

ARKHAM
HORROR

POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA

DRUGA EDYCJA



Zasady wprowadzające

DOM NA WZGÓRZU

Na niebie majaczył ogromny, złowieszczy księżyc. Stojąc samotnie pod gwiazdami, Rita zaczęła mieć wątpliwości i zastanawiać się, czy całe to przedsięwzięcie nie było jednak złym pomysłem. Im dłużej tu czekała, wpatrując się w niebo, tym dalej sięgał jej wzrok, a bezkresny ocean nieskończoności rozrastał się nad jej głową. Odwróciła oczy i spojrzała na dom na szczycie wzgórza, byle tylko nie patrzeć na okropny księżyc i upiorne niebo.

Dom wcale nie był lepszy. Mroczny i monolityczny, milczący strażnik spoglądający w dół na rzekę Miskatonic i całą dolinę oraz na sennie miasteczko Arkham w Massachusetts. Ta cisza wokół budynku była złowroga. Bez względu na zaginionych studentów Rita nie wyobrażała sobie, że miałaby tam wejść.

„Fatalne widziadło! Nie jesteś ty dla zmysłu dotykania, tylko dla zmysłu widzenia dostępny?” Głos dobiegał z dołu wzgórza i zbliżał się. Po chwili Rita dostrzegła Yoricka, którzy szedł w jej kierunku z latarnią w dłoni. „Jesteś sztyltem tylko wyobraźni? Rozpalonego tylko mózgu tworem?” Rita wyszła z cienia jabłoni, w którym się skrywała i pomachała do mężczyzny. Jeszcze nigdy nie cieszyła się tak bardzo na widok tego podstarzałego dziwaka.

„Ho! Czy to Horacy?” – odrzekła.

„Niby on” – odpowiedział Yorick i uklonił się zamaszycie. „Oto grabarz wchodzi z prawej strony sceny. A czy nasi towarzysze już przybyli?”

„Póki co tylko my.” Spojrzała w górę na upiorny dom mający na wzgórzu. „Myślę, że nikt więcej nie przyjdzie. Możemy wracać do domów i położyć się spać.”

„Obwaruj jeno swe męstwo, przyjacielu” – odparł grabarz, klepiąc ją po ramieniu. Pachniał ziemią, normalnymi rzeczami, które da się dotknąć i poczuć. Nieskończoność nie wydawała się już taka straszna. „Pozostali zmiierzają, by do nas dołączyć.” Skinął w stronę drogi i Rita się odwróciła. Przez ciemność przedzierało się jakieś światło, które wkrótce okazało się parą reflektorów. W górę ulicy niepewnie, zyzakiem zmiertzwał warkoczący i, jak na oko Rity, dość drogi automobil.

Samochód zatrzymał się i zamilkł, a światła zamigotały i zgasły. Drzwi od strony kierowcy otworzyły się i wysiadł przez nie Preston Fairmont, a chwilę po nim dziwna, siwowłosa kobieta. Rita nie spotkała jej wcześniej, ale domyślała się, że to zapewne Agatha Crane.

Fairmont jak zwykle odezwał się pierwszy. „Słuchajcie, trochę nad tym myślałem. Po pierwsze, niewłaściwym wydaje się zabieranie młodej dziewczyny i... uh...”

„Starej kobiety?” – zasugerowała Agatha, szczerząc się w uśmiechu, który Ricie wydał się groźny.

„Tak. Oczywiście. Cóż. W każdym razie, to całkowicie naturalne, że możecie być przerażone takim—”

„Jeśli twoja jazda samochodem mnie nie przeraziła, to wątpię żeby cokolwiek w tym domu zdołało to zrobić.” Agatha zrobiła krok w stronę Rity, wyciągając do niej rękę. „Agatha Crane, parapsycholog. Ty musisz być Rita.”

„Tak, psze pani” – odpowiedziała Rita.

„I o ile się nie mylę, to William Yorick., nasz miejscowy aktor dramatyczny.”

Yorick ponownie zaprezentował swój ukton. „Jest pani nazbyt taskawa. Ostatnimi czasy jedynie umarli są mą publicznością, choć zaprawdę, nie mógłbym sobie wymarzyć bardziej uważnej publiczności niż oni.”

„A więc jesteśmy wszyscy. Pora żebyśmy zabrali się do roboty.” Starsza pani otworzyła skórzaną teczkę i nałożyła na swoje miękkie, białe loki najdziwniejsze nakrycie głowy, jakie Rita kiedykolwiek widziała. Wyglądało jak okular jubilera z dodatkowymi soczewkami na uchwytych z cienkiego drutu.

Ruszyli przez bramę. Fairmont szedł na końcu, narzekając. „Technicznie rzecz biorąc, to jest włamanie. Nie mamy prawa tutaj być! Jeśli zostaną złapani, to może być bardzo kłopotliwe dla moich partnerów biznesowych.”

„Myślałam, że kupiesz ten dom” – mruknęła Rita ściszym głosem. Im bardziej zbliżali się do okropnego budynku, tym silniejszą czuli potrzebę, by szeptać, jakby nie chcieli go zbudzić.

„Tak, próbowałem go kupić, dzięki czemu dowiedzieliśmy się, kto jest właścicielem. Jednak transakcja nigdy nie doszła do skutku, ponieważ — wiecie co, naprawdę nie moglibyśmy wrócić tutaj rano?”

Nocną ciszę rozdarł przeraźliwy krzyk dobiegający gdzieś z wnętrza posiadłości i Agatha natychmiast wbiegła po schodach, chwytając za klamkę.

„Nie...” – sam odpowiedział sobie Fairmont, poprawiając krawat.

„Podejrzewam, że nie moglibyśmy.”

KORZYSTANIE Z TEJ INSTRUKCJI

Instrukcja „Zasady wprowadzające” ma za zadanie nauczyć nowych graczy podstawowych zasad rozgrywki w *Posiadłość Szaleństwa*. Przed swoją pierwszą rozgrywką gracze powinni przeczytać tę instrukcję w całości.

Aby nauka była szybka i prosta, instrukcja nie uwzględnia wielu wyjątków i bardziej skomplikowanych zależności pomiędzy różnymi elementami gry. Jeśli w trakcie rozgrywki pojawiają się jakieś pytania, odpowiedzi należy szukać w *Kompletnej Księdze Zasad*.

OPIS GRY

Posiadłość Szaleństwa to pełna grozy gra kooperacyjna, inspirowana twórczością H. P. Lovecrafta. Do rozgrywki zasiąść może od jednego do pięciu graczy, którzy w trakcie gry będą eksplorować różne obszary, próbując odkryć złowieszczą tajemnicę. Gracze muszą ze sobą współpracować, aby przezwyciężyć wyzwania, które postawi przed nimi powiązana z grą aplikacja.

Posiadłość Szaleństwa to gra w pełni kooperacyjna. Wszyscy gracze należą do jednej drużyny i zwyciężają lub przegrywają razem. Celem badaczy jest eksploracja mapy stworzonej na potrzeby danego scenariusza i zbieranie dowodów, które są niezbędne do rozwikłania tajemnicy.

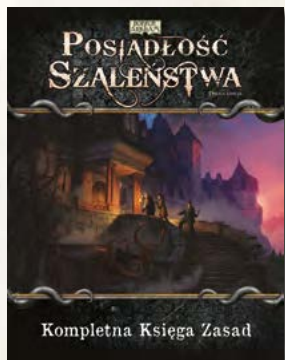
Oprócz tego badacze będą musieli zmierzyć się z różnymi wyzwaniami, takim jak starcia z potwornymi bestiami, zdobywanie zaufania postaci niezależnych czy rozwiązywanie łamigłówek.

POBRANIE APLIKACJI



W celu pobrania aplikacji należy połączyć się za pośrednictwem urządzenia mobilnego z Apple iOS AppStore™, sklepem Google Play™ lub Amazon Appstore i wyszukać frazę *Posiadłość Szaleństwa* lub *Mansions of Madness*. Aplikacja dostępna jest również na komputery z systemem Mac lub Windows, za pośrednictwem platformy Steam.

ELEMENTY



Kompletna Księga Zasad



24 kafelki mapy



8 figurek i kart badaczy



40 kart Przedmiotów powszechnych



22 karty Przedmiotów unikatowych



16 żetonów Przeszukiwania/Oddziaływania



16 żetonów Eksploracji/Obszerności



22 żetony Osób



30 kart Zaklęć



37 kart Stanów



4 żetony Barykad



4 żetony Tajnych przejść



18 żetonów Ognia/Ciemności



40 kart Obrazień



40 kart Przerżenia



8 żetonów ścian



4 żetony drzwi



6 żetonów identyfikacyjnych



24 żetony i figurki potworów



26 żetonów Wskazówek



5 kości

SKLEJANIE POTWORÓW

Figurki Gwiazdnych Pomiotów, Straszliwych Łowców oraz Zamieszek wymagają dodatkowego złożenia. Należy użyć kleju aby przytwierdzić te figurki do podstawek. Figurki Gwiazdnych Pomiotów należy przymocować do dużych podstawek a figurki Straszliwych Łowców oraz Zamieszek należy przymocować do średnich podstawek. W celu ich szybkiego montażu sugerujemy użycie błyskawicznego kleju cyjanoakrylowego. Należy przestrzegać przy tym wszystkich zaleceń dotyczących korzystania z kleju używanego do montażu.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem każdej gry należy wykonać poniższe czynności w podanej kolejności. Na stronie 5 zamieszczono schemat przedstawiający przykładowe przygotowanie do gry.

1. PRZYGOTOWANIE TALII

Karty badaczy należy odłożyć na bok, będą potrzebne w dalszej części przygotowania do gry. Pozostałe karty należy rozdzielić zgodnie z rodzajami na osobne talie.

- Należy potasować osobno talię Obrażeń i talię Przerażenia, po czym położyć je zakryte w takim miejscu, aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp.
- Należy ułożyć w porządku alfabetycznym karty w taliach Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych, Zaklęć i Stanów. Wszystkie talie należy położyć odkryte w takim miejscu, aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp. Dzięki alfabetycznemu ułożeniu łatwiej będzie wyszukać konkretną kartę, gdy będzie potrzebna w trakcie gry.

2. PRZYGOTOWANIE KAFELKÓW MAPY

Kafelki należy podzielić ze względu na wielkość. Dzięki temu łatwiej będzie znaleźć odpowiedni kafelek, kiedy będzie potrzebny w trakcie gry.

3. PRZYGOTOWANIE POTWORÓW

Należy się upewnić, że każda figurka potwora ma w podstawie pasujący żeton. Patrz „Opis figurki potwora” na 22 stronie Kompletniej Księgi Zasad.

4. PRZYGOTOWANIE PULI ŻETONÓW

Wszystkie żetony w puli należy podzielić ze względu na rodzaj na osobne stosy.

5. WYBÓR SCENARIUSZA

Należy uruchomić aplikację *Posiadłość Szaleństwa* i nacisnąć „Nowa gra”. Gracze powinni wspólnie zdecydować, który scenariusz chcą rozegrać, i zatwierdzić swój wybór w aplikacji.

PIERWSZA GRA

Przy pierwszej rozgrywce zaleca się, aby gracze wybrali scenariusz „Cykl wieczności”. Ten scenariusz jest krótszy i mniej skomplikowany niż pozostałe, dzięki czemu doskonale nadaje się do nauki gry.

6. WYBÓR BADACZY

Każdy gracz wybiera jednego badacza i bierze powiązaną z nim figurkę i kartę badacza. Następnie gracze zaznaczają w aplikacji, których badaczy wybrali. Od tego momentu gracze będą nazywani „badaczami”.

W rozgrywce jednoosobowej gracz powinien wybrać i objąć kontrolę nad dwoma badaczami.

Niewykorzystane figurki i karty badaczy należy odłożyć do pudełka.

7. OTRZYMANIE WYPOSAŻENIA POCZĄTKOWEGO

Drużyna badaczy otrzymuje wskazane przez aplikację Przedmioty powszechne, Zaklęcia i inne wyposażenie. Wyposażenie początkowe może być rozdzielone w dowolny sposób – badacze wspólnie decydują, jak je rozdysponować.

8. ODCZYTANIE PROLOGU I ODKRYCIE WEJŚCIA

Pozostałą część przygotowania do gry należy przeprowadzić zgodnie z poleceniami wydawanymi przez aplikację.

- A. Należy przeczytać na głos prolog scenariusza wyświetlony w aplikacji. Treść prologu może zawierać sugestie na temat tego, co stanie się dalej.
- B. Należy wyłożyć początkowy kafelek mapy i ustawić na nim figurki tak, jak nakazuje aplikacja.
- C. Należy umieścić na planszy żetony Przeszukiwania, żetony Eksploracji oraz inne żetony tak, jak nakazuje aplikacja.
- D. Zgodnie z poleceniami aplikacji należy wykonać ewentualne inne czynności.

Kiedy przygotowanie do gry zostanie zakończone, aplikacja automatycznie rozpocznie pierwszą rundę od fazy badaczy. Patrz „Rozgrywka” na stronie 4.

ROZGRYWKA

Rozgrywka w *Posiadłość Szaleństwa* składa się z serii rund. Każda runda podzielona jest na dwie fazy, rozpatrywane w następującej kolejności:

1. **Faza badaczy:** badacze wykonują akcje, aby przemieszczać się po planszy, eksplorować otoczenie i atakować potwory.
2. **Faza mitów:** aplikacja informuje, jakie akcje wykonują potwory oraz jakie efekty mitów mają miejsce. Efekty te mogą spowodować wystawienie nowych potworów albo pojawienie się innych wyzwania, które badacze będą musieli przezwyciężyć.

Po fazie mitów runda się kończy i badacze rozpoczynają nową rundę od fazy badaczy. Gracze rozgrywają w ten sposób kolejne rundy aż do momentu zwycięstwa lub przegranej.

Fazy opisano dokładniej w dalszej części tej instrukcji. Skrócony opis faz znajduje się również na ostatniej stronie Kompletniej Księgi Zasad.

SCHEMAT PRZYGOTOWANIA ROZGRYWKI DWUOSOBOWEJ

1

Dziwaczka 2B

2

Brzoja palona

Dziwaczka nie posiada
złotygo pierścienia bez
całki do obrony

Wieżowy szorst

3

Kłosa

Z kłosami w ręce rozgląda
się dookoła, szukając
nieznajomych osób lub kłódek.

Pokarm dla umysłu

4

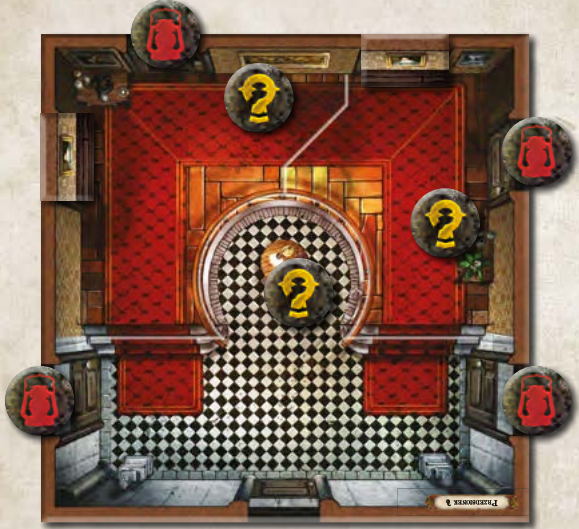
Akacja: Ty albo inny badacz
w swojej obserwacji zniszc
Słupkowy. Następnie
odnieść tę kartę.

Skupiony

5

Materia odnieść tę kartę,
albo podać jej kontrowersyjny
zdaniem obserwacji
na 1P.

4



5

Wybór scenariusza

Krag Wieczności

Sielstwo w sprawie płaży zaginiętej sprogawła waz do posiadłości Vanderbilt, w której właśnie odbywa się spotkanie ekscentrycznego stowarzyszenia astronomicznego. Czy zdołacie rozwiłkad tajemnicę, zanim Krag Wieczności wykona petyny obrót?

POZIOM TRUDNOŚCI: 3

CZAS ROZGRYWKI: 80-90 MINUT

6

Agatha Crane

5

9

Kiedy porzuciła ten
prezentacja, zryknęła
i Wokazobek.

SILA	2
Zwrotność	3
Szybkość/Wzrost	4
Wzrost	5
Wzrost	3
Wzrost	4

Carson Sinclair

8

6

Akacja: Inny badacz w zacięgu
może wykonać 1 akcję i
zdołać materia aktywować
tytuł ten na rundę.

SILA	3
Zwrotność	2
Szybkość/Wzrost	5
Wzrost	4
Wzrost	4
Wzrost	3

7

Ochrona ciała

6

Akacja: Ty albo inny
badacz w zacięgu odnieść
1 kartę Okrężnia. Następnie
odnieść tę kartę.

Kłosa

7

Kiedy w kłosa ten
roznie 1 dodatkowy kłosa.

Barbaza

8

Sprost

Akacja: Ochrona maksymalnie
zaburzenia karty Okrężnia.
Następnie odnieść tę kartę.

Gardzoła

1

Ciepła broń

Nie możesz zbrodni zbrodni
zaburzenia karty Okrężnia.
Następnie aktywować
zacięgu swojej Drogę.

FAZA BADACZY

Podczas tej fazy każdy badacz może wykonać do dwóch akcji. Wykonywanie akcji to główny sposób pozwalający badaczowi przemieszczać się po planszy i oddziaływać na otoczenie.

Badacze wykonują swoje tury w dowolnej kolejności. W swojej turze badacz wykonuje dwie dowolne akcje. Następnie swoją turę wykonują kolejni badacze aż do momentu, kiedy każdy z badaczy wykona swoją turę.

Badacze mogą wybierać akcje, które opisano poniżej.

AKCJA RUCHU

Badacz przemieszcza figurkę swojego badacza maksymalnie o dwa pola. Figurkę przemieszcza się pomiędzy sąsiednimi polami, po jednym polu naraz. Badacz nie może przemieszczać się przez ściany i nieprzekraczalne granice, chyba że jakiś efekt wyraźnie mu na to pozwala.

Jeśli badacz próbuje opuścić pole, na którym jest potwór, musi najpierw zdać test uniku (patrz „Unikanie potworów” na stronie 14).

AKCJA EKSPLOKACJI

Aby eksplorować sąsiedni obszar, badacz korzysta z aplikacji. Aby to zrobić, zaznacza żeton Eksploracji powiązany z obszarem, który chce eksplorować. Następnie potwierdza swoją akcję, wybierając opcję „Eksploruj”.



Badacz rozpatruje wszystkie efekty zgodnie z poleceniami aplikacji. Wspomniane efekty wyznaczają, jaki kafelek albo kafelki mapy należy wyłożyć oraz czy umieszczane są jakieś żetony Przeszukiwania, Oddziaływania, Osób lub inne.

Po rozłożeniu kafelków i żetonów badacz może się przemieścić na eksplorowany obszar zgodnie z poleceniami aplikacji.

OPIS KAFELKA MAPY



1. **Pole:** fragment kafelka mapy oddzielony od innych pól granicami, nieprzekraczalnymi granicami, ścianami lub drzwiami.
2. **Granica:** przedstawiona w postaci białej lub żółtej ciągłej linii. Granice dzielą większe przestrzenie na pola. Badaczom i potworom wolno przemieszczać się przez granice.
3. **Nieprzekraczalna granica:** przedstawiona w postaci białej lub żółtej przerywanej linii. Badaczom i potworom nie wolno przemieszczać się przez nieprzekraczalne granice, chyba że jakiś efekt wyraźnie im na to pozwala.
4. **Ściana:** przedstawiona w postaci brązowej granicy. Badaczom i potworom nie wolno przemieszczać się przez ściany, chyba że jakiś efekt wyraźnie im na to pozwala.
5. **Drzwi:** przedstawione w postaci prostokątnej przerwy w ścianie. Badaczom i potworom wolno przemieszczać się przez drzwi.
6. **Obszar:** grupa pól oddzielona od innych obszarów ścianami, drzwiami, żółtymi granicami, żółtymi nieprzekraczalnymi granicami albo krawędziami kafelka mapy. Każdy obszar posiada nazwę, która przypisana jest do wszystkich pól tworzących dany obszar.

AKCJA PRZESZUKIWANIA

Badacz korzysta z aplikacji, aby poszukać czegoś interesującego na swoim polu. Aby to zrobić, zaznacza żeton Przeszukiwania ze swojego pola. Następnie potwierdza swoją akcję, wybierając opcję „Przeszukaj”.



Badacz rozpatruje wszystkie efekty zgodnie z poleceniami aplikacji, co może wiązać się z koniecznością wykonania testu umiejętności. Test umiejętności przedstawiany jest za pomocą symbolu umiejętności, poprzedzonego krótkim opisem fabularnym.

Przykład: „Wertujesz stosy papierów piętrzące się na biurku, szukając czegoś interesującego (👁️)”. Taki opis oznacza, że badacz musi wykonać test spostrzegawczości (👁️).

Patrz „Testy umiejętności” na stronie 13.

AKCJA PRZEKAZYWANIA

Badacz może oddać i otrzymać dowolną liczbę Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych i Zakłęt od dowolnych badaczy, znajdujących się na jego polu. Dodatkowo może podnieść i upuścić dowolną liczbę Przedmiotów powszechnych, Przedmiotów unikatowych i Zakłęt na swoim polu.

KORZYSTANIE Z APLIKACJI W CELU WYKONANIA AKCJI

Wykonywanie akcji eksploracji, akcji przeszukiwania, akcji oddziaływania i niektórych akcji specjalnych wymaga użycia aplikacji. Badacz może zaznaczyć dowolny żeton widoczny w aplikacji, aby otrzymać dokładniejsze informacje na jego temat. Samo zaznaczenie żetonu nie wymaga akcji i badacz może sprawdzać w ten sposób nawet opisy żetonów, które nie znajdują się na jego polu.

➤ Badacz nie może wybrać opcji, która jest poprzedzona symbolem akcji (👁️), chyba że zamierza poświęcić akcję. Taka opcja pojawia się między innymi podczas wykonywania akcji eksploracji, przeszukiwania i oddziaływania.

AKCJA ODDZIAŁYWANIA

Badacz korzysta z aplikacji, aby oddziaływać na osobę albo rzecz na swoim polu. Aby to zrobić, zaznacza żeton Osoby albo żeton Oddziaływania ze swojego pola. Następnie potwierdza swoją akcję, wybierając opcję poprzedzoną symbolem akcji (👁️).



Badacz rozpatruje wszystkie efekty zgodnie z poleceniami aplikacji, co może się wiązać z koniecznością podjęcia dodatkowych decyzji lub wykonaniem testu umiejętności.

AKCJA SPECJALNA

Niektóre elementy i efekty gry umożliwiają badaczowi wykonanie akcji specjalnych. Akcje specjalne opisane są na elementach albo w treści efektów, które pozwalają taką akcję wykonać.

Akcja specjalna na karcie poprzedzona jest pogrubionym wyrazem „Akcja”. Taką akcją może wykonać posiadacz danej karty.

Niektóre przedmioty pozwalają badaczowi wykonać akcję specjalną za pomocą aplikacji. Aby to zrobić, badacz naciska przycisk ekwipunku w lewym dolnym rogu ekranu i wybiera właściwy Przedmiot.



Przycisk ekwipunku

Badacz potwierdza swoją akcję, wybierając opcję poprzedzoną symbolem akcji (👁️), a następnie rozpatruje wszystkie efekty zgodnie z poleceniami aplikacji.

AKCJA ATAKU

Aby zaatakować potwora, badacz musi użyć aplikacji. W tym celu w zakładce potworów wybiera, którego potwora chce zaatakować (1). Następnie naciska przycisk „Atak” (2).



Badacz musi wybrać, w jaki sposób chce zaatakować potwora, i potwierdzić swój wybór zaznaczając jedną z następujących opcji (3) — „*Atak Ciężką bronią*”, „*Atak Bronią sieczną*”, „*Atak Bronią palną*”, „*Atak Zaklęciem*” albo „*Atak bez broni*”.

Po wyborze rodzaju ataku, badacz rozpatruje efekt zgodnie z poleceniami aplikacji, co często wiąże się z testem umiejętności. Za pomocą przycisków „+” i „-” badacz ustawia liczbę obrażeń, które przyjął potwór (4).

WYBIERANIE POTWORA

Aby wybrać potwora, badacz najpierw naciska przycisk zakładki potworów. Następnie odnajduje odpowiedniego potwora w zakładce i wybiera go, naciskając na jego symbol.



Przycisk zakładki potworów

Wskutek tego otworzy się menu potwora, w którym badacz może wybrać, czy chce zaatakować, uniknąć potwora czy zmienić liczbę obrażeń, które przyjął potwór.

Broń i zaklęcia z symbolem ataku w zwarciu umożliwiają zaatakowanie wyłącznie potwora znajdującego się na tym samym polu, co atakujący badacz. Broń i zaklęcia z symbolem ataku dystansowego umożliwiają zaatakowanie dowolnego potwora w zasięgu atakującego badacza.



Symbol ataku
w zwarciu



Symbol ataku
dystansowego

ZASIĘG

Niektóre efekty, takie jak ataki dystansowe, testy przerwania i efekty potworów wymagają sprawdzenia zasięgu. Maksymalny zasięg takich efektów wynosi trzy pola. Zasięg nie może być liczony przez ściany ani drzwi, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to pozwala.

KONIEC FAZY BADACZY

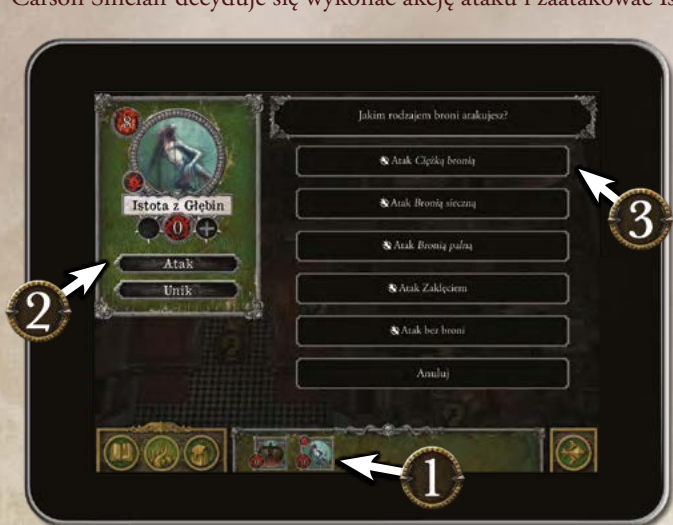
Kiedy każdy badacz wykona już swoją turę, jeden z nich naciska przycisk końca fazy w prawym dolnym rogu ekranu. W ten sposób faza badaczy zostaje zakończona i rozpoczyna się faza mitów.



Przycisk końca fazy

PRZYKŁAD AKCJI ATAKU

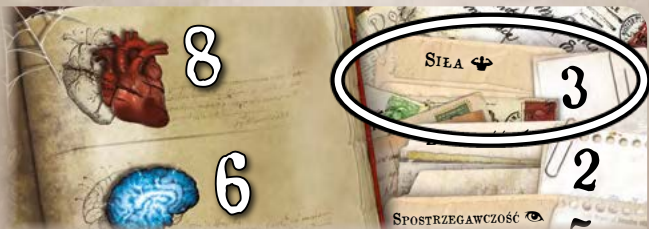
Carson Sinclair decyduje się wykonać akcję ataku i zaatakować Istotę z Głębin znajdującą się na jego polu.



1. Za pomocą przycisku w lewym dolnym rogu otwiera zakładkę potworów, a następnie wybiera Istotę z Głębin.
2. Naciska przycisk „Atak”.
3. Carson postanawia zaatakować Łomem, który jest *Ciężką bronią*. Wybiera więc opcję „*Atak Ciężką bronią*”.



4. Aplikacja nakazuje Carsonowi wykonać test siły (♣). Liczba nadrukowana na jego karcie obok symbolu ♣ wskazuje, iloma kośćmi będzie rzucał w tym teście.



5. Wynik rzutu to dwa sukcesy (♣) i jedna pusta ścianka. Trudność testu, ustalona przez aplikację, wynosi dwa, co oznacza, że potrzebne są przynajmniej dwa sukcesy, aby zdać test.



6. Carson zdał test, co oznacza, że Istota z Głębin przyjmuje obrażenia. Aplikacja podaje, że w tym przypadku liczba obrażeń równa jest wartości obrażeń użytej broni (2) plus liczba uzyskanych sukcesów (2). Istota z Głębin przyjmuje więc 4 obrażenia.



7. Na koniec Carson ustawia w aplikacji obrażenia przyjęte przez Istotę z Głębin.

FAZA MITÓW

Podczas Fazy Mitów aplikacja generuje szereg efektów, które badacze muszą rozpatrzyć. Wyróżnia się trzy rodzaje efektów generowanych przez aplikację: wydarzenia mitów, aktywacje potworów oraz testy przerażenia. Poniżej opisano dokładniej każdy z tych efektów.

WYDARZENIA MITÓW

Wydarzenia mitów to efekty generowane przez aplikację podczas fazy mitów. Efekty te mogą dotyczyć badaczy wyznaczonych przez scenariusz albo akcji, które badacze wykonali w danej rundzie.

Badacze rozpatrują wydarzenia mitów zgodnie z poleceniami aplikacji.



Wydarzenie mitów

Po rozpatrzeniu wszystkich wydarzeń mitów aplikacja wygeneruje polecenia dotyczące aktywacji potworów. Jeśli na planszy nie ma żadnych potworów, zamiast tego faza mitów automatycznie zakończy się.

AKTYWACJA POTWORÓW

Aplikacja generuje polecenia dotyczące aktywacji potworów. Potwory aktywują się po jednym naraz. Polecenia opisywać będą, jak przemieszcza się każdy potwór oraz jak i kiedy atakuje. Badacze rozpatrują te efekty zgodnie z poleceniami aplikacji.

Patrz „Przykład aktywacji potwora” na stronie 11.

Kiedy wszystkie potwory zostaną aktywowane, aplikacja poleci badaczom rozpatrzyć testy przerażenia.

TESTY PRZERAŻENIA

Aplikacja nakazuje każdemu badaczowi rozpatrzyć test przerażenia przeciwko pojedynczemu potworowi w zasięgu.

Każdy badacz rozpatruje test przerażenia przeciwko temu potworowi w zasięgu, który ma najwyższą wartość przerażenia. Jeśli w zasięgu badacza nie ma żadnych potworów, nie rozpatruje on testu przerażenia.

Aby rozpatrzyć test przerażenia przeciwko potworowi, badacz wybiera potwora z zakładki potworów i rozpatruje efekt zgodnie z poleceniami aplikacji.



Efekt testu przerażenia

Kiedy wszyscy badacze rozpatrzą testy przerażenia, należy nacisnąć przycisk końca fazy w prawym dolnym rogu ekranu. W ten sposób faza mitów zostaje zakończona i badacze rozpoczynają następną rundę od nowej fazy badaczy.

ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

W trakcie przygotowania do gry, kiedy gracze wybiorą scenariusz, wyznaczone są warunki zwycięstwa, jednakże na tym etapie nie są one jeszcze zdradzane badaczom.

W trakcie rozgrywki badacze muszą rozwikłać tajemnicę i odkryć, co jest ich ostatecznym celem w danej grze. Aby tego dokonać, powinni uważnie wysłuchać prologu scenariusza i starannie sprawdzać każdy trop, na który natrafiają w trakcie śledztwa.

Gdy badacze osiągną wystarczający postęp w swoim śledztwie, cel gry zostanie ujawniony i otrzymają ostateczne zadanie, dzięki któremu będą mogli ukończyć śledztwo. Kiedy śledztwo zostanie ukończone, badacze **zwyciężają**.

Jeśli śledztwo będzie postępować zbyt wolno, cel scenariusza może się zmienić albo stać trudniejszy do zrealizowania. Jeśli badacze będą wciąż zwlekać, doprowadzi to do **przegranej**.

PRZYKŁAD AKTYWACJI POTWORA

Podczas Fazy Mitów aplikacja otwiera menu potwora i generuje efekt aktywacji dla każdego potwora.



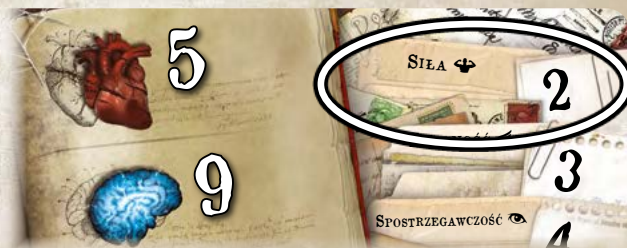
1. Aplikacja podaje informacje na temat tego, jak przemieszcza się Istota z Głębin i którego badacza atakuje.
2. Badacze wykonują polecenia aplikacji i przemieszczają Istotę z Głębin w kierunku najbliższego badacza.



3. Istota z Głębin atakuje tego badacza na swoim polu, który posiada najmniej kart Obrażeń. Agatha wybiera opcję „Atak potwora” i aplikacja generuje efekty dla ataku Istoty z Głębin.



4. Efekt nakazuje wykonać test siły (☹). Agatha sprawdza wartość przy symbolu ☹ na swojej karcie i rzuca wskazaną liczbą kości, oraz 1 dodatkową kością zapewnianą przez modyfikator testu (☹+1).



5. Wynik rzutu to jeden sukces (☹) i dwie puste ścianki. Agatha nie posiada niczego, co pozwoliłoby jej przerzucić kości albo zmienić wynik na ☹, więc po prostu kontynuuje rozpatrywanie efektu.



6. Efekt wygenerowany przez aplikację nakazuje przyjąć dwie zakryte karty Obrażeń, minus wynik testu ☹. Jeden ☹ powstrzymuje jedną zakrytą kartę Obrażenia, a więc ostatecznie Agatha przyjmuje jedną zakrytą kartę Obrażenia. Po całkowitym rozpatrzeniu efektu Agatha naciska przycisk „Kontynuuj”. Aktywacja Istoty z Głębin zostaje zakończona.

ZASADY DODATKOWE

W tej części opisano zasady dodatkowe, których nie omówiono wcześniej, w tym zasady dotyczące testów umiejętności, kart, potworów i lamigłówek.

OBRAŻENIA I PRZERAŻENIE

Wiele efektów w grze powoduje, że badacze przyjmują karty Obrażień lub Przeróżenia. Kiedy jakiś efekt nakazuje badaczowi przyjąć kartę Obrażenia lub Przeróżenia, badacz dobiera wierzchnią kartę z talii Obrażień lub Przeróżenia. Badacz otrzymuje karty odkryte, chyba że efekt mówi inaczej.

Każda karta Obrażenia i Przeróżenia posiada jeden z dwóch opisów: *Rozpatrz natychmiast* albo *Zatrzymaj odkrytą*. Kiedy badacz dobiera odkrytą kartę Obrażenia lub Przeróżenia z opisem *Rozpatrz natychmiast*, natychmiast rozpatruje opisany na karcie efekt, który często wiąże się z zakryciem rozpatrywanej karty. Karty Obrażień i Przeróżenia z opisem *Zatrzymaj odkrytą*, wywierają stały efekt, dopóki karta pozostaje odkryta.



RANNY

Kiedy badacz zgromadzi tyle kart Obrażień (odkrytych plus zakrytych), ile wynosi jego zdrowie, zostaje Ranny.

Kiedy badacz zostaje Ranny, otrzymuje kartę stanu „Ranny” i odrzuca wszystkie zakryte karty Obrażień. Ranny badacz nie może wykonać więcej niż jednej akcji ruchu na rundę.

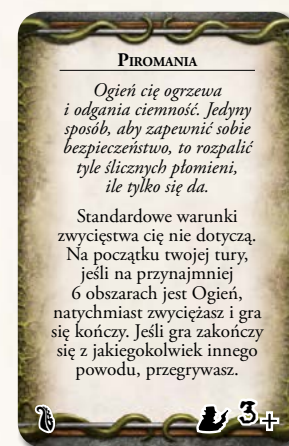
Kiedy Ranny badacz zgromadzi tyle kart Obrażień, ile wynosi jego zdrowie, zostaje wyeliminowany.

OBŁĄKANY

Kiedy badacz zgromadzi tyle kart Przeróżenia (odkrytych plus zakrytych), ile wynosi jego poczytalność, staje się Obłąkany.

Kiedy badacz staje się Obłąkany, otrzymuje kartę Stanu „Obłąkany” i odrzuca wszystkie zakryte karty Przeróżenia. Badacz czyta rewers swojego stanu „Obłąkany”, ale nie wolno mu w żaden sposób zdradzać pozostałym badaczom, jaka jest treść karty.

Stan „Obłąkany” może zmienić warunki zwycięstwa i przegranej dla badacza. W takiej sytuacji badacz czasem chce wykonać akcje, których normalnie by nie podjął (patrz „Rzadko używane akcje” na ostatniej stronie Kompletnej Księgi Zasady).



Każdy stan „Obłąkany” posiada wymagania związane z liczbą badaczy biorących udział w grze (w prawym dolnym rogu na rewersie karty). Jeśli po dobraniu karty „Obłąkany” okazuje się, że liczba badaczy w grze jest mniejsza od wymagań na karcie, kartę należy odrzucić i dobrać kolejną, aż do skutku.

Kiedy Obłąkany badacz zgromadzi tyle kart Przeróżenia, ile wynosi jego poczytalność, zostaje wyeliminowany.

WYELIMINOWANY

Kiedy badacz zostaje wyeliminowany, upuszcza całe wyposażenie na swoje pole i usuwa z planszy figurkę swojego badacza. Następna runda będzie ostatnią rundą w grze, więc pozostali badacze mają niewiele czasu na ukończenie śledztwa. Jeśli w następnej fazie badacze nie zdołają ukończyć śledztwa, **przegrywają**. W takim wypadku, aby zakończyć grę, w menu gry należy wybrać opcję „Wyeliminowano badacza”.

TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Testy umiejętności to fizyczne i umysłowe wyzwania, którym badacze muszą stawiać czoła. Test umiejętności przedstawiany jest w postaci symbolu umiejętności w nawiasach, poprzedzonego krótkim opisem fabularnym. Kiedy badacz rozpatruje jakiś efekt, który ma w treści symbol umiejętności, musi natychmiast wykonać test wskazanej umiejętności.

Aby rozpatrzeć test, badacz rzuca tyłoma kośćmi, ile wynosi wartość testowanej umiejętności, podana na jego karcie badacza. Liczba sukcesów (✦) uzyskanych w rzucie nazywana jest wynikiem testu. Polecenie wykonania testu umiejętności może zawierać modyfikatory, np. „-1”. Modyfikatory sprawiają, że wykonując test, badacz będzie rzucał większą lub mniejszą liczbą kości. Badacz zawsze rzuca minimum jedną kością, wykonując test umiejętności.

Przykład: „Zauważasz dziwne, zagadkowe runy wyryte na ścianie (♥-1).” To polecenie nakazuje badaczowi wykonać test wiedzy (♥), w którym będzie rzucał jedną kością mniej niż normalnie.

Po rzucie kośćmi podczas testu umiejętności badacz może poświęcić Wskazówkę, aby zmienić jeden wynik śledztwa (🔍) na sukces (✦). Może to zrobić wielokrotnie, poświęcając po jednej Wskazówce za każdy zmieniony 🔍. Dopiero po dokonaniu ewentualnych zmian ustalany jest wynik testu.

ZAPOBIEGANIE PRZYJĘCIU KART OBRAZEŃ I PRZERAŻENIA

Niektóre efekty nakazują badaczowi przyjąć karty Obrażeń lub Przerażenia, ale pozwalają jednocześnie rozpatrzeć test umiejętności, który może zapobiec części albo wszystkim przyjmowanym kartom Obrażeń lub Przerażenia. W takiej sytuacji badacz wykonuje test wskazanej umiejętności. Za każdy sukces (✦) uzyskany w teście badacz zapobiega przyjęciu jednej karty Obrażenia lub Przerażenia.

TRUDNOŚĆ TESTU UMIEJĘTNOŚCI

Niektóre testy umiejętności mają dodatkowo wyznaczoną trudność, której wartość podana jest za symbolem umiejętności po średniku. Wartość ta oznacza liczbę sukcesów (✦) wymaganą do zdania testu. Jeśli badacz nie uzyskał wystarczającej liczby ✦, nie zda testu.

Przykład: „Bestia szarżuje na ciebie (♣; 2).” To polecenie nakazuje badaczowi wykonać test zwinności (♣) o trudności dwa. Jeśli badacz uzyska dwa lub więcej ✦, zda test.

TEST UMIEJĘTNOŚCI W APLIKACJI

Niektóre testy umiejętności wymagają wprowadzenia wyniku testu do aplikacji. W takim przypadku badacz podaje wynik swojego testu, ustawiając odpowiednią wartość za pomocą przycisków „+” i „-”.



Badacz podaje w aplikacji wynik swojego testu

Badacz nie wie, ilu sukcesów (✦) potrzeba, aby zdać test. Mimo to, nawet jeśli nie zda testu, aplikacja zapamięta, ile ✦ uzyskał do tej pory. Przy kolejnych próbach będzie potrzebował mniej ✦, aby zdać test.

DZIENNIK KOMUNIKATÓW

Wszystkie komunikaty podawane przez aplikację w trakcie gry, zapisywane są w dzienniku komunikatów. Gracze mogą przeglądać dziennik komunikatów w dowolnym momencie. Aby to zrobić, należy przejść do menu gry i wybrać opcję „Dziennik komunikatów”.



Przycisk Menu

Dziennik komunikatów jest chronologiczny i uwzględnia podział na rundy, dzięki czemu w łatwy sposób można prześledzić wszystkie wiadomości, które pojawiały się w trakcie gry.

POTWORY

Potwory to dziwaczne, obce istoty oraz kultuści i inni wyznawcy mrocznych bytów.

ŻETON POTWORA

Każdy żeton potwora zawiera zestaw informacji, które objaśniono poniżej.



1. **Czułość:** jest brana pod uwagę, kiedy badacz rozpatruje test uniku na polu z kilkoma potworami.
2. **Wartość przerażenia:** jest brana pod uwagę, kiedy badacz rozpatruje test przerażenia, mając w zasięgu kilka potworów.
3. **Tężyzna:** siła fizyczna potwora. Brana pod uwagę przy różnych efektach. Patrz „Barykady” na stronie 16.
4. **Zdolności i opis fabularny:** jeśli potwór posiada jakieś zdolności, opisano je na rewersie żetonu potwora. Opis fabularny pokrótce przybliża zachowanie i wygląd istoty.

ŻETONY IDENTYFIKACYJNE

Żetony identyfikacyjne używane są do oznaczania wyjątkowych potworów i odróżniania od siebie kilku potworów tego samego rodzaju.

Kiedy potwór zostaje wystawiony, aplikacja może przypisać do niego jeden z sześciu żetonów identyfikacyjnych. W takim przypadku badacze kładą odpowiedni żeton identyfikacyjny na podstawce figurki potwora.

Potwór zachowuje swój żeton identyfikacyjny, dopóki pozostaje w grze.



UNIKANIE POTWORÓW

Jeśli badacz znajduje się na polu z potworem i chce opuścić takie pole albo wykonać na nim akcję inną niż atak lub ruch, musi najpierw uniknąć potwora. Jeśli na polu znajduje się kilka potworów, badacz musi unikać tylko jednego potwora – tego o największej czujności.

Aby wykonać unik, badacz wybiera z zakładki potworów potwora, który znajduje się na jego polu. Następnie naciska przycisk „Unik” i rozpatruje efekt zgodnie z poleceniami aplikacji.

Po wykonaniu uniku badacz kontynuuje swoją akcję, chyba że efekt uniku spowodował zmarnowanie akcji.

➤ Jeśli akcja została zmarnowana, badacz zużywa akcję bez rozpatrywania jej efektów. Jeśli akcja została zmarnowana w trakcie ruchu, niewykorzystany ruch przepada, a badacz nie może opuścić swojego pola.

Patrz „Przykład testu uniku” na stronie 15.

PRZEDMIOTY

Przedmioty powszechnie i Przedmioty unikatowe to różne rzeczy, które badacze znajdują podczas śledztwa. Kiedy badacz zdobywa przedmiot, otrzymuje jego kartę odkrytą (stroną z ilustracją do góry).

Niektóre przedmioty mają unikalne rewersy. Badacz może w dowolnym momencie sprawdzać opisy na obu stronach karty przedmiotu.

ZAKŁĘCIA

Zaklęcia to książki lub zwoje zawierające wiedzę potrzebną do okiełznania mistycznych mocy. Kiedy badacz zdobywa Zaklęcie, otrzymuje losową kopię danego Zaklęcia. Kartę otrzymuje odkrytą (stroną z ilustracją do góry). Badaczowi nie wolno sprawdzać treści na rewersie Zaklęcia, dopóki jakiś efekt nie spowoduje odwrócenia Zaklęcia.

Kiedy badacz rzuca Zaklęcie, efekt Zaklęcia nakazuje mu odwrócić kartę. Kiedy karta jest odwracana, należy natychmiast rozpatrzyć efekt opisany na rewersie karty. Efekt ten zazwyczaj wiąże się z odrzuceniem karty i otrzymaniem nowej kopii tego samego Zaklęcia.

STANY

Stany to różnego rodzaju statusy mające wpływ na zachowanie się badacza. Czasem, wskutek działania jakiegoś efektu, badacz otrzymuje kartę Stanu. Przykładowo efekt „otrzymujesz stan Ogłuszony” sprawia, że badacz otrzymuje kartę Stanu „Ogłuszony”.

PRZYKŁAD TESTU UNIKU

Agatha Crane chce się przemieścić do żetonu Przeszukiwania znajdującego się w biurze, ale by to zrobić, musi oddalić się od Istoty z Głębin.

1. Ponieważ próbuje opuścić pole Istoty z Głębin, musi wykonać test uniku.



2. Wybiera Istotę z Głębin w zakładce potworów i naciska przycisk „Unik”.
3. Aplikacja generuje efekt związany z testem uniku.



4. Efekt nakazuje badaczce wykonać test zwinności o trudności dwa (☞). Agatha sprawdza wartość przy symbolu ☞ na swojej karcie i rzuca wskazaną liczbą kości.



5. Wynik rzutu to dwa symbole śledztwa (🔍) i jedna pusta ścianka. Agatha potrzebuje dwóch sukcesów, żeby zdać, poświęca więc dwie Wskazówki, aby zmienić oba 🔍 na 🌟.



6. Agatha rozpatruje efekt sukcesu zgodnie z poleceniami aplikacji. Istota z Głębin przyjmuje jedno obrażenie. Efekt nie spowodował zmarnowania akcji, więc Agatha kontynuuje akcję ruchu normalnie i przemieszcza się na pole biura.

Teraz Agatha może wykonać drugą akcję w swojej turze. Ponieważ nie znajduje się już na polu z potworem, nie musi wykonywać testu uniku, aby przeszukać pole.

ZNACZNIKI SPECJALNE

Znaki specjalne powiązane są z obiektami i warunkami panującymi w pomieszczeniach, które oddziałują na badacza lub na które badacz może oddziaływać. Wszystkie znaki specjalne są kwadratowe. Interakcja ze znakami specjalnymi nie wymaga korzystania z aplikacji.

BARYKADY

Za pomocą Barykady badacz może zablokować drzwi, aby utrudnić potworom dostanie się do jakiegoś miejsca. Badacz może poświęcić akcję, aby przesunąć Barykadę z pola na przyległe drzwi albo odwrotnie.



Badacze i potwory nie mogą przechodzić przez zablokowane drzwi. Potwory mogą jednak zniszczyć Barykadę, która blokuje im przejście.

Jeśli potwór próbuje przejść przez zablokowane drzwi, rzuca tyłoma kośćmi, ile wynosi jego ciężar. Jeśli uzyskał przynajmniej dwa sukcesy (☞), Barykada jest odrzucana, a potwór przemieszcza się normalnie. W przeciwnym razie potwór nie rusza się.

CIEMNOŚĆ

Ciemność utrudnia badaczowi rozpatrywanie testów umiejętności i rozwiązywanie łamigłówek. Badacz na polu z Ciemnością nie może poświęcać Wskazówek, aby zmieniać wyniki na kościach ani aby wykonywać dodatkowe kroki łamigłówek.



Jeśli na polu badacza albo na sąsiednim polu znajduje się *Źródło światła* albo Ogień, badacz ignoruje efekt Ciemności.

OGIEŃ

Ogień może się rozprzestrzeniać i zadawać obrażenia badaczom oraz potworom. Ilekroć badacz przemieszcza się na pole z Ogniem albo wykonuje akcję na polu z Ogniem, przyjmuje jedną zakrytą kartę Obrażenia.



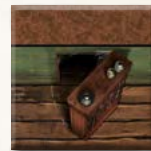
Ilekroć potwór rozpoczyna swoją aktywację na polu z Ogniem albo przemieszcza się na pole z Ogniem, przyjmuje jedno obrażenie.

Badacz może poświęcić akcję i wykonać test zwinności (☞), aby spróbować ugasić płomień. Za każdy uzyskany sukces (☞) może odrzucić jeden żeton Ognia ze swojego pola albo pola, na które przemieści się w tej rundzie.

Na początku każdej Fazy mitów Ogień się rozprzestrzenia. Jeśli na planszy jest choć jedno pole z Ogniem, należy położyć jeden żeton Ognia na jednym dowolnym polu sąsiadującym z Ogniem.

TAJNE PRZEJŚCIA

Jeśli na dwóch polach znajdują się Tajne przejścia, potwory i badacze mogą się pomiędzy nimi przemieszczać, jakby te pola sąsiadowały ze sobą.



ŁAMIGŁÓWKI

Czasem badacze natrafiają na efekt, który wymaga rozwiązania łamigłówki. Łamigłówki to skomplikowane, magiczne, logiczne lub psychiczne wyzwania, które badacze muszą przezwyciężyć, aby ukończyć śledztwo. Wszystkie łamigłówki wymagają użycia aplikacji.

Rodzaje łamigłówek (obrazkowa, szyfrowa, ryglowa) opisano dokładniej po prawej i na stronie 18.

RUCHY ŁAMIGŁÓWKI

Ruch łamigłówki to pojedynczy krok przybliżający badacza do rozwiązania łamigłówki. Rodzaj ruchów łamigłówki, jakie może wykonać badacz, zależy od rodzaju łamigłówki podanego przez aplikację.

Kiedy jakiś efekt nakazuje graczowi rozwiązać łamigłówkę, badacz sprawdza na swojej karcie wartość wskazanej przez efekt umiejętności. Wartość umiejętności określa, ile ruchów łamigłówki może wykonać badacz.

Kiedy badacz próbuje rozwiązać łamigłówkę, może poświęcić dowolną liczbę Wskazówek, aby wykonać dodatkowy ruch łamigłówki za każdą poświęconą Wskazówkę.

Kiedy badacz wykona ruchy łamigłówki i łamigłówka nadal nie będzie rozwiązana, naciska przycisk „Zamknij”. Postęp w rozwiązywaniu zostanie zapisany, więc późniejsze podjęcie łamigłówki przez dowolnego badacza pozwoli kontynuować rozwiązywanie od miejsca, w którym zostało przerwane.

ROZWIĄZYWANIE ŁAMIGŁÓWKI

Aplikacja automatycznie wykryje, jeśli łamigłówka zostanie rozwiązana. Gdy to nastąpi, badacz, który rozwiązał łamigłówkę, może kontynuować rozpatrywanie swojej akcji zgodnie z poleceniami aplikacji.

ŁAMIGŁÓWKA OBRAZKOWA

To rodzaj łamigłówki, w której badacz próbuje ułożyć obraz pocięty na sześć lub więcej fragmentów. Fragmenty łamigłówki obrazkowej są umieszczone na siatce, a następnie losowo poprzesuwane.

Krok łamigłówki pozwala badaczowi zamienić miejscami dwa sąsiadujące fragmenty. Aby to zrobić, badacz przeciąga jeden fragment na drugi.

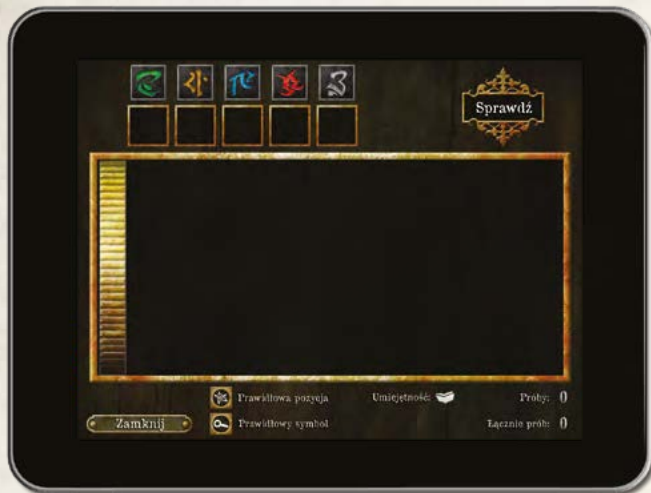


Łamigłówka zostaje rozwiązana, gdy wszystkie fragmenty znajdują się na właściwych pozycjach, tworząc prawidłowy obrazek.



ŁAMIGŁÓWKA SZYFROWA

W tej łamigłówce badacz próbuje odgadnąć szyfr składający się z rzędu trzech lub więcej ogniów. Ogniwo szyfru może przyjmować wartość w postaci cyfry lub symbolu. Wartości, które mogą być częścią szyfru, pokazane są w górnej części ekranu. Ta sama wartość może wystąpić w szyfrze kilka razy.



Krok łamigłówki polega na próbie odgadnięcia szyfru. Aby to zrobić, badacz przeciąga wybrane wartości na wybrane pozycje (1), po czym naciska przycisk „Sprawdź” (2).

Po sprawdzeniu, badacz otrzyma informacje na temat swojej próby (3). Aplikacja za pomocą symboli sukcesów (✔) i wyników śledztwa (🔍) poinformuje badacza, jak blisko jest rozwiązania.



Każdy ✔ oznacza jedno ogniwo o właściwej wartości na właściwej pozycji. Każdy 🔍 oznacza jedno ogniwo o właściwej wartości na niewłaściwej pozycji.

Łamigłówka zostaje rozwiązana, kiedy badacz odgadnie właściwą kombinację.

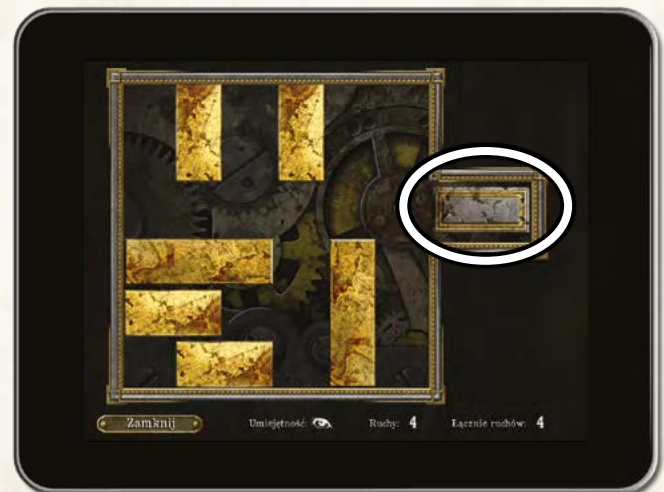
ŁAMIGŁÓWKA RYGLOWA

Ten rodzaj łamigłówki polega na przesuwaniu elementów po prowadnicach w taki sposób, aby usunąć jeden, wyszczególniony element z mechanizmu.

Krok łamigłówki polega na przesunięciu jednego z elementów. Aby to zrobić, badacz przeciąga wybrany element w wybranym kierunku. Element można przesuwać tylko w takim kierunku, w jakim jest ustawiony — pionowo albo poziomo. Elementy nie mogą na siebie nachodzić ani przenikać przez inne elementy.



Łamigłówka jest rozwiązana, kiedy wyszczególniony element zostanie przesunięty do najbardziej wysuniętej na prawo krawędzi.



CO TERAZ?

Po przeczytaniu Zasad wprowadzających gracze są gotowi do pierwszej rozgrywki! Jeśli w trakcie gry pojawią się jakieś pytania, odpowiedzi należy szukać w Kompletniej Księdze Zasad.

PRZYKŁAD ŁAMIGŁÓWKI SZYFROWEJ

Agatha Crane próbuje rozwiązać łamigłówkę szyfrową w oparciu o wartość swojej wiedzy (♥). Jej ♥ wynosi pięć, co pozwoli jej zgadywać pięć razy.

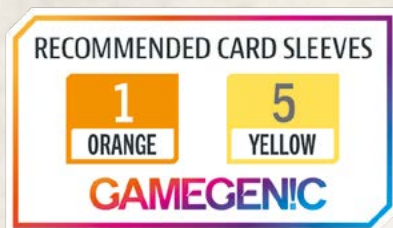


1. Na początek próbuje kombinacji „123”, po której otrzymuje jeden wynik sukcesu (♥) i jeden wynik śledztwa (🔍). Na podstawie tych informacji wie, że odgadła już dwa ogniwa szyfru, przy czym tylko jedno jest na właściwym miejscu.
2. Agatha potrzebuje więcej informacji, więc przy drugiej próbie sprawdza kombinację „234”. Pojedynczy 🔍 oznacza, że jedna z cyfr występuje w szyfrze, ale na innej pozycji. Teraz wie, że „1” na pewno jest częścią szyfru, a „4” na pewno nie jest. Wie także, że szyfr zawiera albo „2” albo „3”, ale na pewno nie obie te cyfry.
3. Teraz chciałaby ustalić, czy szyfr zawiera „2”, czy „3”, więc wprowadza kombinację „222”. W odpowiedzi otrzymuje zero wyników. Teraz Agatha jest pewna, że szyfr zawiera „3”.

4. Wiedząc, że szyfr zawiera „1” i „3”, Agatha próbuje kombinacji „135”. Nareszcie! Trzy 🔍 oznaczają, że znalazła wszystkie trzy cyfry wchodzące w skład szyfru, ale żadna nie jest na właściwej pozycji.
5. Agatha analizuje wszystkie informacje, które zebrała do tej pory. Zauważa, że przy pierwszej próbie „1” była na tej samej pozycji, co przy ostatniej próbie. Oznacza to, że symbol śledztwa z pierwszej próby, musiał dotyczyć „1”, a symbol sukcesu dotyczył „3”. Skoro „3” jest na trzeciej pozycji, to „1” musi być na drugiej, bo już wiemy, że nie może być na pierwszej. W takim razie dla „5” zostaje pierwsza pozycja. Jako ostatnią próbę Agatha wprowadza kombinację „513” i rozwiązuje łamigłówkę.



OPRACOWANIE



Opracowanie drugiej edycji gry: Nikki Valens
Opracowanie pierwszej edycji gry: Corey Konieczka
Projekt scenariuszy: Kara Centell-Dunk i Andrew Fischer
Projekt elementów dodatkowych: Glen Aro, Daniel Lovat Clark, Nathan I. Hajek, Grace Holdinghaus, Robert Martens, Becca Olene, Alexandar Ortloff i Jonathan Ying
Redakcja i korekta: Adam Baker, Molly Glover i Allan Kennedy
Zespół fabularny *Arkham Horror*: Andy Christensen, Matthew Newman, Katrina Ostrander i Nikki Valens
Opracowanie graficzne: WiL Springer oraz Evan Simonet, Shaun Boyke, Christopher Hosch i Ryan Thompson
Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg
Okładka: Jacob Murray
Grafiki badaczy: Cristi Balanescu, Tony Foti, Jacob Murray i Magali Villeneuve
Grafiki kafelków mapy: Yoann Boissonnet
Grafiki dodatkowe: Graficy *Call of Cthulhu LCG* i *Arkham Horror Files*
Kierownik artystyczny: Zoë Robinson
Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen
Projekt figurek: Brian Dugas i Niklas Norman oraz Kevin Van Sloun
Kierownik projektu figurek: Cory DeVore
Koordynator projektu plastikowych modeli: Derrick Fuchs
Opracowanie oprogramowania: Mark Jones, Paul Klecker, Francesco Moggia i Gary Storkamp
Dyrektor kreatywny treści cyfrowych: Andrew Navaro
Producent wykonawczy treści cyfrowych: Keith Hurley
Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn
Projektant wykonawczy: Corey Konieczka
Producent wykonawczy: Michael Hurley
Wydawca: Christian T. Petersen
Tłumaczenie: Rafał Kalota
Korekta wersji polskiej: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta
Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik
Wersja polska: Galakta
Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas
Testerzy: Brad Andres, Audrey Bailey, Samuel W. Bailey, Dane Beltrami, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Ian Birdsall, Forrest Bower, Joseph Bozarth, Nayt Brookes, Frank Brooks, Chris Brown, John D. Curtis, John W. Curtis III, Kathleen Curtis, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Glawe, Branden Haines, Matt Holland, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Evan Johnson, Justin Kempainen, James Kniffen, Matthew Landis, Mark Larson, Lukas Litzinger, Andrea Marmioli, James Meier, Kathleen Miller, Heather Minke, Maegan Mohr, Michelle McCarthy, Anton Torres, Janie True, Quentin True, Jason Walden, Paul Winchester
Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów.

© 2018 Fantasy Flight Games. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Apple oraz logo Apple są znakami towarowymi Apple Inc., zarejestrowanymi w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. App Store to oznaczenie usługi Apple Inc. Google Play jest znakiem towarowym Google Inc. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games, Posiadłość Szaleństwa, Horror w Arkham oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

