

HORROR W ARKHAM

GRA KARCIANA

CZERWONY PRZYPIŁY

SCENARIUSZ WYZWANIE

Czerwony przypiły to scenariusz wyzwania do gry karcianej *Horror w Arkham*, zaprojektowany specjalnie dla Wendy Adams. Scenariusz ten może być rozgrywany pojedynczo w trybie samodzielnej rozgrywki lub jako historia poboczna w trakcie dowolnej kampanii. **Aby rozegrać ten scenariusz, wymagany jest *Horror w Arkham: Zestaw podstawowy oraz rozszerzenie Zmowa nad Innsmouth*.**

Badacze z równoległego świata

Badacze z równoległego świata do dostępne do samodzielnego wydruku nowe, alternatywne wersje istniejących już badaczy z gry karcianej *Horror w Arkham*. Badaczami tymi, wraz z ich zaawansowanymi kartami osobistymi, można normalnie rozegrać każdy scenariusz i kampanię.

- Podczas tworzenia talii Wendy Adams możesz zdecydować, z którego awersu i którego rewersu oryginalnej lub alternatywnej wersji jej karty badacza chcesz korzystać. Każda wersja ma swoje wady i zalety. Możesz wybrać dowolną stronę każdej wersji. Oznacza to, że możesz używać obu stron oryginalnej wersji, obu stron alternatywnej wersji, oryginalnego awersu i alternatywnego rewersu albo alternatywnego awersu i oryginalnego rewersu.
- Niezależnie od tego, jakiej konfiguracji badacza używasz, możesz też ulepszyć karty osobiste Wendy do ich nowych zaawansowanych wersji (zastępując nimi oryginały). Można je rozpoznać po słowie kluczowym Zaawansowana. Tworzą one zestaw i nie należy ich rozdzielać – jeśli zdecydujesz się ulepszyć Amulet Wendy, musisz ulepszyć także Porzucenie i samotność. Ulepszenie tych kart nie kosztuje żadnych punktów doświadczenia i można to zrobić w dowolnym momencie kampanii. Jednak jeśli karty zostaną ulepszone do ich zaawansowanej wersji, nie można już tego cofnąć (chyba że gra ci na to pozwoli).

Scenariusze wyzwania

































Scenariusze wyzwania to specjalne scenariusze print-and-play, które wykorzystują istniejące produkty z serii *Horror w Arkham: Gra karciana* w połączeniu z nowymi kartami do samodzielnego wydruku. Scenariusze te są zaprojektowane w oparciu o pewne konkretne wymagania, aby to doświadczenie stanowiło dla graczy swego rodzaju łamiętkę.

Scenariusz wyzwania *Czerwony przypiły* skupia się wokół badacza Wendy Adams i dlatego posiada następujące wymaganie:

- Podczas rozgrywania tego scenariusza Wendy Adams musi zostać wybrana jako jeden z badaczy.

Tryb samodzielnej rozgrywki

Podczas rozgrywania tego scenariusza w trybie samodzielnej rozgrywki należy postępować według instrukcji zawartych w sekcji „Tryb samodzielnej rozgrywki” Kompletnej książki zasad. W przypadku rozgrywania scenariusza *Czerwony przypiły* w trybie samodzielnej rozgrywki do wyboru są cztery poziomy trudności. Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:

- Łatwy:** +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , , , .
- Standardowy:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , .
- Trudny:** 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -6, , , , , , , , .
- Eksperekci:** 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, , , , , , , , .

Historia poboczna (tryb kampanii)

Historia poboczna to scenariusz, który może zostać rozegrany pomiędzy dowolnymi dwoma scenariuszami każdej kampanii gry karcianej *Horror w Arkham*. Rozegranie historii pobocznej kosztuje każdego badacza w kampanii odpowiednią liczbę punktów doświadczenia. Otrzymane podczas historii pobocznej osłabienia, traumy, punkty doświadczenia i nagrody badacze zachowują do końca trwania kampanii. Każdą historię poboczną można rozegrać tylko raz w trakcie danej kampanii.

W przypadku rozgrywania tego scenariusza podczas kampanii należy przygotować grę tak, jakby był to kolejny scenariusz kampanii – z tym samym workiem chaosu, otrzymanymi wcześniej osłabieniami, traumami i atutami fabularnymi.

Rozegranie historii pobocznej *Czerwony przypiły* kosztuje Wendy Adams 3 punkty doświadczenia, a każdego innego badacza 1 punkt doświadczenia.

Symbol rozszerzenia

Karty z serii „Badacze z równoległego świata” można rozpoznać dzięki następującemu symbolowi poprzedzającemu kolekcjonerski numer karty:



Scenariusz wyzwania: Czerwony przypiły

Ludzie nie przejmują się tymi, których los pozostawił w tyle. To pierwsza lekcja, jaką dała ci ulica tuż po tym, jak opuściłaś sierociniec. Zdana sama na siebie, musiałaś szybko nauczyć się jak się bronić i co robić, aby jakoś przetrwać. Jak dotąd przeżyłaś tylko dzięki swojemu sprytowi i amuletowi, który dała ci mama zanim ją zabrali. No i dzięki tym rzadkim chwilom, gdy ktoś okaże litość i wrzuci grosik lub dwa do twojego kubka na datki. Szczególnie zapadł Ci w pamięci pewien niezwykle poranek, gdzie przemila pani, opuszczając restaurację Velmy, podzieliła się z tobą nienapoczętą resztką swojego posiłku: kielbaską i jajkami. Jednak w zdecydowanej większości sytuacji mogłaś liczyć tylko na siebie. Co prawda nie ty jedna tulasz się po ulicach i mogłabyś powiedzieć, że wraz z podobnymi tobie jedziecie na jednym wózku, ale z trudem mogłabyś nazwać kóregośkolwiek z nich swoim przyjacielem. No może poza Jamesem, a i to z trudem. Nie, prawda jest taka, że twoimi najlepszymi, i jedynymi, „przyjaciółmi” są głód, samotność, nuda i zwątpienie. A mimo to nadal uważasz, że lepsze to niż pobyt w sierocińcu.

I wtedy nastal pamiętny dzień. Rozpoczął się jak jeden z wielu innych zwyczajnych dni, kiedy wraz z Jamesem wałęsałaś się po Rivertown aby „znaleźć” cokolwiek, co można sprzedać Oliverowi Thomasowi. Całą resztę z pewnością zagarnęła by grupa Marvina, zbieranina dzieciaków żyjących na ulicy, które połączyły siły aby nękać pozostałych. Jednak ważniejsza od tamtych zdobyczy okazała się ta jedna wyjątkowa rzecz, która trafiła do twojego kubka na datki, a na widok której w twoich oczach pojawił się błysk: fotografia. Nie zwyczajna, stara fotografia, ale fotografia przedstawiająca twojego ojca. Nie ma mowy o pomyłce. Na zdjęciu jest twój tata stojący przed budynkiem, którego zupełnie nie rozpoznajesz. Tabliczka na ścianie jest w jakimś dziwnym języku, więc prawdopodobnie to miejsce znajduje się bardzo daleko stąd. Nie sposób też stwierdzić kiedy to zdjęcie zostało zrobione. Jest brudne, pomięte i wyszczerbione. Odwracasz je i rozpoznajasz znajomy styl pisma, czytasz: „Czerwony przypiły wkrótce nadejdzie. Uważaj na siebie moja mała”.

Błagasz Jamesa, aby powiedział skąd wzięło się to zdjęcie, a on przyznał, że mężczyzna w długim wełnianym płaszczu i brązowym meloniku wsunął go do twojego kubka na datki, chwilę przed tym jak napatoczyła się grupa Marvina. Bezwzględnie ruszasz i wypytujesz kogo się da o tajemniczego mężczyznę w meloniku. Twój jedyny trop to autobus nieopodal Easttown, do którego ów mężczyzna miał wsiąść. Ponurego, nieoznaczonego autobusu zmierzającego do nadbrzeżnego miasteczka Innsmouth. Użebrawszy tyle miedziaków ile tylko zdołałaś, decydujesz się wsiąść do jednego autobusu, który zmierza w kierunku tego starego i zapuszczonego portu. Jeżeli twój tata wciąż tam jest, to musisz go odnaleźć. Po prostu musisz!

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie scenariusza

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Czerwony przyryw, Zniknięcie Eliny Harper, Agenci Dagona, Mgła nad Innsmouth, Mieszkańcy, Przejmujący chłód, Zamknięte drzwi, Dzieci nocy, Maski północy*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Podczas przygotowywania zestawu spotkań *Maski północy* należy zebrać tylko 5 kart podstępu (2x Falszywy trop, 3x Prześladowany cień). Nie należy zbierać pozostałych lokalizacji ani kart aktów, tajemnic i kart pomocy scenariusza z tego zestawu.

- ☉ Usunąć z gry oryginalną kartę pomocy scenariusza z zestawu spotkań *Zniknięcie Eliny Harper*. Użyć nowej karty pomocy scenariusza z pobranego zestawu spotkań *Czerwony przyryw*.
- ☉ Usunąć z gry karty z oryginalnych talii aktów i tajemnic z zestawu spotkań *Zniknięcie Eliny Harper*. Stworzyć talie aktów i talie tajemnic, używając do tego jedynie kart z pobranego zestawu spotkań *Czerwony przyryw*.
- ☉ Umieścić w grze następujące lokalizacje: Rynek w Innsmouth, Rafineria Marsha, Przystanek w Innsmouth, Most przy Fish Street, Sklep spożywczy First National, Hotel Gilman House i Księgarnia.
- ☉ Przygotować talie tropów w następujący sposób:
- ☉ Znajdź 6 unikatowych wrogów z cechą **Podejrzany** i 6 jednostronnych lokalizacji z cechą **Kryjówka**.
 - ☉ Potasuj te 12 kart i utwórz z nich talię. Ta talia nazywa się talią tropów. Umieść ją obok karty pomocy scenariusza.
- ☉ Dobierz wierzchnią kartę z talii tropów i rozpatrz jej zdolność odkrycia.
- ☉ Jeżeli dobrałeś kartę lokalizacji, Wendy Adams rozpoczyna grę w tej lokalizacji.
 - ☉ Jeżeli dobrałeś kartę wroga, Wendy Adams rozpoczyna grę w lokalizacji tego wroga.
 - ☉ Każdy inny badacz rozpoczyna grę na Rynku w Innsmouth.
- ☉ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty wrogów z cechą **Potwór**: obie kopie wroga Polujące Skrzydlate Dziecię Nocy oraz wroga Skrzydłata Istota.
- ☉ Odłóż na bok, poza grę, kartę wroga **Wściekły tłum** (ta karta znajduje się na rewersie karty pomocy „Na tropie Agentki Harper”).
- ☉ W zależności od liczby badaczy biorących udział w grze wprowadź następujące zmiany (jeżeli grasz na poziomie trudnym, traktuj liczbę badaczy tak, jakby wynosiła o 1 więcej, lub o 2 więcej jeżeli grasz na poziomie eksperckim):
- ☉ Jeżeli w grze bierze udział dokładnie 1 badacz, nie wprowadzaj żadnych zmian.
 - ☉ Jeżeli w grze bierze udział 2 badaczy, rozpocznijcie grę z 1 żetonem zagłady na tajemnicy 1.
 - ☉ Jeżeli w grze bierze udział 3 badaczy, rozpocznijcie grę z 2 żetonami zagłady na tajemnicy 1.
 - ☉ Jeżeli w grze bierze udział 4 badaczy, wtasuj do talii tropów jednego losowego, odłożonego na bok wroga z cechą **Potwór**.
 - ☉ Jeżeli w grze bierze udział 5 badaczy (choć fizycznie jest ich mniej), wtasuj do talii tropów jednego losowego, odłożonego na bok wroga z cechą **Potwór** i rozpocznijcie grę z 1 żetonem zagłady na tajemnicy 1.
 - ☉ Jeżeli w grze bierze udział 6 badaczy (choć fizycznie jest ich mniej), wtasuj do talii tropów jednego losowego, odłożonego na bok wroga z cechą **Potwór** i rozpocznijcie grę z 2 żetonami zagłady na tajemnicy 1.
- ☉ Usunąć z gry następujące karty atutów fabularnych: Thomas Dawson i Elina Harper.
- ☉ Umieścić w grze, pod kontrolą Wendy Adams, dwustronną kartę atutu fabularnego **Tajemnicza fotografia** (z pobranego zestawu spotkań *Czerwony przyryw*).
- ☉ Wendy Adams może wybrać, którą stronę ten atut wejdzie do gry.
 - ☉ Tajemnicza fotografia nie może opuścić gry, za wyjątkiem sytuacji, kiedy Wendy Adams zostanie pokonana. (Jeżeli *Tajemnicza fotografia* opuści grę z tego powodu, każdy pozostały badacz powinien zrezygnować, ponieważ gracze stracili jedyny sposób, w jaki mogą kontynuować wypełnianie celu scenariusza).
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia i co najmniej 1 badacz zrezygnował: przejdź do **Zakończenia 1**.

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

Zakończenie 1: *Choć nie udało ci się odnaleźć taty, to jednak znalazłaś kogoś niemal równie ważnego: mężczyznę w brązowym meloniku. Starasz się wyglądać naturalnie, po cichu licząc, że podobnie jak wiele innych osób, nie zwróci na ciebie uwagi, dzięki czemu zdołasz podejść wystarczająco blisko. Podążasz za nim w głąb ciemnego zaułka i wówczas zdajesz sobie sprawę, że on próbuje poprowadzić was oboje poza zasięg wścibskich oczu. „Nie sądziłem, że za mną pójdziesz”, mówi gdy jesteście już sami.*

Zasypujesz mężczyznę gradem pytań – Czy zna twojego tatę? Gdzie on teraz jest? Dlaczego to zdjęcie jest takie ważne? Czym jest Czerwony przyryw? – ale on tylko przykłada palec do ust. „Ciszzej. Zaraz tu przez ciebie zginę”. Wzdycha ciężko, zdejmując melonik i zagłębia drżące palce w tłustych włosach. „Posłuchaj, jedyne co mogę ci powiedzieć to... że twój tata zadawał się z niewłaściwymi ludźmi. Naprawdę groźnymi ludźmi. Chciał z tym skończyć. Ale jedynym sposobem, by to zrobić...”, marszczy czoło i nerwowo potrząsa głową. „Musisz zrozumieć. On nie może wrócić do domu. Tylko by cię niepotrzebnie naraził. Siebie resztą też. Ale... chciał żebyś wiedziała, że nadal bardzo cię kocha. Więc...”

Ocierasz łzę powoli spływającą po twoim policzku. Mężczyzna wygląda na prawdziwie przerażonego, więc albo udaje jak światowej klasy aktor, albo rzeczywiście mówi prawdę. Postanawiasz zadać mu jedno, ostatnie pytanie – kim są ci źli ludzie, z którymi zadawał się twój tata? – ale gdy tylko je wypowiadasz, potrząsa nerwowo głową i zaczyna się wycofywać. „Już i tak powiedziałem za dużo!” – rzuca na odchodne i szybko ucieka.

☉ Zignoruj wartość Zwycięstwo X na każdej karcie z cechą **Podejrzany** i **Kryjówka** w puli zwycięstwa. Zamiast tego:

- ☉ ... Wendy Adams otrzymuje po 1 punkcie doświadczenia za każdą kartę w puli zwycięstwa powyżej trzeciej.
- ☉ ... Każdy inny badacz otrzymuje po 1 punkcie doświadczenia za każdą kartę w puli zwycięstwa powyżej piątej.

☉ Jeżeli Wendy Adams została pokonana musi ulepszyć Porzucenie i samotność do zaawansowanej wersji albo przywrócić zaawansowaną wersję Amuletu Wendy do oryginalnej wersji.

☉ Jeżeli Wendy Adams nie została pokonana może ulepszyć Amulet Wendy do zaawansowanej wersji albo przywrócić zaawansowaną wersję Porzucenia i samotności do oryginalnej wersji.

Zakończenie 2: *Czekasz, aż twój prześladowcy znikną za rogiem i cichaczem przemykasz się na przystanek autobusowy, gdzie łapiesz najbliższy kurs do Arkham. Mniesz ze złości krawędzie fotografii twojego taty. Pojedyncza łza z wolna spływa ci po policzku. Nadal nie masz żadnego mocnego punktu zaczepienia. Kim był mężczyzna w welnianym płaszczu i brązowym meloniku, który pojawił się tego ranka w twoim życiu? I w coś ty się tak naprawdę wpakowała? Niezależnie od wszystkiego, raz jeszcze spoglądasz na zdjęcie i iskierka nadziei zapala się na krawędzi twej świadomości: Tata żyje. Musi żyć.*

☉ Zignoruj wartość Zwycięstwo X na każdej karcie z cechą **Podejrzany** i **Kryjówka** w puli zwycięstwa. Zamiast tego:

- ☉ ... Wendy Adams otrzymuje po 1 punkcie doświadczenia za każdą kartę w puli zwycięstwa powyżej trzeciej.
- ☉ ... Każdy inny badacz otrzymuje po 1 punkcie doświadczenia za każdą kartę w puli zwycięstwa powyżej piątej.

☉ Wendy Adams musi ulepszyć Porzucenie i samotność do zaawansowanej wersji albo przywrócić zaawansowaną wersję Amuletu Wendy do oryginalnej wersji.