytania lub zabicia badaczy.

Każda karta Celu wskazuje również w jaki sposób badacze mogą powstrzymać knowania Strażnika Tajemnic i odebrać mu zwycięstwo. Jednak, w związku z tym, że na początku rozgrywki karta ta jest zakryta, badacze zmuszeni są najpierw odnaleźć karty Wskazówek, ukrytych na etapie przygotowania do gry. Gdy badacze odnajdą ostatnią kartę Wskazówki, karta Celu jest ujawniana i od tego momentu wszyscy gracze znają warunki zwycięstwa. Strona, która jako pierwsza wypełni swój cel, wygrywa grę.

Każda historia ma trzy różne karty Celów, tak więc gracze rozpoczynając ponownie tę samą historię, mogą natrafić na zupełnie inny zestaw celów do zrealizowania!

Lista elementów

- Niniejsza instrukcja (zawierająca Podręcznik Badacza)
- 1 Podręcznik Strażnika Tajemnic
- 8 figurek badaczy
- 24 figurki potworów:
 - 2 Cthonian
 - 2 Przywódców kultu
 - 6 Kultystów
 - 2 Ogary z Tindalos
 - 2 Maniaków
 - 2 Mi-go
 - 2 Shoggothy
 - 2 Wiedźmy
 - 4 Zombie
- 1 kość dziesięciościenna

- 224 małe karty:
 - 83 karty Przeszukiwania
 - 20 kart Zaklęć
 - 14 kart Wyposażenia Początkowego
 - 32 karty Cech
 - 12 kart Zamków
 - 7 kart Przeszkód
 - 35 kart Mitów
 - 21 kart Traumy
- 126 dużych kart:
 - 65 kart Walki
 - 8 kart Postaci Badaczy
 - 25 kart Wydarzeń
 - 13 kart Akcji Strażnika Tajemnic
 - 15 kart Celu
- 9 arkuszy z kartonowymi elementami:
 - 15 kafelków planszy (1 duży, 7 średnich, 7 małych)
 - 72 żetony obrażeń
 - 24 żetony przerażenia
 - 24 żetony potworów
 - 18 znaczników obiektów specjalnych
 - 4 żetony próbek
 - 12 znaczników zapieczętowanych drzwi
 - 24 żetony punktów umiejętności
 - 24 żetony efektów
 - 13 znaczników opcji historii
 - 12 żetonów zagrożenia
 - 6 żetonów czasu
 - 3 bazowe płytki łamigłówki zamka
 - 15 płytek łamigłówki zamka
 - 23 płytki łamigłówki runicznej
 - 3 bazowe płytki łamigłówki przewodów
 - 15 płytek łamigłówki przewodów

Opis elementów

Ten rozdział opisuje dokładniej poszczególne elementy gry.

Podręcznik

Strażnika Tajemnic

Ten oddzielny podręcznik zawiera informacje niezbędne Strażnikowi Tajemnic do przygotowania pięciu historii, w tym Wskazówek, Akcji Strażnika Tajemnic, potworów i Celów używanych podczas każdej rozgrywki.



Figurki badaczy

Każda z tych figurek odpowiada jednej z postaci, którą może wybrać gracz wcielający się w badacza. Figurki są umieszczane na kafelkach mapy, aby określić obszar, na którym aktualnie znajduje się postać.



Figurki potworów

Figurki te reprezentują koszmarnie stwory, które Strażnik Tajemnic może umieścić na planszy podczas rozgrywki. Każda figurka posiada odpowiadający jej żeton potwora, który należy umieścić w podstawce figurki przed rozpoczęciem gry (patrz rysunek na str. 5). Figurki potworów umieszczane są na kafelkach planszy w celu wskazania obszaru, na którym aktualnie znajduje się potwór.



Karty Przeszukiwania

Karty te reprezentują Broń, Księgi, Wskazówki i inne rzeczy, które można odnaleźć podczas przeszukiwania pomieszczeń. Niektóre karty Przeszukiwania przedstawiają puste pomieszczenie i nie wywierają żadnego efektu, poza zmarnowaniem czasu badacza.



Karty Zaklęć

Karty te reprezentują magiczne umiejętności, których badacze mogą się nauczyć aby wykorzystać je później w walce z potworami, lub odzyskiwać dzięki nim wytrzymałość i poczatalność.



Karty Wyposażenia

Początkowego

Karty te przedstawiają rzeczy, z którymi badacz rozpoczyna rozgrywkę. Wyposażeniem początkowym może być przedmiot lub sprzymierzeniec, mający szczególne znaczenie dla danej postaci.



Karty Cech

Na początku gry, każdy badacz wybiera dwie z czterech unikatowych kart Cech swojej postaci. Karty te opisują początkowy ekwipunek badacza, jednorazowe umiejętności oraz zdolności.



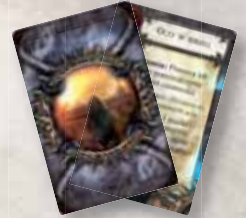
Karty Zamków i Przeszkód

Karty zamków reprezentują zamki w drzwiach lub przeciwności blokujące badaczowi możliwość wejścia do danego pomieszczenia dopóki nie spełni określonych kryteriów. Karty Przeszkód reprezentują natomiast wyzwania lub utrudnienia występujące wewnątrz pomieszczenia, przeszkadzające badaczowi w przeszukiwaniu pomieszczenia dopóki nie spełni określonych kryteriów.



Karty Mitów

Karty te reprezentują nadprzyrodzone bądź niespodziewane wydarzenia, które Strażnik Tajemnic może zagrać na badaczy podczas ich tury.



Karty Traumy

Karty te reprezentują urazy/uszkodzenia oraz szaleństwa, które Strażnik Tajemnic może sprowadzić na badaczy.



Karty Walki

Karty te używane są w celu określenia wyniku walki, zarówno dla ataków badaczy jak i ataków potworów. Karty Walki występują w trzech typach, odpowiadających trzem klasom potworów: humanoidów, bestii i monstrów. Każdy potwór przydzielony jest do odpowiedniej klasy na podstawie wyglądu zewnętrznego oraz posiadanych umiejętności. Na każdej karcie wymienione są mechaniczne skutki walki oraz krótki opis narracyjny wyjaśniający wynik fabularnie.



Karty Postaci

Każdy badacz posiada jedną kartę Postaci, na której wypisane są wytrzymałość, poczatalność i początkowa ilość punktów umiejętności postaci. Karty te wykorzystywane są do zaznaczenia, którego badacza kontroluje dany gracz. Po drugiej stronie każdej z kart znajduje się skrócony opis historii badacza.



Karty Wydarzeń

Każda historia posiada unikalną talię pięciu kart Wydarzeń. Karty te przedstawiają sposób, w jaki rozwija się sytuacja w miarę postępu historii, odpowiednio od akcji podjętych przez Strażnika Tajemnic lub badacza. Każda z kart Wydarzeń odkrywana jest po ustalonej liczbie tur i opisuje trzy różne efekty, oparte na wyborach podjętych przez Strażnika Tajemnic.



Karty Akcji Strażnika Tajemnic

W Podręczniku Strażnika Tajemnic wymieniono wszystkie karty Akcji Strażnika Tajemnic, z których może on korzystać w danej historii. Karty Akcji Strażnika Tajemnic zapewniają dostęp do podstawowych akcji, które Strażnik Tajemnic może wykonać podczas swojej tury, poprzez zapalenie kosztu w żetonach zagrożenia (patrz str. 10).



Karty Celów

Każda historia posiada trzy unikalne karty Celów, na których wypisano warunki zwycięstwa dla Strażnika Tajemnic i badaczy. Strażnik Tajemnic otrzymuje jedną z tych kart na początku rozgrywki, odpowiednio do decyzji, które podjął w trakcie przygotowania do gry.



Kafelki planszy

Te duże kafelki wykorzystywane są do stworzenia planszy podczas przygotowania do gry. Figurki badaczy i potworów umieszczane są na kafelkach planszy, w celu oznaczenia w jakim pomieszczeniu się aktualnie znajdują.



Żetony obrażeń i przerażenia

Żetony te umieszczane są na karcie postaci badacza w celu zaznaczenia ilości obrażeń i punktów przerażenia, które otrzymał. Żetony obrażeń używane są również do zaznaczenia ilości obrażeń, które otrzymał potwór (poprzez umieszczenie żetonu w zaczepie na podstawce potwora).



Żetony potworów

Z przodu każdego żetonu podano współczynnik czujności potwora oraz współczynnik przerażenia. Z tyłu każdego żetonu wypisano atak specjalny, wytrzymałość oraz współczynnik obrażeń. Przed rozpoczęciem gry, wszystkie żetony potworów umieszcza się w podstawkach odpowiednich figurek (patrz rysunek na str. 5).



Znaczniki obiektów specjalnych

Znaczniki te reprezentują szczególne obiekty na mapie, na które badacze oraz/lub potwory mogą oddziaływać. W skład tych znaczników wchodzi bariery, kryjówki, ołtarze, zwłoki itp.



Żetony próbek

Żetony te używane są tak, jak opisano to na karcie Akcji Strażnika Tajemnic „Pobierz próbkę”. Żetony próbek reprezentują biologiczne próbki, których można użyć do odprawienia rytuału.



Znaczniki zapieczętowanych drzwi

Znaczniki te reprezentują drzwi, które zostały zabite deskami, zamurowane lub w inny sposób zablokowane, co uniemożliwia przejście przez nie. Umieszcza się je na planszy podczas przygotowania do gry, tak jak wymaga tego opis historii. Potwory i badacze nigdy nie mogą nigdy przejść przez drzwi, na których leży znacznik zapieczętowanych drzwi.



Żetony punktów umiejętności

Każdy badacz rozpoczyna grę z pewną liczbą żetonów punktów umiejętności. Żetonów tych zazwyczaj nie można już uzupełnić w trakcie gry, a używa się ich, aby zmodyfikować test umiejętności przed wykonaniem rzutu kością.



Żetony efektów

Żetony te są używane do oznaczania efektów związanych z pomieszczeniem, badaczem lub potworem. W grze występują trzy typy takich żetonów: ogłuszenie, ogień, oraz ciemność.



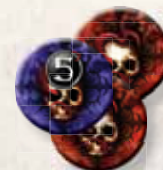
Żetony wyboru historii

Żetony te używane są do zaznaczenia odpowiedzi udzielonych przez Strażnika Tajemnic na pytania podczas przygotowania do gry. Po jednej stronie jest cyfra odpowiadająca numerowi pytania, zaś po drugiej stronie znajduje się litera oznaczająca odpowiedź wybraną przez Strażnika Tajemnic. Żetony te są umieszczone zakryte przed Strażnikiem Tajemnic, aby pamiętał on, które odpowiedzi wybrał i mógł odnieść się do nich w dalszej części gry.



Żetony zagrożenia

Żetony te reprezentują rosnącą siłę Strażnika Tajemnic. Strażnik Tajemnic wydaje je, aby wykonywać akcje Strażnika Tajemnic i zagrywać niektóre karty mitów.



Żetony czasu

Żetonów tych używa się w celu zaznaczenia ile czasu pozostało do rozpatrzenia kolejnej karty wydarzeń. Strażnik Tajemnic umieszcza jeden taki żeton na wierzchniej karcie talii wydarzeń podczas każdej fazy wydarzeń.



Fragmenty łamigłówek

i bazowe płytki łamigłówek

Czasem badacze natrafiają na kartę przeszkody lub zamka, wymagającą od nich rozwiązania konkretnej łamigłówki, przed kontynuacją podjętej czynności. Występują trzy podstawowe typy łamigłówek, z których każda wymaga użycia określonej liczby losowych elementów łamigłówki, w taki sposób by spełnić jej wymagania (patrz str. 17-20)



Kość dziesięciościenna

Kość ta używana jest przede wszystkim podczas testów umiejętności. Wynik rzutu kością określa czy badacz osiągnął sukces czy poniósł porażkę podczas próby wykonania określonej czynności (patrz „Testy umiejętności” str. 13)



Przygotowanie do gry

Przygotowanie do gry w *Posiadłości Szaleństwa* wygląda nieco inaczej niż w większości gier. Mimo, że wszyscy gracze uczestniczą w ogólnym przygotowaniu do gry, to Strażnik Tajemnic i gracze prowadzący badaczy wykonują to w odmienny sposób. Przygotowanie do każdej historii przez badaczy opisane jest w Podręczniku Badacza, znajdującym się z tyłu tej instrukcji. Przygotowanie do gry przez Strażnika Tajemnic opisane jest w osobnym Podręczniku Strażnika Tajemnic. Polecenia dla Strażnika Tajemnic *nie* mogą być podglądane przez badaczy.

Przygotowanie figurek potworów

Aby zapobiec uszkodzeniom podczas transportu, figurki z tej gry nie są wcześniej umieszczane na podstawkach.

W celu ich złożenia należy wcisnąć kołki, znajdujące się na spodzie figurek, w otwory na odpowiednich podstawkach (patrz obrazek poniżej). W celu zamocowania ich na stałe, należy nałożyć odrobinę kleju na kołki przed umieszczeniem ich w podstawce (należy to zrobić **przed** wsunięciem żetonu potwora).

Dwa Shoggothy powinny zostać umieszczone na największych podstawkach, dwaj Cthonianie na średnich podstawkach, a pozostałe figurki na małych podstawkach.



Gdy figurki zostaną zamocowane na odpowiednich podstawkach, należy wsunąć żetony potworów do podstawek, na których umieszczono odpowiadającą żetonowi figurkę. Podstawki zostały zaprojektowane w taki sposób, aby wszystkie kluczowe informacje zawarte na żetonie potwora były widoczne bez konieczności wyjmowania go z podstawki.



Ogólne przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wykonać następujące czynności:

1. **Wybór historii:** *Posiadłość Szaleństwa* zawiera pięć różnych historii, z których każda posiada wiele możliwych ustawień początkowych i trzy różne zakończenia.

Przed rozpoczęciem rozgrywki, gracze decydują, którą z pięciu historii chcieliby rozegrać. Następnie muszą się odnieść do poleceń dotyczących wybranej historii, które znajdują się w odpowiednich rozdziałach Podręcznika Badacza, z tyłu tej instrukcji, oraz w Podręczniku Strażnika Tajemnic. Jeśli gracze nie potrafią wspólnie zdecydować, którą historię wybrać, decyzję podejmuje się losowo (np. poprzez rzut kością).

2. **Podział ról:** Gracze decydują, który z nich wcieli się w rolę Strażnika Tajemnic (przeciwnika w historii). Zalecamy, aby tę rolę objął najbardziej doświadczony z graczy.

Wszyscy pozostali gracze wcielą się w role badaczy. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, decyzję podejmuje się losowo (np. poprzez rzut kością).

3. **Przygotowanie potworów:** Należy upewnić się czy wszystkie figurki potworów mają umieszczony w podstawce odpowiedni żeton potwora (patrz rysunek po lewej). Wszystkie figurki potworów stawia się na stole, w miejscu łatwo dostępnym dla Strażnika Tajemnic.
4. **Przygotowanie znaczników i żetonów:** Wszystkie pozostałe znaczniki oraz żetony należy posegregować na stopy zgodnie z typami. Każdy ze stosów należy umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Elementy łamigłówek należy podzielić zgodnie z rewersami i ustawić w formie pięciu zakrytych stosów.
5. **Przygotowanie kart przynależnych badaczom:** Gracze prowadzący badaczy biorą wszystkie karty Cech, Wyposażenia Początkowego oraz kart Postaci Badaczy. Będą im one potrzebne podczas przygotowania badaczy do gry.
6. **Przygotowanie kart przynależnych Strażnikowi Tajemnic:** Gracz będący Strażnikiem Tajemnic bierze wszystkie karty Mitów, Przeszukiwania, Zamków, Przeszkód, Celów oraz Akcji Strażnika Tajemnic. Będą mu one potrzebne podczas przygotowania Strażnika Tajemnic do gry.
7. **Stworzenie talii Wydarzeń:** Strażnik Tajemnic bierze pięć kart Wydarzeń dla historii wybranej przez graczy i składa z nich talię Wydarzeń, układając je w odpowiedniej kolejności. Na spodzie talii umieszcza kartę Wydarzenia etapu V, na niej kartę etapu „IV” itd. Na wierzchu talii powinna znajdować się karta Wydarzenia „I” etapu. Gracze nie mogą sprawdzać treści kart podczas składania talii.
8. **Przygotowanie pozostałych talii:** Wszystkie pozostałe karty należy podzielić zgodnie z symbolami po tylnej stronie. Trzy talie Walki oraz talię Traumatyzacji należy umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla Strażnika Tajemnic. Cztery talie Zaklęć należy umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla badaczy.

Po zakończeniu powyższych czynności, gracze kierujący badaczami przystępują do etapu przygotowania badaczy do gry (patrz str. III w Podręczniku Badacza z tyłu tej instrukcji), gdy w tym samym czasie Strażnik Tajemnic przystępuje do przygotowania Strażnika Tajemnic do gry (patrz str. 2-3 Podręcznika Strażnika Tajemnic).

Przygotowanie badaczy do gry

Po zakończeniu ogólnego przygotowania do gry, gracze kierujący badaczami wykonują czynności wymienione w części Podręcznika Badacza (na końcu tej instrukcji) odpowiadające wybranej historii.

Do czynności tych należy ułożenie planszy, przeczytanie opisu wprowadzającego oraz wybór badaczy. Gdy gracz wybierze już swojego badacza otrzymuje kartę Postaci tego badacza, karty Cech oraz podaną liczbę żetonów punktów umiejętności.

Podczas przygotowania badaczy do gry, każdy gracz wybiera dwie karty Cech swojego badacza, określające umiejętności, którymi badacz będzie dysponował w trakcie rozgrywki. Następnie otrzymuje on kartę Wyposażenia Początkowego lub Zaklęcia wymienioną na wybranych kartach Cech, a następnie odkłada do pudełka pozostałe karty cech tego badacza.

W końcu, każdy gracz umieszcza figurkę swojego badacza na obszarze *Start* (zaznaczonym w części „Przygotowanie Mapy” wybranej historii).

Przygotowanie Strażnika Tajemnic do gry

Po zakończeniu ogólnego przygotowania do gry, Strażnik Tajemnic wykonuje czynności wymieniane w części Podręcznika Strażnika Tajemnic odpowiadającej wybranej historii.

Do czynności tych należy wybór celu, przygotowanie kart Akcji Strażnika Tajemnic i talii Mitów, oraz przygotowanie planszy poprzez rozłożenie na niej kart Przeszukiwania, Przeszkód i Zamków.

Strażnik Tajemnic i badacze powinni przygotowywać się do gry jednocześnie. Podczas przygotowania do rozgrywki, gracz nie może podejmować swoich decyzji na podstawie tego, co robi strona przeciwna. Jeśli spełnienie tego warunku stanowi problem, po ułożeniu mapy badacze powinni przygotowywać się do gry poza zasięgiem wzroku Strażnika Tajemnic.

Rozgrywka

Rozgrywka w grze *Posiadłość Szaleństwa* podzielona jest na szereg rund. Podczas każdej rundy, każdy z graczy rozgrywa swoją turę (rozpoczynając od badaczy).

Dopiero gdy jeden badacz zakończy swoją turę, kolejny badacz będzie mógł rozpocząć swoją. Gracze kierujący badaczami wspólnie podejmują decyzję, w jakiej kolejności będą podejmować działania. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, powinni wykonywać swoje ruchy w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza siedzącego na lewo do Strażnika Tajemnic.

Skrócony opis tury badacza

Każdy badacz, podczas swojej tury, ma możliwość wykonania dwóch faz ruchu i jednej fazy akcji. Może rozegrać te fazy w dowolnej kolejności i nie ma obowiązku rozgrywania wszystkich trzech faz. Przykładowo, badacz może się ruszyć o jeden obszar, wykonać akcję, następnie poruszyć się o kolejny obszar.

- **Faza ruchu:** Gracz może przesunąć figurkę badacza na sąsiedni obszar. Gracz może rozegrać tę fazę maksymalnie *dwukrotnie* podczas każdej swojej tury.

- **Faza akcji:** Gracz może wykonać *jedną* akcję. Dostępne akcje to:
 - Bieg: Poruszenie się na sąsiedni obszar.
 - Zdolność karty: Użycie zdolności „Akcja” opisanej na karcie posiadanej przez gracza.
 - Upuszczenie przedmiotów: Pozostawienie kart Przeszukiwania i/lub Wyposażenia Początkowego w pomieszczeniu, w którym znajduje się badacz.
 - Zaatakowanie potwora: Wybranie potwora na obszarze badacza i zaatakowanie go.
 - Przeszukiwanie: Odkrycie kart Przeszkód i Przeszukiwania znajdujących się w pomieszczeniu, w którym jest badacz.

Po tym jak gracz rozpatrzył swoje fazy ruchu i fazę akcji, kolejny badacz rozpoczyna swoją turę. Gdy każdy z badaczy rozegra swoją turę, rozpoczyna się tura Strażnika Tajemnic.

Skrócony opis tury Strażnika Tajemnic

Podczas każdej tury Strażnika Tajemnic, gracze wykonują poniższe czynności zgodnie z podaną kolejnością.

1. **Faza handlu badaczy:** Podczas tej fazy badacze, którzy przebywają na tym samym obszarze, mogą wymieniać się posiadanymi kartami Przeszukiwania i/lub kartami Wyposażenia Początkowego (patrz Faza handlu badaczy na str. 10). Każdy ogłoszony badacz odrzuca jeden żeton ogłuszenia (patrz Efekty na str. 15).
2. **Faza wzrostu zagrożenia:** Strażnik Tajemnic otrzymuje żetony zagrożenia w liczbie równej ilości graczy kierujących badaczami. Dodaje on te żetony do puli niewydanych żetonów zagrożenia, które zgromadził w poprzednich turach.
3. **Faza akcji Strażnika Tajemnic:** Strażnik Tajemnic wydaje (odrzuca) żetony zagrożenia w celu wykonania akcji opisanych na kartach Akcji Strażnika Tajemnic.
4. **Faza ataku potworów:** Strażnik Tajemnic *może* wykonać jeden atak każdym potworem, który znajduje się na tym samym obszarze co badacz.
5. **Faza wydarzeń:** Strażnik Tajemnic kładzie jeden żeton czasu wierzchu talii Wydarzeń. Jeśli w wskutek tego liczba żetonów czasu zrówna się z liczbą wydrukowaną na grzbiecie karty, wszystkie żetony czasu są usuwane, a karta Wydarzenia jest odkrywana i rozpatrywana.

Po zakończeniu tury Strażnika Tajemnic każdy z badaczy ponownie ma możliwość rozegrania własnej tury. Cykl ten powtarzany jest aż do momentu, gdy jedna ze stron nie osiągnie zwycięstwa (zgodnie z tym, co opisano na wybranej karcie Celu) lub ostatnia karta Wydarzenia zostanie rozpatrzona.

Zwycięstwo

Na początku gry Strażnik Tajemnic otrzymuje jedną z trzech kart Celów przypisanych do wybranej historii. Karta ta wyjaśnia, co Strażnik Tajemnic musi zrobić, aby wygrać grę oraz to, w jaki sposób badacze mogą go powstrzymać. Bardzo ważne jest, aby treść tej karty zachować w *tajemnicy* i nie pokazywać jej badaczom, dopóki inna karta lub zdolność nie nakáže jej ujawnienia. Poza spełnieniem wymogów wymienionych na karcie Celu, Strażnik Tajemnic również wygrywa, gdy wszyscy badacze zostaną wyeliminowani.

Zadaniem badaczy jest odszukanie wszystkich kart Przeszukiwania ze Wskazówkami, które są ukryte na planszy. W celu odnalezienia tych kart, badacze muszą *uważnie wysłuchać* historii na początku gry i dokładnie analizować każdą kartę Wskazówki, którą odkryją. W historii i Wskazówkach kryją się podpowiedzi naprowadzające badaczy na miejsca, w których powinni szukać kolejnych Wskazówek. W momencie, gdy badacze odkryją ostatnią Wskazówkę

Przygotowanie do gry (rysunek)



- | | |
|------------------------------------|---|
| 1. Żetony próbek | 14. Znaczniki zapieczętowanych drzwi |
| 2. Karty Celów | 15. Żetony efektów |
| 3. Karty Akcji Strażnika Tajemnic | 16. Żetony obrażeń |
| 4. Znaczniki opcji historii | 17. Żetony punktów umiejętności |
| 5. Karty Mitów | 18. Żetony przerażenia |
| 6. Karty Traumy | 19. Figurki badaczy |
| 7. Talie Walki | 20. Karty Postaci |
| 8. Żetony zagrożenia | 21. Karty Wyposażenia Początkowego/Zakłęb |
| 9. Talie Zakłęb | 22. Początkowe punkty umiejętności |
| 10. Żetony czasu | 23. Karty Cech |
| 11. Talia Wydarzeń | 24. Elementy łamigłówek |
| 12. Plansza | 25. Bazowe płytki łamigłówek |
| 13. Znaczniki obiektów specjalnych | |

(zawsze oznaczoną „Wskazówka 1”), Strażnik Tajemnic ujawnia swoją kartę Celu, rzucając badaczom ostateczne wyzwanie, którego wykonanie pozwoli im osiągnąć zwycięstwo.

Jeśli badacze i Strażnik Tajemnic nie zdołają zrealizować swoich celów, zanim rozpatrzona zostanie ostatnia karta Wydarzenia, *wszyscy gracze przegrywają* (zarówno badacze jak i Strażnik Tajemnic)!

Opis kafelka planszy



1. **Kafelek:** Duży pojedynczy element z kartonu, na którym znajduje się od jednego do trzech pomieszczeń.
2. **Pomieszczenie:** Przestrzeń na kafelku planszy, która posiada *nazwę* i jest oddzielona od innych pomieszczeń grubymi brązowymi ścianami, drzwiami, lub krawędziami kafelka planszy. Wszystkie karty Zamków, Przeszkód i Przeszukiwania dla danego pomieszczenia, umieszczone są obok nazwy pomieszczenia.
3. **Obszar:** Najmniejszy fragment pomieszczenia, oddzielony od innych obszarów białymi liniami, grubymi brązowymi ścianami i/lub drzwiami.
4. **Drzwi:** Prostokątne przerwy w ścianach, przez które badacze i potwory mogą swobodnie przechodzić.

Szczegółowy opis tury badacza

Podczas każdej tury badacza, gracz może przesunąć swojego badacza dwukrotnie i wykonać jedną akcję. Czynności te może wykonać w dowolnej kolejności – wolno mu nawet przesunąć się raz, wykonać akcję, a następnie przesunąć się ponownie.

W tym rozdziale opisano szczegółowo fazę ruchu i fazę akcji badacza.

Faza ruchu

Podczas fazy ruchu badacza może on przesunąć swoją figurkę na *sąsiedni obszar*. W związku z tym, że badacz może, podczas swojej tury, wykonać dwie fazy ruchu, wolno mu przesunąć się o dwa obszary i wykonać akcję (która może być wykorzystana do przesunięcia się o trzeci obszar).

Obszary uznawane są za *SĄSIADUJĄCE*, jeśli oddzielone są od siebie białą linią, lub drzwiami. Jeśli dwa obszary oddzielone są od siebie grubą, brązową ścianą bez drzwi (lub jeśli drzwi są zapieczetowane), obszary takie *nie* są uznawane za sąsiadujące.

Badacz *może* przesunąć się między dwoma obszarami, które sąsiadują ze sobą po przekątnej. Ze względu na niedoskonałość procesu wycinania elementów, jeśli wydaje się, że obszary dwóch kafelków powinny ze sobą sąsiadować po przekątnej, to ze sobą sąsiadują. Wszystkie obszary, które nie stykają się wyraźnie ze sobą białymi liniami na długości przynajmniej 3 mm, nie sąsiadują ze sobą.

Przechodzenie przez drzwi nie wymaga zużywania akcji, ani żadnego specjalnego ruchu (jednak ruch ten może być utrudniony z powodu zamka – patrz niżej).

Nigdy nie da się przejść przez drzwi zablokowane przy pomocy znacznika zapieczetowanych drzwi (zazwyczaj umieszczonego na etapie przygotowania do gry).

Karty Zamków

Podczas przygotowania do gry Strażnik Tajemnic umieszcza w różnych pomieszczeniach pewną ilość kart Zamków (zgodnie z instrukcjami zawartymi w Podręczniku Strażnika Tajemnic). Zamknięte pomieszczenia można łatwo rozpoznać po kartach Zamków leżących na wierzchu pozostałych kart Przeszukiwania i Przeszkód znajdujących się w danym pomieszczeniu.

W przeciwieństwie do innych kart znajdujących się w danym pomieszczeniu, karty Zamków są odkrywane w chwili, gdy badacz *próbuje przesunąć się* do danego pomieszczenia. Zanim gracz fizycznie przesunie figurkę swojego badacza do pomieszczenia, Strażnik Tajemnic odkrywa kartę Zamka i na głos odczytuje jej treść.

Karty Zamków często wymagają od badacza odrzucenia konkretnej karty Przeszukiwania lub rozwiązania łamigłówki, co jest niezbędne aby dostać się do pomieszczenia. Jeśli gracz nie jest w stanie odrzucić odpowiedniej karty lub rozwiązać łamigłówki, nie może w tej turze wejść do danego pomieszczenia (do tego zmarnował tę fazę ruchu). Jeśli badacz wykonujący ruch trafił na spotkanie o treści „te drzwi są zamknięte”, jego figurka pozostaje w dotychczasowym pomieszczeniu i *nie może się przesunąć podczas tej Fazy ruchu*.

Gdy odkryta została karta Zamka lub karta Przeszkody, umieszcza się ją odkrytą na szczycie stosu kart Przeszukiwania w danym pomieszczeniu (pozostaje tam do momentu, gdy zostaną spełnione

warunki podane na karcie). Karty Zamków rozpatrywane są zawsze, gdy badacz zamierza wejść do pomieszczenia, bez względu na to, z których drzwi korzysta.

Potwory mogą swobodnie wchodzić i wychodzić z pomieszczenia zawierającego kartę Zamka.

Przykład rozpatrywania karty Zamka znajduje się na stronie 10 w ramce „Przykładowa tura badacza”.

Faza akcji

Podczas tury badacza może on wykonać jedną akcję. W związku z tym, że ma on tylko jedną fazę akcji, wybór dotyczący wykonywanej akcji jest zazwyczaj najważniejszą decyzją, jaką gracz musi podjąć podczas swojej tury. W tym rozdziale wymienione są wszystkie dostępne akcje badacza.

Bieg

Czasem badaczowi zależy na szybkim przemieszczeniu się po planszy. W takich sytuacjach może on wykorzystać swoją akcję, aby przesunąć się na sąsiedni obszar.

Ten specjalny ruch podlega normalnym zasadom ruchu, wliczając w to zasadę sąsiedowności i testów Uników (patrz str. 14).

Zdolność karty

W trakcie rozgrywki, gracze mogą zdobyć karty zapewniające im nowe typy akcji. Wykorzystanie tych zdolności wymaga od gracza poświęcenia całej swojej fazy akcji. Są one poprzedzone na karcie wytłuszczonym słowem „**Akcja**”. Efekty wykonania takich akcji opisane są na kartach.

Upuszczenie

Czasem badacz będzie chciał zostawić karty Wyposażenia Początkowego lub Przeszukiwania w pomieszczeniu, w którym się znajduje. Podejmując tę akcję, gracz wybiera dowolną liczbę swoich kart Wyposażenia Początkowego i/lub Przeszukiwania, a następnie kładzie je odkryte (w dowolnej kolejności) na kartach Przeszkód i/lub Przeszukiwania w danym pomieszczeniu.

Gracz, który później podejmie się przeszukiwania danego pomieszczenia, może zabrać dowolne z upuszczonych tam kart (zgodnie ze wszystkimi normalnymi zasadami przeszukiwania).

Atak

Atakowanie potworów jest akcją, którą badacze wykonują bardzo często. Gracz wybiera jedną ze swoich kart Broni lub Zakłęcia ataku, a następnie wskazuje potwora zgodnie z warunkami przedstawionymi na karcie. Ewentualnie, badacz ma możliwość zaatakowania gołymi rękami potwora na swoim obszarze.

Jeśli potwór jest atakowany przy pomocy Zakłęcia, gracz stosuje się do zasad „Rzucania zakłęcia” (patrz str. 16). Jeśli badacz nie atakuje przy pomocy Zakłęcia, Strażnik Tajemnic, na podstawie koloru żetonu potwora, ustala klasę atakowanego potwora. (Potwory są podzielone na klasy na podstawie wyglądu zewnętrznego oraz posiadanych umiejętności). Następnie Strażnik Tajemnic losuje wierzchnią kartę z talii Walki odpowiadającej klasie potwora i rozpatruje ją. Pełne zasady walki zostały opisane na str. 21-23.

Jeśli badacz znajduje się na tym samym obszarze co potwór, atakowanie potwora jest jedyną akcją, którą może wykonać (chyba, że uniknie potwora - patrz „Testy Uników” na str. 14).

Przeszukiwanie

Najbardziej powszechną akcją wykonywaną podczas tury badaczy jest PRZESZUKIWANIE pomieszczenia.

Podczas przygotowania do gry, Strażnik Tajemnic umieszcza zakryte karty Przeszukiwania w każdym pomieszczeniu na planszy. Badacze mogą odkryć te karty wykonując akcję przeszukiwania danego pomieszczenia.

Ważne: Badacz może podjąć akcję przeszukiwania pomieszczenia z dowolnego obszaru wchodzącego w skład pomieszczenia, w którym się znajduje. Badacz *nie* musi znajdować się na obszarze, na którym wydrukowana jest nazwa pomieszczenia i leżą karty Przeszukiwania.

Gdy gracz podejmie akcję przeszukiwania, Strażnik Tajemnic odkrywa *pojedynczo* wszystkie karty z danego pomieszczenia, rozpoczynając od karty znajdującej się na szczycie stosu. Odczytuje na głos treść każdej karty, a następnie oddaje graczowi, który przeszukuje pomieszczenie. Gracz *musi* wziąć każdą z tych kart i umieścić odkrytą obok swojej karty Postaci (aby zaznaczyć, że ją niesie). Jedyny wyjątek stanowi karta „Nie znalazłeś nic interesującego” (karty te są odrzucane po odkryciu).

Każdy badacz może nieść dowolną liczbę kart Przeszukiwania.

Typy kart Przeszukiwania

Każda karta Przeszukiwania ma określony typ wydrukowany pod ilustracją na karcie (poza kartami Wskazówek). Typ informuje o tym jak inne karty oddziałują na daną kartę (co opisano poniżej). Niektóre karty należą jednocześnie do kilku typów i podlegają zasadom wszystkich typów, do których przynależą.

Wskazówki: Są to karty, do których odkrycia dążą badacze. Nie mają one ilustracji i są wyraźnie oznaczone dużym numerem i literą znajdującymi się w lewym górnym rogu. Numer oznacza poziom Wskazówki (Wskazówka 1 jest zawsze ostatnią Wskazówką do odkrycia), podczas gdy litera ma znaczenie jedynie na etapie przygotowania do gry.

Badacze powinni dokładnie wczytywać się we wszystkie teksty wydrukowane na kartach Wskazówek, ponieważ znajdują w nich podpowiedzi dotyczące miejsca, które powinni przyszucać jako następne.

Klucze: Karty te są często niezbędne do pokonania niektórych kart Zamków lub Przerzkód. Każda karta Klucza zawiera dokładną listę kart, do odrzucenia których może zostać użyta.

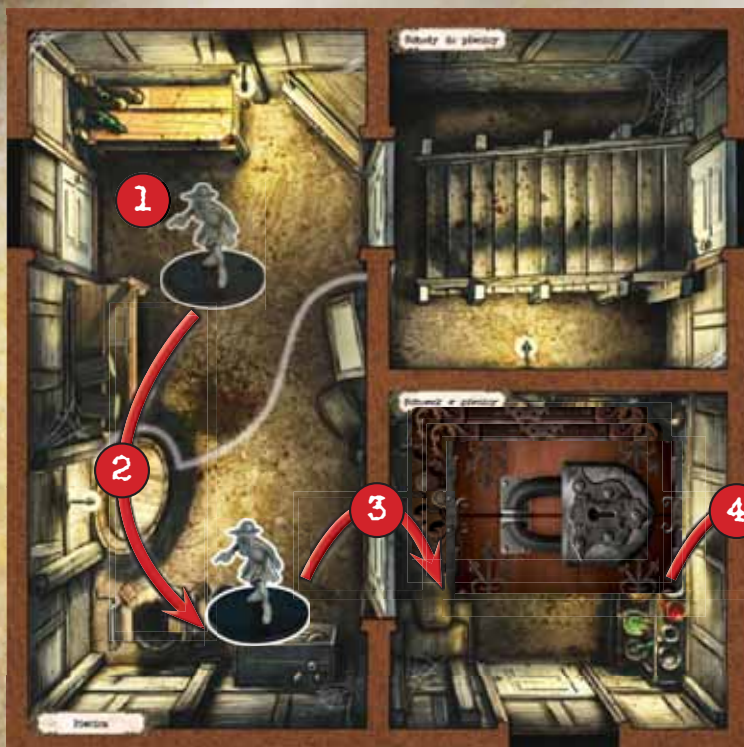
Ekwipunek: Karty te przede wszystkim przedstawiają przydatne przedmioty, które mogą być użyte na różne sposoby. Tak jak w przypadku innych kart, na nich również dokładnie określono kiedy można ich użyć i czy ich wykorzystanie wymaga zużycia akcji czy też nie.

Artefakty: Karty te są podobne do kart Ekwipunku, jednak przedstawiają przedmioty o wielkiej mocy, dzięki czemu mniej prawdopodobne jest, że staną się celem kart i zdolności Strażnika Tajemnic.

Broń: Karty te umożliwiają badaczom znacznie skuteczniej zaatakować potwory (o czym informuje treść karty). Broń dzieli się na trzy rodzaje: „Broń Dystansowa”, „Sieczna Broń Biała” i „Obuchowa Broń Biała” (patrz „Walka” na str. 21-23).

Księgi: Karty te przedstawiają woluminy skrywające potężną wiedzę. Większość z nich można przeczytać wykonując akcję, co zapewnia graczowi możliwość zdobycia karty Zakłęcia (patrz str. 16).

Przykład tury badacza



1. Jenny Barnes zaczyna swoją turę w Piwnicy.
2. W swojej pierwszej fazie ruchu, Jenny Barnes przesuwa się na drugi obszar Piwnicy.
3. W swojej drugiej fazie ruchu, Jenny Barnes próbuje wejść do Schowka w piwnicy. W związku z tym, że znajduje się tam karta Zamka, odkrywa ją zanim przesunie się do tego pomieszczenia.
4. Karta Zamka wymaga od niej wykonania testu Siły. Zdaje test i może dzięki temu wejść do pomieszczenia (patrz „Testy umiejętności” na str. 13). Gdyby test zakończył się porażką, musiałaby zostać w Piwnicy.
5. Następnie Jenny wykonuje fazę akcji, aby przeszukać pomieszczenie, do którego weszła. Pojedynczo odkrywa karty Przeszukiwania z danego pomieszczenia. Zabiera kartę „Topór”, a karta „Nic interesującego” jest odrzucana.



Nic interesującego: Po odkryciu, karta ta jest natychmiast odrzucona. Nie wywołuje ona żadnego efektu poza zmyleniem badacza, którzy myśleli, że w danym pomieszczeniu znajduje się ważny przedmiot lub Wskazówka.

Karty Przeszkód

Czasem, podczas przeszukiwania, badacz natrafi na kartę Przeszkody. Karty Przeszkód reprezentują trudności lub wyzwania uniemożliwiające badaczowi przeszukanie pomieszczenia. Karty te mają własny wzór rewersu i często wymagają od badacza podjęcia określonego zadania nim odkryte zostaną pozostałe karty leżące pod kartą Przeszkody.

Karty Przeszkód czasem wymagają od badacza rozwiązania łamigłówki (patrz str. 17) lub użycia konkretnej karty Klucza (karty Przeszukiwania o typie Klucz). Badacz musi posiadać w danym momencie kartę Klucza, aby móc odrzucić kartę Przeszkody (oznacza to, że nie może skorzystać z klucza będącego w posiadaniu innego gracza).

Karty Przeszkód są odrzucane jedynie gdy polecenie wyraźnie o tym mówi.

Szczegółowy opis tury Strażnika Tajemnic

Podczas każdej swojej tury, Strażnik Tajemnic otrzymuje określoną ilość żetonów zagrożenia, które wydaje do wykonania akcji. Tura Strażnika Tajemnic zawiera również kilka faz utrzymania, które należy rozpatrzyć w każdej turze (jak np. faza wydarzeń). W tym rozdziale dokładnie opisano pięć faz na które dzieli się tura Strażnika Tajemnic.

1) Faza handlu badaczy

Podczas tej fazy, badacze znajdujący się na tym samym obszarze mogą wymieniać się między sobą kartami Wyposażenia Początkowego i Przeszukiwania. Wolno im wtedy przekazywać sobie dowolną ilość kart „Kluczy”, „Ekwipunku”, „Broni”, „Artefaktów”, „Sprzymierzeńców”, i/lub „Ksiąg”. Pozostałe typy kart *nie* mogą być przekazywane.

Mimo, że badacze mogą sobie przekazywać karty, podczas tej fazy *nie wolno* im dobrowolnie upuszczać żadnych kart (patrz „Upuszczanie” na str. 9).

Po zakończeniu wymiany wszyscy ogłuszeni badacze mogą odrzucić po jednym żetonie ogłuszenia (patrz „Efekty” na str. 15).

2) Faza wzrostu zagrożenia

Podczas tej fazy Strażnik Tajemnic otrzymuje żetony zagrożenia w liczbie równej liczbie graczy kierujących badaczami na początku rozgrywki. Na przykład, podczas rozgrywki dla czterech osób, Strażnik Tajemnic otrzymuje *trzy* żetony zagrożenia (w związku z tym, że jest trzech badaczy i jeden Strażnik Tajemnic).

Żetony te wykorzystywane są później do aktywowania kart Akcji Strażnika Tajemnic i zagrywania kart mitów. Strażnik Tajemnic może na koniec tury zachować niewykorzystane żetony zagrożenia. Strażnik Tajemnic zawsze otrzymuje komplet żetonów zagrożenia podczas tej fazy, niezależnie od tego ile żetonów zagrożenia zgromadził do tej pory ani ilu badaczy zostało wyeliminowanych.

3) Faza akcji Strażnika Tajemnic

Każda historia zapewnia Strażnikowi Tajemnic dostęp do innych kart Akcji Strażnika Tajemnic, które są wymienione w Podręczniku Strażnika Tajemnic.

Podczas tej fazy Strażnik Tajemnic może rozpatrzyć dowolną liczbę kart Akcji Strażnika Tajemnic (na jaką pozwala mu ilość posiadanych żetonów zagrożenia). Akcje te są rozpatrywane pojedynczo, poprzez wydanie (odrzuć) odpowiedniej ilości żetonów zagrożenia (wydrukowanej w lewym górnym rogu karty Akcji Strażnika Tajemnic).

Karty Akcji Strażnika Tajemnic zwykle należą do jednej z trzech kategorii: pozwalających Strażnikowi Tajemnic wylosować nowe karty, pozwalających mu poruszać potwory oraz pozwalających mu umieszczać nowe potwory na planszy. Te trzy kategorie zostały dokładnie opisane poniżej.

Uwaga: Strażnik Tajemnic nie może użyć karty Akcji Strażnika Tajemnic „Niepohamowane żądze” w celu użycia zaklęcia lub przedmiotu, który nie ma dozwolonego celu. Na przykład, nie może zmusić badacza do użycia „Środka uspokajającego” w stosunku do badacza, który nie ma żadnej karty Traumaty.



Opis karty Akcji Strażnika Tajemnic

1. **Koszt zagrożenia:** Liczba żetonów zagrożenia, które Strażnik Tajemnic musi wydać aby użyć tej karty.
2. **Zdolność:** Efekt użycia tej karty (poprzedzony słowem „Akcja”)..

Losowanie kart Mitów i Traumaty

Niektóre karty Akcji Strażnika Tajemnic pozwalają Strażnikowi Tajemnic wylosować nowe karty Mitów i Traumaty. Karty Mitów to niespodziewane wydarzenia, które Strażnik Tajemnic zagrywa w trakcie tury badacza, wydając w tym celu żetony zagrożenia (patrz str. 16). Natomiast karty Traumaty są zagrywane przez Strażnika Tajemnic jako dodatkowe konsekwencje dla badacza, który otrzymał obrażenia lub punkty przerażenia (patrz str. 24).

Treść kart Strażnika Tajemnic jest utrzymywana w tajemniczy przed badaczami. W danym momencie Strażnik Tajemnic może mieć na ręku *do czterech* kart Mitów oraz *do czterech* kart Traumaty. Jeśli w jakimkolwiek momencie gry przekroczy tę ilość, musi odrzucić wybrane przez siebie karty aby spełnić ograniczenie.

Zagrania Strażnika Tajemnic podczas tur badaczy

Mimo, iż Strażnik Tajemnic większość czynności wykonuje podczas swojej tury, ma również do dyspozycji kilka zdolności i obowiązków których podejmuje się podczas tur badaczy.

Strażnik Tajemnic jest odpowiedzialny za odsłanianie kart, gdy badacz przeszukuje pomieszczenie lub próbuje przejść przez zamknięte drzwi. Ponadto, do jego obowiązków należy losowanie i rozpatrywanie kart Walki.

Zagrywanie kart Traumaty i Mitów

Każdą historię Strażnik Tajemnic rozpoczyna z pewną liczbą kart Traumaty i/lub Mitów. Może wylosować więcej tych kart poprzez używanie swoich kart akcji. Karty Traumaty mogą być zagrywane tylko zaraz po tym jak badacz otrzyma obrażenia lub punkty przerażenia (patrz „Karty Traumaty” na str. 25).

Karty Mitów mogą być zagrywane na początku tury badacza, lub zaraz po tym jak wykona on fazę ruchu lub akcji. Na każdej z tych kart znajduje się koszt w żetonach zagrożenia (czasem może on wynosić zero), oraz pewne wymagania dotyczące pomieszczenia, w którym musi znajdować się badacz (patrz karty Mitów na str. 16).

Poruszanie potworów

Karty Akcji Strażnika Tajemnic „Rozkaz dla sług” oraz „Istoty nocy” pozwalają Strażnikowi Tajemnic na poruszanie potworów.

Gdy Strażnik Tajemnic porusza potwora, przesuwa go o jeden obszar naraz, co może zmusić badaczy do wykonania testów Przerażenia (patrz str. 13).

Podobnie jak badacze, potwory mogą poruszać się jedynie na sąsiednie obszary, mogą poruszać się po przekątnej i nie mogą przechodzić przez ściany ani zabezpieczone drzwi. Potwory mogą swobodnie przechodzić przez normalne drzwi, ignorując wtedy karty Zamków.

Umieszczanie potworów w grze

Niektóre karty Akcji Strażnika Tajemnic (oraz karty Wydarzeń) pozwalają Strażnikowi Tajemnic umieścić na planszy określone figurki potworów. Aby z nich skorzystać, Strażnik Tajemnic wybiera losowo figurkę potwora odpowiedniego typu (bez podglądania żetonu potwora umieszczonego w podstawie) i umieszcza ją na wskazanym obszarze.

Jeśli karta wskazuje jedynie pomieszczenie, w którym potwór ma zostać umieszczony, Strażnik Tajemnic może umieścić potwora na dowolnym obszarze tego pomieszczenia.

4) Faza ataku potworów

Podczas tej fazy, Strażnik Tajemnic może przy pomocy każdego potwora zaatakować badacza, który znajduje się na tym samym obszarze co potwór. Strażnik Tajemnic może zdecydować, że wykona atak tylko niektórymi potworami. Jeśli na obszarze z potworem znajduje się kilku badaczy, Strażnik Tajemnic wybiera, którego z badaczy potwór zaatakuje.

Jeśli na potworze znajduje się żeton ogłuszenia, wtedy nie może on atakować w tej fazie. Zamiast tego, Strażnik Tajemnic usuwa jeden żeton ogłuszenia z danego potwora.

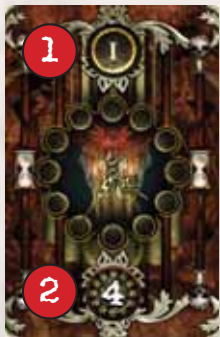
Poszczególne etapy fazy walki zostały opisane na stronach 21-23.

5) Faza wydarzeń

Podczas tej fazy Strażnik Tajemnic umieszcza jeden żeton czasu na wierzchu talii Wydarzeń. Jeśli liczba żetonów czasu będzie równa wartości czasu wydrukowanej na tylnej stronie karty znajdującej się na wierzchu talii, Strażnik Tajemnic rozpatruje tę kartę. W celu rozpatrzenia karty Wydarzenia, Strażnik Tajemnic odrzuca wszystkie żetony czasu leżące na niej, odkrywa ją i odczytuje na głos odpowiedni fragment tekstu, wprowadzając w życie opisany efekt.

Na karcie wydarzeń wymienionych jest do trzech odmiennych efektów, które różnią się od siebie w zależności od znacznika opcji historii, który wybrał Strażnik Tajemnic. Podczas rozpatrywania karty Wydarzenia, na której znajduje się kilka efektów, Strażnik Tajemnic odczytuje na głos i rozpatruje wyłącznie efekt odpowiadający znacznikowi opcji historii, który wybrał na początku gry (na przykład fragment „1A” jeśli Strażnik Tajemnic posiada znacznik „1A”).

Strażnik Tajemnic i badacze nie mogą podglądać treści karty Wydarzenia, dopóki nie zostanie ona rozpatrzona.



Opis karty Wydarzenia

- 1. Etap:** Liczba ta jest wykorzystywana podczas układania talii w trakcie przygotowania do gry.
- 2. Wartość czasu:** Liczba żetonów czasu, które muszą znajdować się na karcie zanim zostanie ona odkryta i rozpatrzona.

Zasady ogólne

Rozdział ten opisuje podstawowe zasady, które nie zostały omówione wcześniej, takie jak testy umiejętności, rzucanie zaklęć i używanie kart Mitów oraz Celów. Zasady dotyczące łamigłówek oraz walki omówione zostaną w dalszej części instrukcji (zaczynając od str. 17).

Potwory

Badacze często nękani są przez potwory, które atakują ich i umożliwiają Strażnikowi Tajemnic realizację jego nikczemnych planów.

Klasy potworów

Mimo, że w grze występuje wiele typów potworów (Kultyści, Wiedźmy, Zombie itd.), różni się tylko trzy klasy potworów (humanoidy, bestie oraz monstra). Każdy potwór przypisany jest do jednej z tych trzech klas, a jego klasa określana jest na podstawie koloru w prawym górnym rogu żetonu potwora. Bestie mają kolor brązowy, monstra kolor zielony a humanoidy kolor niebieski. Do każdej klasy potworów przypisana jest odpowiednia talia walki tego samego koloru, której używa się gdy potwór bierze udział w walce (patrz „Walka” na str. 21).



Bestie

Monstra

Humanoidy

Nazwane potwory

Czasem historia wprowadza do gry potwora nadając mu szczególną nazwę i istotne znaczenie dla historii. Nazwane potwory podlegają normalnym zasadom dotyczącym potworów, muszą jednak być oznaczone (poprzez umieszczenie na nich żetonu przerażenia), aby gracze mogli je odróżnić od pozostałych potworów.

Niektóre nazwane potwory mają większą wytrzymałość niż wydrukowano na ich żetonie potwora (na przykład: podczas rozgrywki czteroosobowej potwór, który ma „+2 wytrzymałości za badacza” będzie miał wartość wytrzymałości zwiększoną o 6). W takim przypadku, może dojść do sytuacji, że gracz będzie zmuszony kłaść żetony obrażeń przy figurce, jako dodatek do żetonu obrażeń umieszczonego w zaczepie na podstawce. Te dodatkowe żetony traktuje się tak jakby również znajdowały się w zaczepie na podstawce.

Nazwane potwory są odporne na efekty, które automatycznie zabijają potwora, bez zadawania mu obrażeń (jak np. na karcie Joe Diamonda „Szczęśliwy traf”). Jeżeli karta Celu wymaga od badaczy zabicia potwora, który nie jest nazwany, w tym wypadku nadal obowiązują wszystkie zasady dotyczące nazwanych potworów (włącznie z odpornością opisaną powyżej).

Ważna uwaga: Przywódca kultu *nie* jest uważany za Kultystę podczas rozpatrywania efektów i zdolności kart.

Żetony próbek

Niektóre karty celu wymagają od Strażnika Tajemnic zgromadzenia pewnej liczby żetonów próbek. Strażnik Tajemnic może użyć przeciwko badaczowi karty Akcji Strażnika Tajemnic „Pobierz próbkę”, aby potwór zdobył żeton próbki. Potwór nie może przekazywać żetonów próbek, ani upuszczać ich w innym miejscu niż ołtarz. Jeśli potwór posiadający żetony próbek zostanie zabity, wszystkie posiadane przez niego żetony próbek są odrzucane.



Znaczniki obiektów specjalnych

Podczas przygotowania do gry, Podręcznik Badacza może wymagać od badaczy umieszczenia znaczników obiektów specjalnych na wskazanych obszarach na planszy. Znaczniki te wywierają różne efekty oraz wpływają na potwory i badaczy na wiele sposobów.

W tym rozdziale opisane zostały dokładne zasady wykorzystania z tych znaczników.

Ołtarz



Ten znacznik obiektu specjalnego wykorzystywany jest tak, jak opisano to na odpowiednich kartach Akcji Strażnika Tajemnic (takich jak „Pobierz próbkę” oraz „Wezwij wyznawców”). Niektóre karty Celów i Wydarzeń również mogą wpływać na pomieszczenie, w którym znajduje się znacznik ołtarza.

Bariera



Znacznik ten reprezentuje meble, których badacze mogą użyć do tymczasowego zablokowania drzwi.

Badacz może poświęcić swoją fazę akcji, aby przesunąć barierę ze swojego obszaru na drzwi znajdujące się na tym samym obszarze (umieścić znacznik częściowo na drzwiach) lub usunąć barierę z drzwi i umieścić ją ponownie na obszarze. Gdy bariera znajduje się na drzwiach, badacze i potwory nie mogą przechodzić przez te drzwi. Potwór próbujący przejść przez takie drzwi ma szansę na przesunięcie lub zniszczenie tej bariery (patrz str. 23).

Bariery nie mogą być przemieszczane ze swoich obszarów startowych.

Ognisko



Znaczniki te mogą być wykorzystane na dwa sposoby.

Podłożenie ognia: Strażnik Tajemnic może umieścić żeton ognia w tym pomieszczeniu, korzystając z karty Akcji Strażnika Tajemnic „Piroman”.

Zniszczenie znaczników zwłok: Jeśli badacz znajduje się na tym samym obszarze co znacznik ogniska, może poświęcić akcję, aby odrzucić dowolną liczbę znaczników zwłok, które również znajdują się na tym obszarze.

Zwłoki



Te znaczniki obiektów specjalnych umieszczane są na planszy wskutek użycia karty Akcji Strażnika Tajemnic „Wskrzeszenie zmarłych”. Strażnik Tajemnic może zastąpić te znaczniki figurkami Zombie.

Gdy badacz wychodzi z obszaru zawierającego znacznik zwłok, może przeciągnąć go za sobą na nowy obszar. Czynność ta nie zużywa żadnych dodatkowych faz ruchu ani akcji (jednak badacz może ciągnąć za sobą tylko jeden znacznik zwłok).

Znacznik zwłok jest odrzucany zawsze, gdy znajdzie się w płonącym pomieszczeniu (patrz „Efekty” na str. 15). Znaczniki zwłok mogą również zostać odrzucone, jeśli badacz wrzuci je do ogniska (patrz „Ognisko” powyżej).

Kryjówka



Te znaczniki obiektów specjalnych reprezentują specjalne pomieszczenia, w których badacze mogą unikać ataków potworów. Badacz może poświęcić fazę ruchu lub akcji, aby przesunąć swoją figurkę na znacznik kryjówki znajdujący się na tym samym obszarze.

Potworom dużo trudniej zranić badaczy znajdujących się w kryjówce (patrz str. 23).

Gdy badacz znajduje się w kryjówce, nie może się poruszać, atakować, ani rzucać zaklęć „ataku”. Podczas kolejnych tur, badacz może poświęcić fazę ruchu lub akcji aby wyjść z kryjówki.

Należy zauważyć, że badacz znajdujący się w kryjówce nadal podlega działaniu wszystkich żetonów znajdujących się w danym pomieszczeniu (takich jak ogień czy ciemność).

Drabina



Badacze i humanoidy (niebieskie potwory) mogą się przemieszczać między obszarami zawierającymi znaczniki drabiny tak, jakby te obszary ze sobą sąsiadowały. Obszary te traktuje się jako sąsiadujące tylko na potrzeby ruchu. Inne klasy potworów nie mogą korzystać z drabin.

Kanał wentylacyjny

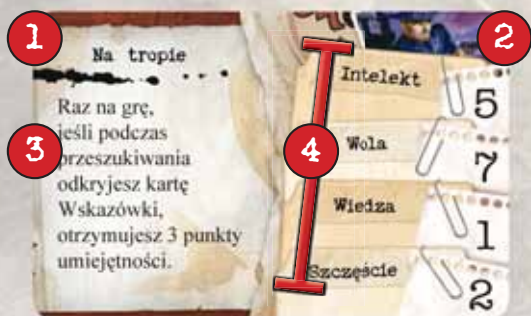


wentylacyjne.

Bestie (brązowe potwory) mogą się przemieścić z obszaru zawierającego znacznik kanału wentylacyjnego na dowolny inny obszar zawierający znacznik kanału wentylacyjnego. Obszary te traktuje się jako sąsiadujące tylko na potrzeby ruchu. Badacze oraz inne klasy potworów nie mogą poruszać się przez kanały

Testy umiejętności

Testy te zawsze odnoszą się do jednej z umiejętności badacza, jak na przykład „Wykonaj test Zręczności”. Na każdej karcie Cech badacza znajduje się lista z wartościami siedmiu umiejętności: Intelktu, Woli, Wiedzy, Szczęścia, Siły, Zręczności i Celności.



1. Nazwa karty Cech
2. Portret badacza
3. Specjalna zdolność
4. Nazwy i wartości umiejętności

W celu wykonania testu umiejętności, gracz rzuca kością dziesięciocieczną i porównuje wynik z wartością umiejętności badacza. Jeśli wynik rzutu jest *równy lub mniejszy*, niż wartość danej umiejętności, test zakończył się **SUKCESEM**. Jeśli wynik rzutu jest *większy*, niż wartość danej umiejętności, test zakończył się **PORAŻKĄ**.

Konsekwencje sukcesu lub porażki w teście opisane są na karcie lub zdolności, która zainicjowała test. Jeśli opisany został tylko efekt porażki, oznacza to, że sukces nie wywiera żadnego efektu (podobnie, jeśli opisany został tylko efekt sukcesu, oznacza to, że porażka nie wywiera żadnego efektu).

Jeśli podczas wykonywania testu umiejętności na kości wypadnie 1, uważa się że test zakończył się *automatycznym sukcesem*, bez względu na wartość umiejętności badacza. Analogicznie, jeśli na kości wypadnie 10, uważa się że test zakończył się *automatyczną porażką*, bez względu na wartość umiejętności badacza.

Czasami zdarza się, że badacz musi wykonać test umiejętności z modyfikatorem. Taki test po nazwie umiejętności ma zawsze wypisaną dodatnią lub ujemną liczbę (np. „Wykonaj test Siły -1”). Liczba ta zawsze jest dodawana do wartości umiejętności badacza przed wykonaniem rzutu kością. Tym sposobem, testy z ujemnym modyfikatorem zwiększają prawdopodobieństwo porażki.

Przykład: Joe Diamond został zaatakowany przez Zombie. Treść karty Walki brzmi „Wykonaj test zręczności +1”. Joe Diamond dodaje 1 do swojej aktualnej wartości Zręczności, która wynosi 4. Gracz rzuca kostką, mając nadzieję, że wyrzuci 5 lub mniej. Wyrzuca 1, co oznacza automatyczny sukces. Następnie rozpatruje efekt oznaczony na karcie Walki jako „Sukces:”, który w tym przypadku brzmi „Brak efektu”.

Punkty umiejętności

Każdy badacz rozpoczyna grę z pewną ograniczoną liczbą żetonów punktów umiejętności. *Przed* wykonaniem testu umiejętności, gracz może odrzucić jeden ze swoich żetonów punktów umiejętności, aby dodać wartość *Szczęścia* swojego badacza, do wartości testowanej umiejętności.



Gracz może podczas jednego testu umiejętności wydać w ten sposób tylko jeden żeton punktów umiejętności oraz musi to zrobić przed wykonaniem rzutu kością. Gracz nie może wydać punktu umiejętności podczas testu Szczęścia.

Punkty umiejętności mogą być również użyte w celu dodania wartości Szczęścia badacza do jego Intelktu podczas rozwiązywania łamigłówek (patrz str. 18).

Testy Przerażenia

Za każdym razem, gdy potwór wejdzie (lub zostanie umieszczony) do pomieszczenia, w którym znajduje się badacz (lub vice versa), badacz musi natychmiast wykonać test umiejętności zwany **TESTEM PRZERAŻENIA**. Robi to poprzez wykonanie testu Woli zmodyfikowanego przez współczynnik przerażenia potwora (niebieska liczba na górze żetonu potwora). Jeśli test zakończy się porażką badacz otrzyma jeden punkt przerażenia (patrz „Obrażenia i Przerażenie” na str. 24).

Jeśli w pomieszczeniu znajduje się kilku badaczy, każdy z nich musi wykonać test Przerażenia (Strażnik Tajemnic decyduje w jakiej kolejności).

Jeśli badacz opuszcza pomieszczenie, w którym znajduje się potwór, a następnie wchodzi do niego ponownie, musi wykonać kolejny test Przerażenia. Musi wykonać test Przerażenia za każdym razem gdy wchodzi do pomieszczenia, w którym znajduje się potwór (oraz za każdym razem gdy potwór wchodzi do pomieszczenia, w którym znajduje się badacz). Tym sposobem, potwór ścigający badacza, będzie wywoływał test Przerażenia za każdym razem, gdy wejdzie do pomieszczenia, w którym znajduje się badacz.

Jeśli na początku tury badacza, potwór znajduje się w tym samym pomieszczeniu co on, badacz nie musi wykonywać testu Przerażenia. Jeśli potwór opuści to pomieszczenie, a następnie wróci do niego później *w tej samej turze*, badacz nie musi wykonywać przeciw niemu testu Przerażenia.

Badacz wykonuje maksymalnie jeden test Przerażenia na potwora na turę.

Test Przerażenia zawsze przerywa aktualną fazę tury danego gracza.

Przykład: Joe Diamond wchodzi do pomieszczenia, w którym znajduje się Zombie i zamierza zaatakować tego potwora przy pomocy topora. Jednak najpierw musi wykonać test Przerażenia. Wykonuje test swojej Woli (wynoszącej 6) dodając współczynnik przerażenia potwora wynoszący -1. Wyrzuca 8, co jest wartością wyższą, niż wymagane 5, więc natychmiast otrzymuje 1 punkt przerażenia. Następnie Strażnik Tajemnic zagrywa na Joe Diamonda kartę Traumaty „Panika”, która umożliwia Strażnikowi Tajemnic przesunięcie badacza o trzy obszary. Następnie Joe Diamond kontynuuje swoją turę, jednak nie jest w stanie zaatakować Zombie swoim toporem, ponieważ nie znajduje się już na tym samym obszarze (w wyniku ataku paniki).

Testy Uników

Badacz musi wykonać **TEST UNIKÓW** przeciwko każdemu potworowi znajdującemu się na tym samym obszarze co on, *przed* wykonaniem ruchu lub podjęciem akcji nie będącej atakiem.

Test Uników jest testem umiejętności, który badacz przeprowadza bezpośrednio przed wykonaniem ruchu lub akcji. W celu uniknięcia potwora gracz wykonuje test **Zręczności** zmodyfikowany o CZUJNOŚĆ potwora (biała liczba w prawym górnym rogu żetonu potwora).



Jeśli test zakończy się sukcesem, badaczowi nic się nie dzieje. Jeśli test zakończy się porażką, Strażnik Tajemnic *może* zdecydować, aby potwór zadał obrażenia badaczowi (równe współczynnikowi obrażeń potwora – patrz str. 23). Niezależnie od tego, czy test zakończył się sukcesem czy porażką, badacz może wykonać ruch lub wybraną akcję. Po wykonaniu testu Uników przeciwko potworowi, badacz może w tej turze swobodnie poruszać się i wykonywać akcje, bez konieczności ponownej próby uniknięcia tego samego potwora.

Jeśli na obszarze badacza znajduje się kilka potworów, musi on wykonać test Uników za każdego z nich (w wybranej przez siebie kolejności), zanim poruszy się lub podejmie wybraną akcję.

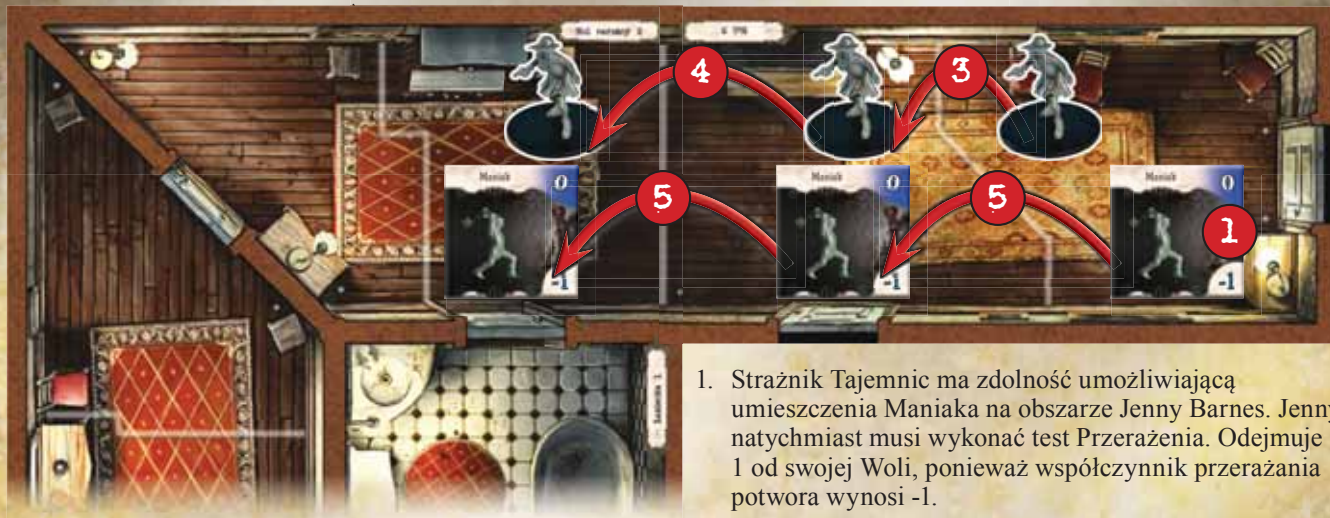
Przykład: Joe Diamond chce przeszukać pomieszczenie, jednak na jego obszarze znajduje się Zombie. Aby móc przeszukać pomieszczenie, musi najpierw spróbować uniknąć Zombie. Gracz dodaje

współczynnik przerażenia potwora, wynoszący 1, do Zręczności Joe Diamonda, wynoszącej 4. Następnie wykonuje test Zręczności i wyrzuca 6. W związku z tym, że wynik rzutu jest większy, niż zmodyfikowana wartość Zręczności Joe Diamonda, wynosząca 5, nie udało mu się uniknąć potwora. Potwór zadaje mu 2 obrażenia (wartość wydrukowana z tyłu żetonu potwora), a następnie Joe Diamond przeszukuje pomieszczenie. Po zakończeniu przeszukiwania badacz decyduje ruszyć się na sąsiedni obszar. W związku z tym, że w tej turze unikał już tego potwora, nie musi wykonywać kolejnego testu Uników.

Potwory mogą swobodnie opuszczać obszar badacza i nie powoduje to konieczności wykonania testu Uników przez danego badacza. Jeśli Strażnik Tajemnic porusza badacza, badacz ten nie wykonuje testu Uników (jednak może zostać zmuszony do wykonania testu Przerażenia – patrz str. 13).

Zaatakowanie potwora nie wymaga wykonywania testu Uników. Atak może być wykonany gołymi rękami, Bronią lub kartą Zakłęcia „atak”. Atak ten musi być skierowany przeciw potworowi, który znajduje się na tym samym obszarze co badacz.

Przykład testu przerażenia



1. Strażnik Tajemnic ma zdolność umożliwiającą umieszczenia Maniaka na obszarze Jenny Barnes. Jenny natychmiast musi wykonać test Przerażenia. Odejmuje 1 od swojej Woli, ponieważ współczynnik przerażenia potwora wynosi -1.
2. Gracz prowadzący badacza rzuca kością i uzyskuje wynik 5. Wynik ten jest mniejszy od zmodyfikowanej wartości Woli, wynoszącej 6, więc badacz nie otrzymuje żadnych punktów przerażenia.
3. Podczas najbliższej fazy ruchu Jenny przesuwa się na drugi obszar „Holu 3”. Nie musi wykonywać kolejnego testu Przerażenia przeciwko Maniakowi, ponieważ rozpoczęła ruch w tym samym pomieszczeniu co potwór.
4. Drugą fazę ruchu Jenny wykorzystuje, aby przesunąć się na „Hol narożny 2”.
5. Podczas swojej następnej tury Strażnik Tajemnic przesuwa Maniaka o dwa obszary, na „Hol narożny 2”. Jenny Barnes musi wykonać kolejny test Przerażenia, wywołany przez potwora wchodzącego do pomieszczenia.

Efekty

Efekty to trwające w danej chwili zjawiska reprezentowane przez żetony. W tym rozdziale zostały osobno dokładnie opisane efekty: ogłuszenie, ogień oraz ciemność. Streszczenie zasad dotyczących efektów znajduje się również na ostatniej stronie Podręcznika Strażnika Tajemnic.

Ogłuszenie jest negatywnym żetonem umieszczanym na badaczu lub potworze (zazwyczaj podczas walki). Kiedy badacz jest ogłuszony, żeton kładzie się na jego karcie postaci. Kiedy ogłuszony jest potwór, żeton kładzie się obok jego figurki.



Żetony te mają odmienny wpływ na potwory i badaczy, zgodnie z tym co opisano poniżej.

- **Badacze:** Ogłuszony badacz w swojej turze wykonuje tylko jedną fazę ruchu. Jeśli badacz został ogłuszony podczas swojej tury nie może wykonać drugiej fazy ruchu. Ponadto otrzymuje on modyfikator -2 do każdego testu umiejętności. Efekty żetonów ogłuszenia nie kumulują się (innymi słowy, posiadanie dwóch żetonów ogłuszenia nie daje badaczowi modyfikatora -4 do testów umiejętności).

Należy zauważyć, że kara ta dotyczy wyłącznie testów umiejętności (czyli rzutu kością i porównania wyniku z daną umiejętnością) i nie obniża umiejętności dla innych potrzeb. Na przykład, kara ta nie zmniejsza liczby akcji, które badacz może wykonać na elementach łamigłówek.

- **Potwory:** Ogłuszony potwór nie może poruszać się ani atakować.

Badacz lub potwór może posiadać kilka żetonów ogłuszenia równocześnie, lecz może odrzucić tylko jeden taki żeton na turę (odpowiednio w fazie handlu badaczy lub fazie ataku potworów – patrz str. 10-11).

Żeton **ognia** umieszcza się na nazwie pomieszczenia i działa on na każdego badacza i potwora znajdujących się w danym pomieszczeniu. Efekty jego działania są następujące:



- Figurka badacza lub potwora znajdująca się w pomieszczeniu na koniec swojej tury otrzymuje 2 obrażenia.
- Badacz musi wykonać test Woli jeśli usiłuje wejść do danego pomieszczenia. Jeśli test zakończy się porażką, badacz otrzymuje 1 punkt przerażenia. Bez względu na wynik testu badacz może następnie wejść do pomieszczenia. Będąc w płonącym pomieszczeniu, badacz nie musi testować swojej Woli przechodząc przez kolejne obszary tego pomieszczenia.

Żetony **ciemności** umieszcza się na nazwie pomieszczenia i działają one na każdego badacza znajdującego się w danym pomieszczeniu. Efekty ich działania są dwójakie:



- Badacz, który chce przeszukać pomieszczenie, musi poświęcić fazę akcji *oraz* jedną fazę ruchu, aby móc to zrobić.
- Badacz otrzymuje modyfikator -2 do wszystkich testów umiejętności podczas walki, dopóki znajduje się w danym pomieszczeniu. Należy zauważyć, że kara ta łączy się z innymi karami (np. z ogłuszeniem).

Brak zwycięzcy

W rzadkich przypadkach, gracze mogą zdać sobie sprawę, że zostało im zbyt mało rund, aby mogli wygrać grę. W takich okolicznościach, gracze powinni skoncentrować się na osiągnięciu remisu - uniemożliwienie zwycięstwa przeciwnikowi jest niemal tak samo dobre, jak osiągnięcie wygranej.

Jeśli taki stan rzeczy przeszkadza graczom, mogą oni zastosować wariant „Alternatywna długość rozgrywki” opisany na stronie 26.

Gracze powinni również uważać, aby nie stracić żadnej z kart Kluczy które udało im się odnaleźć, ponieważ może to uniemożliwić im osiągnięcie zwycięstwa. Mimo, iż rzadko zdarza się, że karta klucza jest odrzucana, takich sytuacji należy unikać za wszelką cenę!

Błędne rozłożenie kart Przeszukiwania podczas przygotowania Strażnika Tajemnic do gry, również może uniemożliwić badaczom osiągnięcie zwycięstwa. Jeśli badacze podejrzewają, że Strażnik Tajemnic pomylił się rozkładając karty Przeszukiwania podczas przygotowania do gry, mogą poprosić go o sprawdzenie kart z opisem znajdującym się w Podręczniku Strażnika Tajemnic.

Jeśli potwierdzi się, że Strażnik Tajemnic przypadkowo umieścił złe karty w pomieszczeniu, musi naprawić swój błąd, odszukując odpowiednich karty Przeszukiwania i oddając je badaczom. Następnie Strażnik Tajemnic traci całą swoją najbliższą turę.

Niektóre karty Przeszukiwania (takie jak „Latarnia”) pozwalają badaczom na ignorowanie tego efektu. Badacz ignorujący ten efekt nie może również być celem kart, które wymagają, aby badacz znajdował się w pomieszczeniu z żetonem ciemności.

Rzucanie zaklęć

Skorzystanie z karty Zaklęcia określa się jako **RZUCENIE** Zaklęcia.

Większość graczy nie posiada kart Zaklęć na początku gry, jednak później mogą zdobyć karty Zaklęć dzięki czytaniu (korzystaniu ze zdolności) Ksiąg (Księgi to jeden z typów kart Przeszukiwania), które udało się im odnaleźć.

Chociaż w grze występują tylko cztery typy kart Zaklęć, każdy z nich zawiera pięć odmiennych kombinacji z różnymi opisami po tylnej stronie. Podczas przygotowania do gry, każdy typ kart Zaklęć umieszczany jest w formie osobnej, odkrytej talii, w miejscu łatwo dostępnym dla badaczy. Kiedy gracz zdobywa kartę zaklęcia, bierze wierzchnią kartę z odpowiedniej talii i umieszcza przed sobą. Graczom nigdy *nie wolno podglądać opisów* kart Zaklęć, poza sytuacją gdy treść karty (zazwyczaj samej karty Zaklęcia) nakazuje to zrobić.

Gracz może rzucić zaklęcie poprzez wykonanie akcji opisanej na karcie Zaklęcia. Akcja ta wymaga zazwyczaj wykonania przez niego testu umiejętności (patrz str. 13) i odwrócenia karty. W zależności od wyniku uzyskanego podczas testu umiejętności, gracz rozpatruje efekt „sukcesu” lub „porażki” opisany na karcie.

Po rozpatrzeniu odpowiedniego efektu, gracz zazwyczaj odrzuca kartę (na spód odpowiedniej talii), a następnie losuje nową kartę Zaklęcia tego samego typu. W ten sposób gracz nigdy nie jest do końca pewien co stanie się podczas próby rzucenia zaklęcia.

Należy zauważyć, że badacz *może* wskazać siebie samego jako cel zaklęcia, które wymaga wybrania badacza znajdującego się w tym samym pomieszczeniu.

Karty Mitów



Opis karty Mitów

1. Koszt zagrożenia
2. Nazwa karty
3. Wymagania
4. Opis fabularny
5. Zdolność
6. Symbol

Karty Mitów zapewniają Strażnikowi Tajemnic spore możliwości spowalniania badaczy podczas poszukiwania Wskazówek oraz zadawania im obrażeń lub punktów przerażenia. Zadanie w ten sposób obrażeń lub punktów przerażenia może ponadto zapewnić możliwość zagrania kart Traumaty na badaczy (patrz str. 25).

Podczas przygotowania Strażnika Tajemnic do gry, Strażnik Tajemnic ma za zadanie złożyć talię Mitów z określonych kart Mitów.

Polecenia w Podręczniku Strażnika Tajemnic przedstawiają kilka symboli kart Mitów. Strażnik Tajemnic bierze wszystkie karty z przedstawionymi symbolami i tasuje je, tworząc w ten sposób talię Mitów. Pozostałe karty Mitów są odkładane do pudełka.

Każda historia może zapewnić Strażnikowi Tajemnic pewną liczbę początkowych kart Mitów. Strażnik Tajemnic może zdobyć więcej kart Mitów, używając podczas rozgrywki określonych kart Akcji Strażnika Tajemnic (patrz str. 10).

Podczas tury badaczy występują cztery momenty, w których Strażnik Tajemnic ma możliwość zagrania karty Mitów. Strażnik Tajemnic może zagrać maksymalnie jedną kartę Mitów na turę badacza i *nigdy* nie może zagrać karty mitów podczas swojej tury Strażnika Tajemnic.

Strażnik Tajemnic może zagrać karty Mitów w następujących momentach:

- Na początku tury badacza
- Zaraz po pierwszej fazie ruchu badacza
- Zaraz po drugiej fazie ruchu badacza
- Zaraz po fazie akcji badacza

W celu zagrania karty Mitów Strażnik Tajemnic musi najpierw zapłacić koszt zagrożenia. Niektóre karty mają również wymagania będące pełną nazwą pomieszczenia, częściową nazwą pomieszczenia lub inne. Strażnik Tajemnic może zagrać kartę Mitów wyłącznie na badacza, który znajduje się w jednym z wymienionych pomieszczeń lub spełnia inne podane wymagania.

Na przykład, jeśli na karcie Mitów wydrukowano „Wymagania: Sypialnia”, to karta ta może zostać zagrana wyłącznie na badacza, który znajduje się w pomieszczeniu zawierającym w swojej nazwie słowo „sypialnia” (takich jak „Sypialnia dla gości” lub „Sypialnia główna”).

Po zagraniu karty Mitów Strażnik Tajemnic odrzuca ją na odkryty stos znajdujący się obok talii Mitów. Jeśli talia Mitów ulegnie wyczerpaniu, w celu utworzenia nowej talii Mitów, należy potasować stos odrzuconych kart Mitów.

Karty Celów

Podczas przygotowania Strażnika Tajemnic do gry, Strażnik Tajemnic podejmuje szereg decyzji, z których jedna określa, która karta Celu zostanie wykorzystana podczas rozgrywki.

Każda karta Celu zawiera listę warunków, które Strażnik Tajemnic musi spełnić aby wygrać grę. Znajdują się na niej również warunki, które badacze muszą spełnić, aby osiągnąć zwycięstwo. Strażnik Tajemnic może sprawdzić treść tej karty w dowolnym momencie, jednak nie pokazuje ani nie odczytuje jej treści badaczom, dopóki karta nie zostanie UJAWNIONA.

Ujawnianie Celu

Na początku gry, badacze nie wiedzą w jaki sposób mogą zwyciężyć. W celu poznania sposobu na wygraną, badacze muszą ujawnić kartę Celu wybraną przez Strażnika Tajemnic. Karta ta zazwyczaj jest ujawniana, gdy badacze odnajdą „Wskazówkę 1”, jeśli gracze odkryją kartę Wydarzenia „IV” albo gdy Strażnik Tajemnic spełni wymagania podane na samej górze niektórych kart Celu.

Gdy karta Celu zostanie ujawniona, kładzie się ją odkrytą na stole przed Strażnikiem Tajemnic. Od tego momentu wszyscy gracze mogą w dowolnym momencie zapoznać się z treścią karty.

Gdy Strażnik Tajemnic lub badacze spełnią warunki zwycięstwa podane na karcie, Strażnik Tajemnic ujawnia kartę (jeśli nie została jeszcze ujawniona) i odczytuje na głos fragment odnoszący się do warunków zwycięstwa. Następnie rozgrywka się kończy i wygrywają wszyscy gracze należący do zwycięskiej strony!

Ucieczka

Czasem, po odnalezieniu „Wskazówki 1”, badacze odkrywają, że w celu osiągnięcia zwycięstwa muszą uciec z wiedzą, którą pozyskali. W takich okolicznościach, badacze mogą UCIEC z planszy. Badacze mogą uciec wyłącznie wtedy, gdy karta Celu została ujawniona i wyraźnie nakazuje im ucieczkę. Niektóre karty Celu wymagają, aby uciekł tylko jeden badacz, podczas gdy inne wymagają ucieczki wszystkich badaczy. (Jeśli karta Celu wymaga ucieczki wszystkich badaczy, uciec musi tylko 1 badacz na gracza. Badacze którzy zginęli przed zakończeniem gry nie są brani pod uwagę).

Karta Celu zawsze dokładnie określa pomieszczenie, przez które badacze mogą uciec. Aby uciec, badacz musi przejść przez niezapieczętowane drzwi, znajdujące się we wskazanym pomieszczeniu, które nie prowadzą do żadnego sąsiedniego pomieszczenia. Figurka badacza jest wtedy usuwana z planszy, a do końca rozgrywki gracz nie rozgrywa już żadnych tur.

Łamigłówki

Czasem badacz natrafia na kartę, która wymaga od niego „rozwiązania łamigłówki”. Ogólnie mówiąc, łamigłówki mają za zadanie spowolnić badacza i pozwalają im wykazać się inteligencją. Rozwiązanie łamigłówki umożliwia badaczowi kontynuowanie fazy ruchu lub przeszukiwania, które łamigłówka utrudniała.

Natrafienie na łamigłówkę przerywa ruch lub akcję wykonywaną przez gracza. Jeśli gracz rozwiąże łamigłówkę kontynuuje ruch lub akcję, które zostały przerwane. Jeśli mu się to nie uda, ruch lub akcja kończą się. Na przykład, gracz może trafić na łamigłówkę na karcie Zamka, podczas próby wejścia do pomieszczenia. Gracz podejmuje próbę rozwiązania łamigłówki zanim będzie mógł kontynuować swój ruch. Podjęcie próby *nie* wymaga od badacza wykrzystania żadnych dodatkowych faz ruchu ani akcji.

Typy łamigłówek

W grze występują trzy różne typy łamigłówek, każdy w przynajmniej trzech wersjach.



Przewody



Zamek



Runy

Mimo, iż badacz wykonuje te same podstawowe AKCJE ŁAMI-
GŁÓWKI (patrz „Próba rozwiązania łamigłówki” na str. 18), aby
rozwiązać łamigłówkę każdego typu, każdy z typów posiada inne
wymagania (patrz „Rozwiązanie łamigłówki” na str. 18).


Przygotowanie łamigłówki

Zawsze gdy badacz natrafia na łamigłówkę po raz pierwszy, gracz,
który ją napotkał wykonuje poniższe czynności. (Elementy łami-
główek zawsze układa się przed graczem, nigdy na planszy).

1. **Ułożenie bazowej płytki:** Jeśli gracz trafił na łamigłówkę Przewodów lub Zamka, musi najpierw umieścić przed sobą na stole odpowiednią płytkę bazową (zgodnie z tym co pokazano na karcie, która zainicjowała łamigłówkę).
2. **Wymieszanie elementów łamigłówki:** Następnie gracz miesza odpowiedni stos niewykorzystanych elementów łamigłówki.
3. **Rozłożenie elementów łamigłówki:** Następnie gracz losuje elementy łamigłówki z odpowiedniego stosu, dobierając je pojedynczo. Karta odwołująca się do łamigłówki pokazuje ile elementów należy wylosować i gdzie należy je ułożyć. Elementy zawsze układane są rzędami, rozpoczynając od lewego górnego rogu zgodnie z obrazkiem na karcie. Każdy element łamigłówki kładzie się tak by *strzałka* (lub kropka) skierowana była w stronę górnej części łamigłówki. Gracz będzie mógł później obrócić te elementy, jeśli zajdzie taka potrzeba (patrz „Próba rozwiązania łamigłówki” na str. 18).

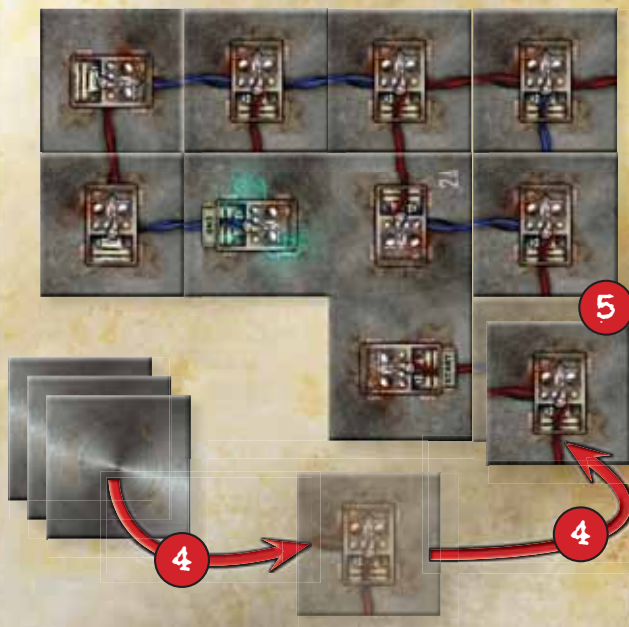
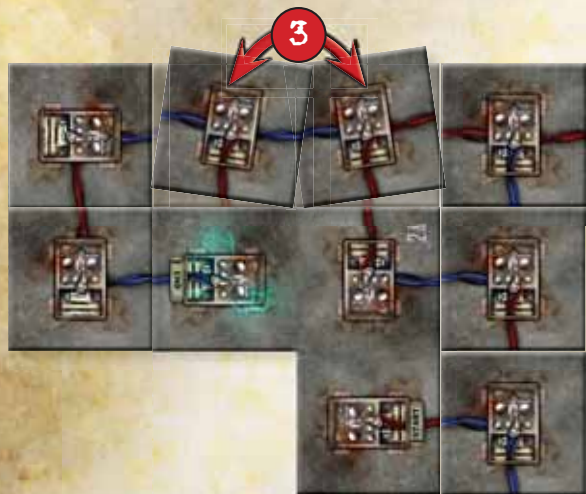
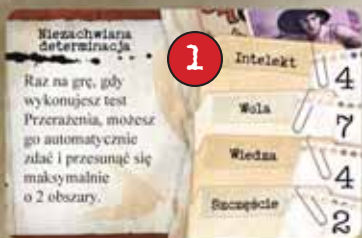
Przykład przygotowania łamigłówki



1. Podczas przeszukiwania pomieszczenia badacz odkrywa kartę Przeszkody, która wymaga rozwiązania Łamigłówki Przewodów nr 2A.
2. Najpierw gracz kładzie przed sobą bazową płytkę łamigłówki „2A”.
3. Następnie miesza stos zakrytych elementów łamigłówki przewodów.
4. Później losuje kolejne elementy łamigłówki i układa je (strzałką do góry ) zaczynając od lewego górnego rogu i kontynuując w prawo.
5. Po ułożeniu wszystkich czterech zetonów z pierwszego rzędu, rozpoczyna układanie elementów w drugim rzędzie.
6. W końcu kładzie ostatni element łamigłówki w dolnym rzędzie. Może teraz przystąpić do rozwiązywania łamigłówki jako dalszej części swojej akcji przeszukiwania.

Próba rozwiązania łamigłówki

Podczas przeszukiwania pomieszczenia, Jenny Barnes odkryła kartę Przeszkody, która wymaga od niej rozwiązania Łamigłówki Przewodów nr 2A. Po przygotowaniu łamigłówki (patrz rysunek na str. 17), może ona podjąć próbę rozwiązania łamigłówki w ramach swojej akcji przeszukiwania.



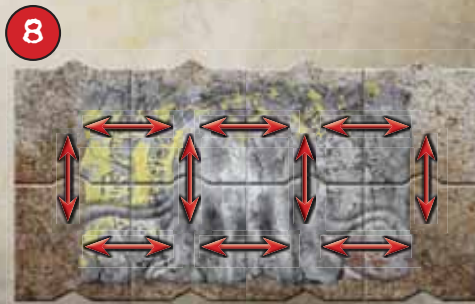
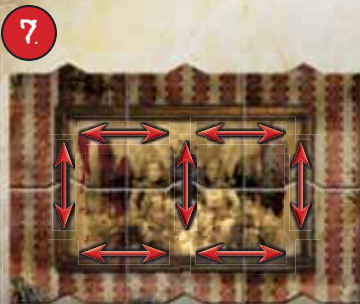
1. Intelkt Jenny wynosi 4, więc ma ona do dyspozycji cztery akcje łamigłówki.
2. Pierwszą akcją łamigłówki używa do **obrócenia** element łamigłówki o 90 stopni.
3. Drugą akcją łamigłówki używa do **zamiany** miejscami dwóch sąsiednich elementów. Zamienia je miejscami, jednak nie obraca ich w żaden sposób.
4. Trzecią i czwartą akcją łamigłówki używa, aby **dobrać** nowy element łamigłówki. Wybiera element, który chce odrzucić i zastępuje go nowym, właśnie wylosowanym elementem. Nowy element należy położyć strzałką do góry.
5. W związku z tym, że zużyła wszystkie swoje akcje łamigłówki, jej faza akcji dobiega końca. Nie ukończyła ona łamigłówki, ponieważ przewody na nowo umieszczonym elemencie nie łączą się z elementem, który jest nad nim.

Pozostawia łamigłówkę w aktualnym ustawieniu. Jenny Barnes (lub inny badacz) może kontynuować rozwiązywanie łamigłówki, gdy podejmie się przeszukania tego pomieszczenia (i rozpatrywać będzie tę samą kartę Przeszkody).

Przykłady rozwiązanych łamigłówek i zasady sąsiedowania

Wszystkie łamigłówki pokazane na poniższych rysunkach są przykładami ukończonych łamigłówek. *Nie są to jedyne możliwe rozwiązania*, ponieważ w grze może wystąpić wiele kombinacji elementów.

Na poniższych rysunkach czerwonymi strzałkami zaznaczono elementy sąsiadujące ze sobą. Mogą być one zamieniane miejscami, przy pomocy akcji łamigłówki „zamiana”.



Próba rozwiązania łamigłówki

Kiedy gracz podejmuje próbę rozwiązania łamigłówki, otrzymuje pewną liczbę AKCJI ŁAMIGŁÓWKI, równą wartości Intelaktu jego badacza (którego wartość wskazuje karta Cechy). Każda z tych akcji pozwala mu na wykonanie *jednej* z poniższych czynności:

- **Zamiana** miejscami elementu łamigłówki z SĄSIEDNIM elementem łamigłówki (patrz rysunek na str. 19). Elementy łamigłówki nie zmieniają swojej orientacji i przy pomocy tej akcji *nie* można ich obracać. Należy zauważyć, że jest to jedyna akcja łamigłówki, którą gracz wykorzystuje podczas próby rozwiązania łamigłówki runicznej.
- **Obrót** elementu łamigłówki o 90 stopni. Element może być obracany zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara i nie zmienia swojego położenia. Przy próbie rozwiązania łamigłówki zamka, gracz może obracać bazową płytkę łamigłówki o 180 stopni przy łamigłówce nr 4 (prostokąt), o 120 stopni przy łamigłówce nr 5 (trójkąt) lub o 90 stopni przy łamigłówce nr 6 (krzyż).
- **Dobranie** losowego elementu łamigłówki ze stosu niewykorzystanych elementów. Następnie, gracz *musi* zastąpić dowolny wyłożony już element łamigłówki, tym który właśnie wylosował. Nowy element umieszcza się zorientowany tak, jak startowe elementy (strzałką do góry), a *zastąpiony* element odrzuca się zakryty na spód stosu elementów łamigłówki. *Wykonanie tej czynności kosztuje dwie akcje łamigłówki.*

Gracz może kontynuować wykonywanie akcji łamigłówki dopóki nie **ROZWIĄŻE** łamigłówki (patrz poniżej) lub nie zużyje liczby akcji łamigłówki równej wartości jego Intelaktu.

Rozwiązanie łamigłówki

Uważa się, że gracz **ROZWIĄZAŁ** łamigłówkę, gdy wypełni zadanie wyznaczone przez łamigłówkę. Każdy typ łamigłówki wyznaczona określone zadanie:

- **Łamigłówka runiczna:** Łamigłówka ta jest rozwiązana, gdy wszystkie elementy łamigłówki są ustawione na odpowiednich pozycjach, tworząc obrazek pasujący do ilustracji na karcie, która zainicjowała łamigłówkę. Należy zauważyć, że obrazki na tych kartach są jedynie po to, aby pokazać jak powinna wyglądać rozwiązana łamigłówka runiczna. Tak jak w przypadku innych łamigłówek, tutaj również elementy rozkładane są *losowo*.
- **Łamigłówka przewodów:** Łamigłówka ta jest rozwiązana, gdy gracz jest w stanie wyznaczyć nieprzerwaną linię czerwonych i niebieskich przewodów z punktu początkowego łamigłówki do punktu końcowego. Przewód uznaje się za nieprzerwany tylko jeśli jego kolor pasuje do przewodu na SĄSIEDNIM elemencie łamigłówki lub na bazowej płytce.
- **Łamigłówka zamka:** Łamigłówka ta jest rozwiązana, gdy symbole na każdym elemencie łamigłówki pasują do każdego SĄSIEDNIEGO symbolu (wliczając w to symbole z bazowej płytki).

Efekty rozwiązania łamigłówki są opisane na karcie, która zainicjowała łamigłówkę. Rozwiązanie łamigłówki zazwyczaj powoduje odrzucenie jej karty z gry, umożliwiając badaczowi kontynuowanie ruchu lub przeszukiwania. Po ukończeniu łamigłówki, wszystkie elementy łamigłówki są odkładane zakryte na spód odpowiedniego stosu elementów łamigłówki.

Jeśli gracz nie ukończył łamigłówki i zużył wszystkie swoje akcje łamigłówki (lub nie chce już ich więcej wykonywać), elementy łamigłówki *pozostają na stole* w obecnym ustawieniu. Badacz ten

(lub inny) może później spróbować dokończyć częściowo ułożoną łamigłówkę (gdy ponownie rozpatrzy kartę Przeszkody lub Zamka, która zainicjowała łamigłówkę).

Każdy badacz może podjąć próbę rozwiązania tej samej łamigłówki tylko *raz* na turę (jednak kilku badaczy *może* próbować rozwiązać tę samą łamigłówkę w tej samej turze).

Pozostałe zasady dotyczące łamigłówek

Sąsiednie elementy

Element łamigłówki SĄSIADUJE z każdym innym elementem łamigłówki oraz płytką bazową, z którymi styka się krawędzią. Elementy łamigłówki nigdy nie sąsiadują ze sobą po przekątnej. Na rysunku na stronie 20 zaprezentowano przykłady sąsiedownia.

Należy zauważyć, że ukończenie łamigłówki czasem wymaga, aby sąsiadujące elementy i płytki pasowały do siebie symbolami lub kolorem przewodów. Na poniższym rysunku elementy łamigłówki A i B *nie* są uznawane za sąsiadujące ze sobą (ponieważ nie stykają się ze sobą). Poniższa łamigłówka *nie* jest ukończona, ponieważ żółty symbol na elemencie A nie pasuje do sąsiedniego, niebieskiego symbolu na bazowej płytce „4A”.



Ponownie rozłożenie łamigłówki

Czasem gracz otrzymuje polecenie **PONOWNEGO ROZKŁADANIA** łamigłówki. Gdy łamigłówka jest ponownie rozkładana, wszystkie elementy łamigłówki są wtasowywane z powrotem do stosu niewykorzystanych elementów łamigłówki. Następnie łamigłówkę rozkłada się ponownie, zgodnie z normalnymi zasadami przygotowania łamigłówki.

Punkty umiejętności podczas rozwiązywania łamigłówki

W dowolnym momencie podczas próby rozwiązania łamigłówki, gracz może zużyć punkt umiejętności, aby dodać *wartość swojego Szczęścia* do swojej wartości Intelaktu.

Przykład: Jenny Barnes podjęła próbę rozwiązania łamigłówki i zużyła wszystkie cztery akcje łamigłówki. Decyduje się wydać (odrzucić) jeden żeton punktu umiejętności, aby dodać 2 punkty Szczęścia do swojej wartości Intelaktu. Robiąc to, otrzymuje dwie dodatkowe akcje łamigłówki, dzięki czemu może kontynuować próbę rozwiązania łamigłówki.

Dyskrecja łamigłówek i oszukiwanie

Kiedy badacz próbuje rozwiązać łamigłówkę pozostali badacze nie mogą mu w tym pomagać. *Nie* wolno im zgłaszać sugestii, ani udzielać podpowiedzi dotyczących rozwiązania.

Gracz próbujący rozwiązać łamigłówkę *nie* może używać karteczek ani innych pomocy. Po tym jak gracz wykorzysta akcję łamigłówki, pozostaje ona wykorzystana. Na przykład, jeśli gracz obrócił element łamigłówki, a następnie doszedł do wniosku, że nie powinien był go obracać, musi wykorzystać kolejną akcję łamigłówki, jeśli chce obrócić element do poprzedniej pozycji.

Przykład walki



- Jenny Barnes chce zaatakować potwora przy pomocy swojej Broni Dystansowej „Automatyczna .45”. Nie może zaatakować następujących wymienionych potworów, ponieważ są one poza jej zasięgiem:
 - Potwór ten nie jest w zasięgu, ponieważ „Weranda przed domem” nie ma żadnych kropek wyznaczających pole widzenia (a więc potwór nie może być dostrzeżony z innego pomieszczenia).
 - Potwór ten nie jest w zasięgu, ponieważ jest oddalony o 3 obszary, a przy pomocy danej Broni można zaatakować tylko potwory w zasięgu 2 (zgodnie z tym, co podano na karcie Broni).
 - Potwór ten nie jest w zasięgu, ponieważ Jenny Barnes nie może wyznaczyć linii pola widzenia prowadzącej do jego obszaru, a dodatkowo jest on oddalony o 5 obszarów.
- Jenny Barnes decyduje się zaatakować jedynego potwora w zasięgu (potwora „D”). Strażnik Tajemnic losuje kartę z wierzchu talii Walki humanoidów (ponieważ Zombie jest humanoidem). W związku z tym, że karta pasuje do typu Broni użytego przez Jenny Barnes, należy ją rozpatrzyć. Treść karty wymaga wykonania testu Celności.
- Jenny zdaje test i zadaje Zombie 3 obrażenia. W związku z tym, że Zombie miał już 1 obrażenie, Strażnik Tajemnic umieszcza, w **podstawce potwora**, żeton o wartości 4.
- Na koniec, spogląda ona na spód żetonu potwora. W związku z tym, że obrażenia nie są równe ani wyższe wytrzymałości Zombie, nie zostaje on zabity.



Walka

Mimo, iż walka nie jest głównym celem w *Posiadłości Szaleństwa*, w trakcie gry często dochodzi do sytuacji, w których badacze muszą zmierzyć się z przerażającymi stworami lub zdeprawowanymi ludźmi. Rozdział ten szczegółowo opisuje wszystkie zasady walki, jak i mechanizmy z nią związane (takie jak „Obrażenia i Przerażenie”: str. 24; „Karty Traumatyczne”: str. 25; oraz „Zabici Badacze”: str. 24).

Walka w *Posiadłości Szaleństwa* jest stosunkowo prostym zagadnieniem i może mieć miejsce w dwóch przypadkach:

- Kiedy badacz zaatakuje potwora (zazwyczaj poświęcając na to akcję).
- Kiedy potwór zaatakuje badacza (zazwyczaj podczas tury Strażnika Tajemnic, w trakcie fazy ataku potworów).

Bez względu na to kto atakuje, walka zawsze rozstrzygana jest poprzez odkrywanie przez Strażnika Tajemnic kart Walki z talii odpowiadającej klasie potwora (kolor), dopóki nie trafi on na kartę pasującą do sytuacji. Następnie należy odczytać na głos cały tekst znajdujący się na karcie i go rozpatrzyć.



Opis karty Walki

1. Rodzaj ataku badacza
2. Test umiejętności
3. Wynik Sukces/Porażka
4. Rodzaj ataku potwora

Atak badacza

Kiedy badacz atakuje potwora, Strażnik Tajemnic odkrywa kartę z wierzchu talii Walki, która odpowiada klasie potwora (zgodnie z kolorem w prawym górnym rogu żetonu potwora). Każda karta Walki podzielona jest na dwie części. Górna część używana jest, gdy atakuje badacz i zawsze wyszczególniony na niej jest rodzaj Broni (lub „Bez Broni”).

Strażnik Tajemnic losuje karty Walki, póki nie odkryje takiej, która przedstawia ten sam rodzaj Broni, co użyta przez badacza. Strażnik Tajemnic odczytuje na głos treść karty, a badacz wykonuje wskazany na karcie test umiejętności. Po rozpatrzeniu karty walka się kończy, a Strażnik Tajemnic odrzuca wszystkie karty Walki, które wylosował.

Zasięg

Wiele Broni i przedmiotów wymaga, do wykonania określonej akcji, aby figurka badacza znajdowała się w odpowiednim ZASIĘGU od potwora lub innego badacza. Na przykład, Broń „Thompson” wymaga, aby atakowany potwór znajdował się w zasięgu 2 od badacza.

Zasięg jest określany poprzez ustalenie o ile obszarów cel oddalony jest od badacza. Potwór oddalony o 1 obszar od badacza (innymi słowami znajdujący się na sąsiednim obszarze) oddalony jest o 1 zasięgu. Potwór oddalony o 2 obszary znajduje się w zasięgu 2. Jeśli pomiędzy badaczem a celem znajdują się drzwi, wtedy cel **nie** znajduje się w zasięgu badacza.

Najprostszym sposobem na określenie zasięgu, jest policzenie minimalnej ilości faz ruchu potrzebnych na dotarcie na obszar z celem.

Pole widzenia

W celu określenia czy cel jest w zasięgu, obszar, na którym się on znajduje, musi mieścić się w POLU WIDZENIA. Mówiąc wprost, oznacza to, że figurka badacza musi „widzieć” swój cel.

Zazwyczaj gracze nie muszą ustalać pola widzenia, ponieważ często oczywiste jest czy cel może być dostrzeżony.

W przypadku dużych, otwartych przestrzeni, gracze mogą użyć linijki, aby poprowadzić linię prostą pomiędzy *białymi kropkami* znajdującymi się w narożnikach dwóch sprawdzanych obszarów. Cel znajduje się w polu widzenia figurki, jeśli badacz, bez prze-

chodzenia przez brązowe ściany ani drzwi, może wyznaczyć linię, prowadzącą od *przynajmniej jednej* narożnej kropki, ze swojego obszaru, do kropki wydrukowanej na obszarze z celem.

Jeśli linia pola widzenia przebiega przez ścianę i/lub drzwi, cel nie znajduje się w zasięgu (*bez względu na to o ile obszarów jest oddalony*).



Przykład: Harvey Walters chce rzucić zaklęcie na Chthonianina, które wymaga, aby cel znajdował się w zasięgu 2. Potwór jest oddalony o 2 obszary, dlatego jest w zasięgu badacza, pod warunkiem, że znajduje się w jego polu widzenia.

1. *Najpierw Harley próbuje wyznaczyć linię pola widzenia z górnego rogu swojego obszaru. W związku z tym, że linia przebiega przez ścianę, z tego miejsca nie udaje mu się wyznaczyć pola widzenia.*
2. *Następnie próbuje wyznaczyć linię pola widzenia z lewego dolnego narożnika swojego obszaru. W związku z tym, że linia nie przecina ściany, ani drzwi, uznaje się, że badacz wyznaczył pole widzenia.*

W związku z tym, że Harvey jest w stanie wyznaczyć przynajmniej jedną linię pola widzenia, oraz cel znajduje się w odległości dwóch obszarów, potwór jest w jego zasięgu i może rzucić zaklęcie na Chthonianina.

Należy zauważyć, że potwory, badacze i żetony obiektów nie blokują pola widzenia. Ponadto, niektóre obszary nie zawierają kropek pola widzenia. Figurki znajdujące się na jednym z takich obszarów, mają w polu widzenia wszystkie obszary znajdujące się w danym pomieszczeniu (i nie mają w polu widzenia innych pomieszczeń).

Atak potwora

Podczas każdej fazy ataku potworów, każdy potwór może zaatakować badacza znajdującego się na tym samym obszarze co on. Kiedy potwór atakuje, Strażnik Tajemnic losuje karty z talii Walki pokrywającej się z klasą potwora (zgodnie z kolorem na żetonie potwora). Podczas ataku potwora używana jest dolna część karty walki i zawsze przedstawiony jest na niej warunek w postaci „Atak Potwora”, „Potwór vs. Kryjówka”, lub „Potwór vs. Bariera” (patrz „Kryjówki i Bariery” na str. 23).

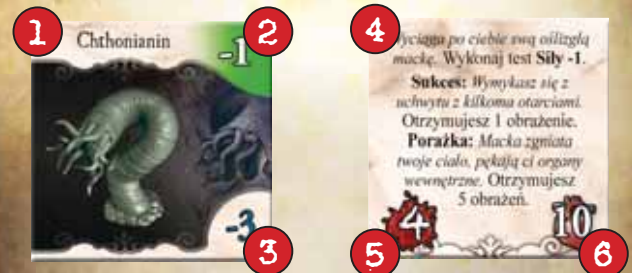
Strażnik Tajemnic losuje karty Walki, dopóki nie odkryje karty „Atak Potwora”. Odczytuje jej treść, a badacz wykonuje podany na karcie test umiejętności. Po rozpatrzeniu karty walka się kończy, a Strażnik Tajemnic odrzuca wszystkie karty Walki, które wylosował.

Atak specjalny potwora

Na niektórych kartach Walki znajduje się opis „Potwór wykonuje swój atak specjalny”. W celu wykonania ataku specjalnego, Strażnik Tajemnic podnosi figurkę potwora, odczytuje specjalną zdolność wydrukowaną na spodzie żetonu potwora i rozpatruje tę zdolność dokładnie tak, jakby wydrukowana była na karcie Walki.



Opis żetonu potwora



1. Nazwa potwora
2. Klasa potwora (kolor) i współczynnik Czujności (liczba)
3. Współczynnik prerażenia
4. Atak specjalny
5. Współczynnik obrażeń
6. Wartość wytrzymałości

Przykład: Kultysta atakuje Głorię Goldberg. Strażnik Tajemnic losuje kartę Walki z talii Walki humanoidów (niebieska) i rozpatruje zdolność „Atak Potwora”. W związku z tym, że treść karty stanowi „Potwór wykonuje swój atak specjalny”, Strażnik Tajemnic podnosi figurkę Kultysty, odczytuje zdolność wydrukowaną na spodzie i rozpatruje ją.

Kryjówki i Bariery

Niektóre karty Walki opisują efekt dla sytuacji „Potwór vs. Kryjówka” oraz „Potwór vs. Bariera”. Kart tych używa się tylko w szczególnych okolicznościach, które wyjaśniono w tym rozdziale.

Badacze mają czasem możliwość ukrycia się przed potworami, zazwyczaj dzięki skorzystaniu ze znacznika kryjówki (patrz str. 13). Kiedy potwór atakuje ukrywającego się badacza, Strażnik Tajemnic losuje karty Walki, dopóki nie wyciągnie karty „Potwór vs. Kryjówka”, którą następnie należy rozpatrzyć. Karty te znacznie rzadziej zadają obrażenia badaczowi i często umożliwiają badaczowi odśnięcie potwora z dala od siebie. Jeśli opis na karcie mówi „nie jesteś już ukryty”, wtedy badacz przesuną się ze znacznika kryjówki na obszar i może być później atakowany normalnie.

Badacze czasem mogą umieścić na drzwiach znacznik bariery (patrz str. 12). Znaczniki te uniemożliwiają potworom i badaczom przejście przez drzwi. Kiedy potwór usiłuje przejść przez drzwi, na których znajduje się bariera, Strażnik Tajemnic losuje karty Walki, dopóki nie odkryje karty „Potwór vs. Bariera”, którą następnie należy rozpatrzyć. Karta taka może zniszczyć (odrzuć) znacznik bariery lub po prostu przesunąć go z drzwi (do jego pierwotnego obszaru). Jeśli bariera zostanie zniszczona lub przesunięta, potwór może kontynuować swój ruch przez drzwi. W innym przypadku, potwór nie może przejść przez drzwi, a Strażnik Tajemnic w tej turze nie może już ruszyć się tym potworem.

Walka - słowa kluczowe

W tym rozdziale wymienione są najczęściej używane słowa kluczowe, wydrukowane na kartach Walki i użyte w opisach ataków specjalnych potworów.

OTRZYMUJESZ X OBRAŻEŃ: Badacz otrzymuje żetony obrażeń o łącznej wartości X. Żetony te umieszczane są na jego karcie Postaci, zmniejszając jego wytrzymałość o daną wartość (patrz „Obrażenia i Prerażenie na str. 24).

OTRZYMUJESZ X PUNKTÓW PRZERAŻENIA: Badacz otrzymuje X żetonów prerażenia. Żetony te umieszczane są na jego karcie Postaci, zmniejszając jego poczytalność o daną wartość (patrz „Obrażenia i Prerażenie na str. 24).

ZADAJESZ OBRAŻENIA: Potwór otrzymuje wskazaną liczbę obrażeń, która dodawana jest do aktualnych żetonów obrażeń posiadanych przez potwora (patrz str. 24).

POTWÓR ZADAJE CI OBRAŻENIA: Badacz otrzymuje obrażenia, równe współczynnikowi obrażeń potwora (który wydrukowany jest po drugiej stronie żetonu potwora).

ZADAJESZ OBRAŻENIA BRONIĄ: Potwór otrzymuje obrażenia, równe współczynnikowi obrażeń użytej Broni (który wydrukowany jest pod ilustracją na karcie Broni).

UPUŚĆ BRONĀ: Badacz umieszcza Broń w pomieszczeniu, w którym aktualnie się znajduje. Musi upuścić Broń, której aktualnie używa (jeśli to możliwe). Karta umieszczana jest na wierzchu kart Przeszkód lub Przeszukiwania, jeśli jakieś znajdują się w danym pomieszczeniu. Dowolny badacz, który będzie przeszukiwać dane pomieszczenie może zabrać tę Broń (postępując zgodnie ze normalnymi zasadami przeszukiwania).

WYKONAJ TEST UMIEJĘTNOŚCI: Badacz musi wykonać test umiejętności (patrz str. 13). Karta lub żeton wskazuje rezultaty dla sukcesu i porażki. Jeśli na karcie nie ma opisanego efektu dla sukcesu lub porażki, uznaje się, że dany rezultat nie wywołuje żadnych efektów.

BRONĀ BIAŁA: Zwrot „Broń Biała” odnosi się do każdej Broni mającej w nazwie typu wyraz „Biała”, wliczając w to zarówno Sieczną Broń Białą oraz Obuchową Broń Białą. Tak więc, kiedy Strażnik Tajemnic wylosuje kartę walki „Broń Biała”, rozpatruje jej efekt, jeśli badacz używa jakiegokolwiek Broni, która ma w nazwie typu wyraz „Biała”.

BRONĀ DYSTANSOWA: Zwrot „Broń Dystansowa” odnosi się do każdej Broni mającej w nazwie typu wyraz „Dystansowa”. Tak więc, kiedy Strażnik Tajemnic wylosuje kartę Walki „Broń Dystansowa”, rozpatruje jej efekt, jeśli badacz używa jakiegokolwiek Broni, która ma w nazwie typu wyraz „Dystansowa”.

BRAK EFEKTU: Nic się nie dzieje.

NIE JESTEŚ JUŻ UKRYTY: Badacz zostaje przesunięty ze znacznika kryjówki i umieszczony na obszarze, na którym się ukrywał. Potwór nie atakuje w tej turze ponownie, chyba że zaznaczono inaczej.

ZNISZCZ BARIERĘ: Bariera blokująca drzwi jest usuwana z planszy.

Zabijanie potworów

Kiedy potworowi są zadawane obrażenia, żeton obrażeń z odpowiednią wartością umieszczany jest w zaczepie na podstawie figurki. Jeśli potwór później otrzyma więcej obrażeń, nowe obrażenia dodawane są do obrażeń, które już posiada. Strażnik Tajemnic zastępuje aktualny żeton obrażeń, żetonem obrażeń o wartości równej uzyskanej sumie.



Figurki potworów z dużymi podstawkami mają dwa zaczepy na obrażenia. Całkowita ilość obrażeń dużych potworów jest równa sumie wartości obu żetonów obrażeń.

Potwór zostaje zabity, jeśli w dowolnym momencie ilość obrażeń posiadanych przez potwora będzie *równa lub wyższa* od WARTOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI wydrukowanej po drugiej stronie żetonu potwora. Strażnik Tajemnic usuwa figurkę z planszy, odrzuca z niej wszystkie żetony obrażeń, po czym figurka odkładana jest do puli nieużywanych figurek.

Obrażenia i Przerażenie

Dwa główne zagrożenia cychające na badaczy to śmierć i obłęd, które mogą być wynikiem nagromadzenia zbyt dużej ilości obrażeń lub punktów przerażenia. Jednakże, w trakcie rozgrywki, badaczom trudno uniknąć ich otrzymywania. Obrażenia na ogół otrzymywane są podczas walki, natomiast punkty przerażenia zwykle otrzymywane są wskutek porażki w teście Przerażenia (patrz str. 13) oraz z kart Mitów (patrz str. 16).

Każde odniesione przez badacza obrażenie zmniejsza wartość jego wytrzymałości o 1. Gdy badacz otrzymuje obrażenia, kładzie na swojej karcie Postaci żetony obrażeń o wartości równej odniesionym obrażeniom. (Liczba wydrukowana na żetonie obrażeń wskazuje ilość obrażeń reprezentowanych przez żeton). Jeśli w dowolnym momencie wytrzymałość badacza spadnie do 0 (lub mniej) zostaje on zabity (patrz „Zabici badacze”).

Każdy punkt przerażenia otrzymany przez badacza zmniejsza wartość jego poczytalności o 1. Kiedy badacz otrzymuje punkty przerażenia, kładzie na swojej karcie Postaci żetony przerażenia w liczbie równej ilości otrzymanych punktów przerażenia. Jeśli w dowolnym momencie poczytalność badacza spadnie do zera, *nie zostaje on zabity*, lecz zamiast tego popada w **OBŁĘD**. Strażnik Tajemnic może w ramach akcji Strażnika Tajemnic zagrywać na takiego badacza karty Traumatyzacji szaleństwa (patrz str. 25). Badacz, który popadł w obłęd, często stanowi większy kłopot dla badaczy, niż gdyby po prostu został zabity.

Kiedy poczytalność badacza spada do 0, nie może on otrzymać więcej punktów przerażenia. Zerowa poczytalność jest najniższą wartością, jaką badacz może osiągnąć. Jednakże Strażnik Tajemnic może na obłąkanego badacza zagrywać karty Traumatyzacji, kiedy normalnie otrzymałby on punkty przerażenia (tak jakby badacz *otrzymał* punkty przerażenia). Badacz pozostaje obłąkany tak długo, jak wartość jego poczytalności wynosi 0. Jeśli jego poczytalność wzrośnie powyżej 0, badacz ponownie odzyskuje zdrowe zmysły.

Czasem badacze mają możliwość wyleczenia obrażeń lub punktów przerażenia. Gdy obrażenia lub punkty przerażenia są leczone, gracz usuwa ze swojej karty Postaci odpowiednią ilość żetonów określonego rodzaju i odkłada je do puli. *W dowolnym momencie* badacze mogą wymienić żetony obrażeń na inne, mające taką samą wartość (lecz inne nominalną).

Zabici badacze

Badacz zostaje zabity, kiedy jego wytrzymałość spadnie do 0 (gdy łączna wartość jego żetonów obrażeń będzie równa lub wyższa od jego wytrzymałości). Figurka badacza usuwana jest z planszy, a wszystkie karty Przeszukiwania oraz Wyposażenia Początkowego upuszczane są w pomieszczeniu, w którym aktualnie się znajduje (zgodnie z zasadami „Upuszczania” - patrz str. 9). Wszystkie karty Zakłęcia, które badacz posiadał, są odrzucane (nie upuszczane). Następnie gracz odrzuca wszystkie punkty umiejętności oraz żetony obrażeń i przerażenia swojego badacza. Na koniec badacz odkłada do pudełka kartę Postaci swojego badacza i jego karty Cech.



Grupowe karty Traumatyzacji

Niektóre karty Traumatyzacji oznaczone są symbolem grupy badaczy.

Jeśli Strażnik Tajemnic wylosuje jedną z takich kart, gdy w grze jest tylko jeden badacz, odrzuca ją i losuje nową kartę Traumatyzacji.

Jeśli wszyscy badacze za wyjątkiem jednego zostali wyeliminowani, Strażnik Tajemnic odrzuca wszystkie grupowe karty Traumatyzacji z ręki i losuje taką samą ilość nowych kart Traumatyzacji.

Zwykle, gracz wybiera nowego badacza w swojej następnej turze. Jednak, jeśli w momencie śmierci badacza karta Celu była już ujawniona (patrz str. 16), gracz *zostaje wyeliminowany*.

Wybór nowego badacza

Jeśli badacz gracza został zabity, gracz nie wykonuje żadnej fazy ruchu, ani akcji w swojej następnej turze. Zamiast tego, wybiera nowego badacza, który jeszcze nie brał udziału w tej historii. Jeśli wszyscy badacze zostali wykorzystani gracz zostaje wyeliminowany (patrz niżej).

Po tym jak gracz wybierze nowego badacza, otrzymuje jego kartę Postaci oraz wszystkie cztery karty Cech. Wybiera dwie karty Cech, tak jak podczas przygotowania do gry, i otrzymuje kartę Wyposażenia Początkowego (lub kartę Zakłęcia) wymienioną na wybranych kartach Cech. Następnie otrzymuje punkty umiejętności w liczbie przedstawionej na karcie Postaci.

Na koniec umieszcza figurkę swojego badacza na obszarze startowym, a jego tura się kończy.

Eliminacja

Jeśli badacz został zabity kiedy karta Celu była już ujawniona, kontrolujący go gracz zostaje wyeliminowany. Po wykonaniu poleceń wymienionych w akapicie „Zabici badacze”, gracz nie bierze już udziału w rozgrywce. Nie rozgrywa on już kolejnych tur badacza, lecz nadal może osiągnąć zwycięstwo, jeśli pozostali badacze wygrają.

Karty Traumatyzacji

Karty Traumatyzacji używane są przez Strażnika Tajemnic do zobrazowania fizycznych i psychicznych obrażeń, które otrzymali badacze. Karty te mogą być zagrane *tylko* przez Strażnika Tajemnic *natychniast po tym, jak badacz otrzymał obrażenia lub punkty przerażenia*. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja gdy badacz ma zerową poczytalność. W takim wypadku Strażnik Tajemnic może zagrać na takiego badacza kartę Traumatyzacji szaleństwa, wykorzystując akcję Strażnika Tajemnic (raz na turę na każdego obłąkanego badacza).

Strażnik Tajemnic trzyma na ręce karty traumy dopóki ich nie zagra. Może je wylosować dzięki użyciu niektórych kart Akcji Strażnika Tajemnic (patrz str. 10).

Karty Traumy z czerwoną ramką to **URAZY** i mogą zostać zagrane tylko wtedy, gdy badacz otrzymuje obrażenia. Karty Traumy z niebieską ramką to **SZALEŃSTWA** i mogą zostać zagrane tylko wtedy, gdy badacz otrzymuje punkty przerażenia. Na niektórych kartach Traumy wydrukowana jest duża cyfra, która oznacza, że daną kartę można zagrać wyłącznie na badacza, którego aktualna wytrzymałość lub poczytalność jest *równa lub mniejsza* niż wskazana wartość. Badacze, którzy otrzymali więcej obrażeń i punktów przerażenia, stają się podatni na silniejsze karty Traumy.

Przykład: Zombie wkracza do pomieszczenia, w którym znajduje się Michael McGlen. Michael McGlen wykonuje test Przerażenia (wykonując test Woli -1). Test kończy się porażką, więc otrzymuje 1 punkt przerażenia, co zmniejsza jego zniekaną poczytalność do 0. Strażnik Tajemnic decyduje się zagrać na Michaela McGlen'a kartę traumy „Jedynе wyjście”, która sprawia, że badacz zostaje zabity. Strażnik Tajemnic mógł zagrać tę kartę, ponieważ poczytalność Michaela McGlen'a była równa lub mniejsza od wartości wydrukowanej na karcie Traumy.

Każdy badacz może posiadać naraz maksymalnie jeden *uraz* oraz jedno *szaleństwo*. Jeśli otrzyma drugą kartę tego samego typu, pierwsza karta jest najpierw odrzucana. Fabularnie, oznacza to, że badacz znalazł sposób aby poradzić sobie z traumą lub skupił całą swoją energię na nowej traumie.

Badaczowi bardzo trudno jest pozbyć się otrzymanej karty Traumy. Szczęśliwy badacz może czasem znaleźć ekwipunek lub zaklęcie, które pozwoli mu wyleczyć traumę.

Ograniczenia w liczbie elementów

W rzadkich przypadkach gracze nie będą mieli wystarczającej liczby kart lub żetonów, aby wykorzystać akcję lub zdolność. W takich przypadkach, gracze powinni stosować się do poniższych reguł.

- **Talie kart:** Jeśli talia kart ulegnie wyczerpaniu, w celu przygotowania nowej talii należy potasować stos kart odrzuconych. Jedynym wyjątkiem jest talia Wydarzeń, która zawsze kończy grę po rozpatrzeniu ostatniej karty z tej talii (zgodnie z opisem na karcie).
- **Znaczniki zwłok:** Znaczniki zwłok ograniczone są do ilości zapewnianej przez grę. Wszelkie efekty, które miałyby wprowadzić dodatkowe znaczniki zwłok ponad tę ilość, są ignorowane. Mimo, że znaczniki zwłok mają różne ilustracje tła (jak trawa lub ziemia) nie wpływa to w żaden sposób na rozgrywkę i dowolny znacznik zwłok może być umieszczony w dowolnym pomieszczeniu. Wszystkie odrzucone znaczniki zwłok (łącznie ze spalonymi zwłokami) mogą być użyte ponownie.
- **Elementy łamigłówek:** Jeśli gracz chce dobrać dodatkowy element łamigłówki, gdy wszystkie elementy są używane, wtedy gracz *nie może* dobrać żadnego. Kiedy łamigłówka zostanie ukończona, wszystkie elementy danej łamigłówki ponownie są wtasowywane do stosu niewykorzystanych elementów łamigłówki.
- **Inne żetony:** Wszystkie inne żetony są nieograniczone. Jeśli graczom skończą się żetony danego typu (np. żetony przerażenia), powinni oni użyć zamienników (np. monet), aby zaznaczyć odpowiedni efekt.
- **Figurki potworów:** Strażnik Tajemnic może umieścić na planszy tyle figurek potworów, ile znajduje się w pudełku z grą. Jeśli zdolność pozwala mu na umieszczenie figurki, a wszystkie figurki tego typu znajdują się już na planszy, Strażnik Tajemnic może zdecydować się zabić jednego ze swoich potworów, aby umieścić go w innym miejscu.

Tajemność

W związku z tym, że *Posiadłość Szaleństwa* jest grą drużynową, ważne jest, aby gracze wiedzieli, które informacje są jawne dla wszystkich graczy, a które należy trzymać w tajemnicy przed stroną przeciwną.

Karty Walki: Wszystkie informacje na kartach Walki są jawne. Badacz *ma prawo* wiedzieć jakie konsekwencje niesie karta, zanim zdecyduje się czy chce wydać punkt umiejętności. Ta sama zasada odnosi się do specjalnych ataków potworów.

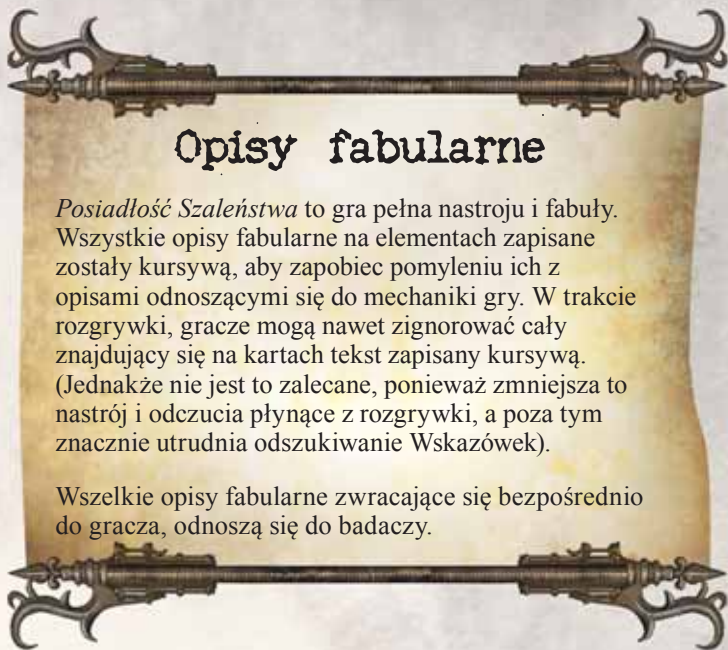
Żetony potworów: Strażnik Tajemnic może w dowolnym momencie sprawdzać informacje znajdujące się na drugiej stronie żetonów potworów. Badacze mogą sprawdzać informacje na spodzie żetonu rannego potwora (takiego, który ma obrażenia). Kiedy potwór zadaje obrażenia lub wykonuje atak specjalny, badacz może spojrzeć na spód żetonu potwora (aby sprawdzić prawdziwość Strażnika Tajemnic).

Karty Mitów i Traumy: Wszystkie karty, które Strażnik Tajemnic ma na ręce są tajne i nie mogą być oglądane przez badaczy. Kiedy karty zostaną zagrane, wyklada się je odkryte tak, aby widzieli je wszyscy gracze. Jedynym wyjątkiem są niektóre karty Mitów, których treść wyraźnie zaznacza, że należy je zagrać zakryte. Taką kartę może przeczytać jedynie badacz, który otrzymał jedną z takich kart Mitów. Karta ta nie może być oglądana przez innych badaczy (jednak może być sprawdzana przez Strażnika Tajemnic).

Podręcznik Strażnika Tajemnic: Wszystkie informacje zawarte w Podręczniku Strażnika Tajemnic są tajne i nie mogą być sprawdzane przez graczy wcielających się w badaczy. Badacze mogą jednak poprosić Strażnika Tajemnic, aby powtórzył wszystkie informacje, które wcześniej przeczytał im z tego podręcznika (takie jak krótkie fabularne wprowadzenie) lub poprosić o sprawdzenie kart Przeszukiwania po przeszukaniu pomieszczenia (patrz str. 9).

Rozmowy badaczy: Badacze mogą wspólnie naradzać się i planować swoje ruchy. Wszystkie dyskusje muszą jednak być jawne dla Strażnika Tajemnic. Badaczom nie wolno pisać ukrytych notek, ani w jakikolwiek inny sposób potajemnie omawiać swoich planów.

- **Badacze:** Kiedy badacz zostaje zabity, jego figurka jest odkładana do pudełka. Jeśli badacz zostaje zabity, gdy wszystkie inne figurki będą w pudełku (lub na planszy), gracz kierujący tego badacza zostaje wyeliminowany (patrz str. 24).



Opisy fabularne

Posiadłość Szaleństwa to gra pełna nastroju i fabuły. Wszystkie opisy fabularne na elementach zapisane zostały kursywą, aby zapobiec pomyleniu ich z opisami odnoszącymi się do mechaniki gry. W trakcie rozgrywki, gracze mogą nawet zignorować cały znajdujący się na kartach tekst zapisany kursywą. (Jednakże nie jest to zalecane, ponieważ zmniejsza to nastrój i odczucia płynące z rozgrywki, a poza tym znacznie utrudnia odszukiwanie Wskazówek).

Wszelkie opisy fabularne zwracające się bezpośrednio do gracza, odnoszą się do badaczy.

Zasady opcjonalne

Rozdział ten poświęcony jest zasadom opcjonalnym, dostosowanym do różnych stylów gry. Przed rozpoczęciem rozgrywki wszyscy gracze muszą ustalić, które z zasad opcjonalnych chcą użyć (o ile chcą ich używać).

Ograniczony czas na rozwiązywanie łamigłówek

Niektórzy gracze mogą dojść do wniosku, że badacze poświęcają zbyt wiele czasu zastanawiając się nad łamigłówką, nie wykonując przy tym żadnych akcji łamigłówki. W tym wariantcie graczom potrzebny będzie zegarek z sekundnikiem, stoper lub klepsydra.

Podczas rozgrywki z tą zasadą badacze mają 60 sekund na rozwiązanie łamigłówki (bez względu na wartość Intelaktu badacza). Kiedy minie ten czas badacz nie może użyć akcji łamigłówki, których nie zdążył wykorzystać.

Punkty umiejętności potworów

W tym wariantcie, siła potworów wzrasta, kiedy w rozgrywce bierze udział więcej badaczy. Na początku rozgrywki Strażnik Tajemnic otrzymuje punkty umiejętności w ilości równej liczbie graczy wcielających się w role badaczy. Tak jak w przypadku punktów umiejętności badaczy, Strażnik Tajemnic również nie uzupełnia punktów umiejętności po ich wykorzystaniu.

Strażnik Tajemnic może użyć punkt umiejętności w celu uzyskania jednego z poniższych efektów:

- **Powtórzenie rzutu w trakcie testu umiejętności:** Żeton umiejętności jest odrzucany po tym jak badacz wykona rzut kością w trakcie testu umiejętności podczas walki. Badacz musi rzucić kością ponownie i użyć nowego wyniku. Strażnik Tajemnic nie może zmusić go do powtórzenia drugiego rzutu.
- **Wykorzystanie specjalnego ataku potwora:** Przed wylosowaniem karty Walki, podczas ataku potwora, Strażnik Tajemnic może odrzucić punkt umiejętności, aby automatycznie wyko-

nać atak specjalny potwora. Strażnik Tajemnic nie losuje kart Walki - zamiast tego wykonuje atak specjalny opisany na drugiej stronie żetonu potwora.

Alternatywna długość rozgrywki

Wariant ten jest przeznaczony dla graczy, którzy lubią odrobinę niepewności odnośnie tego, kiedy gra się zakończy. W chwili gdy Strażnik Tajemnic ma odsłonić ostatnią kartę Wydarzenia, najpierw wykonuje rzut kością. Jeśli wyrzucił „1” lub „2” nie losuje karty w tej turze. Następnie powtarza ten proces podczas każdej kolejnej fazy wydarzeń.

Jeśli karta Celu wskazuje, że Strażnik Tajemnic lub badacze zwyciężają, kiedy ostatnia karta Wydarzenia zostaje rozpatrzona, strażnik tajemnic nie wykonuje rzutu kością, a zamiast tego normalnie rozpatruje kartę wydarzenia.

Twórcy gry

Projekt gry: Corey Konieczka

Dodatkowe elementy i opracowanie historii: Tim Uren

Redakcja i korekta: Brian Mola i Mark O'Connor

Projekt graficzny: Kevin Childress, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Michael Silsby, WiL Springer oraz Adam Taubenheim

Okladka: Anders Finér

Plansza oraz żetony: Henning Ludvigsen

Projekt figurek: Christopher Burdett, Patrick Doran, David Kang, Will Nichols, Mio del Rosario oraz Allison Theus

Kierownictwo projektu figurek: Sally Hopper

Zdjęcia figurek: Jason Beaudoin

Kierownictwo prac nad okładką: Zoë Robinson

Kierownictwo prac nad oprawą graficzną: Kyle Hough oraz Zoë Robinson

Główny producent FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Menedżer produkcji: Gabe Laulunen

Polska wersja: Galakta

Testerzy: Daniel Lovat Clark, Mike David, Jean9 Duncan, John Goodenough, Ansley Grams, John Grams, Eric Hanson, Michael Hurley, Sally Karkula, Steve Kimball, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Jay Little, Michelle Melykson, Andrew Meredith, Pam Van Muijen, Richard Nauertz, Mark Pollard, Thaadd Powell, Zoë Robinson, Adam Sadler, Brady Sadler, Jeremy Stomberg, Anton Torres, Jason Walden

Podziękowania dla H.P. Lovecrafta oraz wszystkich autorów powieści grozy, którzy otworzyli nasze umysły na przestrzeni lat.

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnego, pisemnego pozwolenia. *Posiadłość Szaleństwa*, *Horror w Arkham*, *Fantasy Flight Games*, *Fantasy Flight Supply* oraz logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games znajduje się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota 55113, USA, można się z nimi skontaktować telefonicznie, pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować tę informację. Faktyczne elementy mogą różnić się od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. **PRODUKT TEN NIE JEST ZABAWKĄ I NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU OSÓB W WIEKU 12 LAT LUB MNIEJ.**