

HORROR W ARKHAM®

GRA KARCIANA



INSTRUKCJA

Mroczne sekrety spowija cię...

„Tym, co leżało poza łączącym nas zamiłowaniem do cieni i cudowności, było bez wątpienia prastare, gnijące i z lekka przerażające miasto, w którym mieszkaliśmy, przesycone aurą dawnych mrocznych czasów, polowań na czarownice i posępnych legend Arkham, którego umieszczone jeden przy drugim, obwisłe, dwuspadowe dachy i murszejące georgiańskie balustrady pamiętały zamorskie stulecia, przycupnięte nad brzegami mrocznie szemrzącego Miskatonicu”.

—H. P. Lovecraft, *Coś na progu*

Opis gry

Horror w Arkham: Gra karciana to kooperacyjna gra LCG®, w której od 1 do 4 badaczy stara się wspólnie zbadać ukryte tajemnice i udaremnić złowieszcze spiski mrocznych sił oraz istot rodem z Mitów Cthulhu.

Każdy gracz wciela się w rolę wybranego badacza i gra przy pomocy jego talii, która jest odzwierciedleniem zdolności, posiadanych koneksji, atutów oraz najgłębszych lęków tej konkretnej postaci.

Badacze biorą udział w opowieści, składającej się z połączonych ze sobą scenariuszy. Każdy scenariusz to osobna rozgrywka, w której badacze będą przemierzać i badać rozmaite lokalizacje, napotykać nowych sojuszników oraz wrogów, poszukiwać wskazówek niezbędnych do kontynuowania przygody i mierzyć się z zakusami złowieszczych sił, rzucających im kłody pod nogi. Działania podejmowane przez badaczy w ramach poszczególnych scenariuszy oraz to, czy zakończą się one pomyślnie, wpłyną na wynik całej kampanii.

Wraz z jej postępem każdy badacz zyskuje punkty doświadczenia, dzięki którym będzie mógł dodawać potężniejsze karty do swojej talii, tym samym rosnąc w siłę. Z drugiej strony ciągle ekspozycja na działanie Mitów będzie wywierać coraz większe piętno, co ostatecznie może doprowadzić do obłądzenia lub śmierci. Badacze muszą chronić się przed zaciskającą się pętlą szaleństwa, jednocześnie próbując przetrwać i rozwikłać tajemnicę.

Living Card Game (gra LCG)

Horror w Arkham: Gra karciana to gra kooperacyjna dla 1-4 graczy. Zawartość niniejszego zestawu podstawowego wystarcza dla rozgrywki dla 1-4 graczy. Ponadto *Horror w Arkham: Gra karciana* jest grą LCG® (Living Card Game®), co oznacza, że doświadczenia płynące z rozgrywki mogą być przez graczy dostosowywane i zmieniane poprzez zakup regularnie wydawanych dodatków. Będą one wprowadzać nowych badaczy, scenariusze czy kampanie, a także karty graczy, pozwalające na znaczne zróżnicowanie i rozbudowę istniejących talii. W przeciwieństwie do kolekcjonerskich gier karcianych zawartość każdego dodatku do gier LCG® jest stała, a nie losowa.

Zestawy kart

Ten zestaw podstawowy zawiera 9 zestawów posortowanych kart. Poniżej omówiono ich zawartość.

Pierwsze 5 talii to talie początkowe 5 badaczy, z których możecie skorzystać w swojej pierwszej rozgrywce. Kolejne 3 zawierają karty niezbędne do rozegrania scenariuszy kampanii zestawu podstawowego. W ostatniej paczce zawarto karty gracza, które pozwolą na rozbudowę talii po rozegraniu gry wprowadzającej.

Na 6. stronie niniejszej instrukcji znajduje się informacja, które zestawy kart należy otworzyć przed pierwszą grą. Aby ułatwić utrzymanie porządku w pudełku, do gry dołączono również przekładki.

Zmiany względem poprzedniego zestawu podstawowego

Jeśli poprzednie wydania *Horroru w Arkham: Gry karcianej* są wam znane i chcecie jedynie poznać zmiany zawarte w tym zestawie podstawowym, to ich omówienie znajdziecie na stronie 31.

Korzystanie z niniejszej książeczki

Ta instrukcja jest zarówno wprowadzeniem do *Horroru w Arkham: Gry karcianej*, jak i zbiorem podstawowych zasad gry. Początkową część instrukcji należy traktować jako przewodnik uczący zasad oraz pomagający przeprowadzić pierwszą rozgrywkę. Sugerujemy, aby nowi gracze rozegrali pierwszy scenariusz przy pomocy gotowych talii opisanych w akapicie „Talie początkowe” na stronie 24. W dalszej części niniejszej książeczki opisano reguły związane z rozgrywaniem kampanii, tworzeniem własnych talii oraz skrót najważniejszych zasad. Glosariusz, opisujący pojęcia, reguły oraz słowa kluczowe niezbędne do rozegrania pierwszej partii znajduje się na stronie 38 i następnych, zaś omówienie szczególnie ważnych słów kluczowych oraz symboli zamieszczono na ostatniej stronie.

Kompletny spis zasad znajduje się w pełnym *Grymuarze Arkham*, w którym zawarto bardziej złożone treści jak np. klaryfikacje działania niektórych kart, kolejność rozpatrywania spornych efektów, najczęściej zadawane pytania, legendę wszystkich słów kluczowych i wiele więcej. Podsumowując, *Grymuar Arkham* to żywa księga zasad zamieszczona w formie cyfrowej na stronie www.fantasyflightgames.com.



SPIS TREŚCI

Zawartość pudełka	3
Kluczowe założenia	4
Przygotowanie pierwszej rozgrywki	6
Przebieg rundy: Faza badaczy	11
Rodzaje akcji	12
Umiejętności i testy umiejętności	15
Przebieg rundy: Faza wrogów	17
Przebieg rundy: Faza utrzymania	17
Przebieg rundy: Faza Mitów	18
Rozgrywka kampanijna	21
Talie początkowe	24
Tworzenie własnych talii	30
Zmiany względem poprzedniego zestawu podstawowego	31
Dodatkowe zasady i kluczowe pojęcia	32
Opis kart	34
Glosariusz słów kluczowych i ważnych pojęć	38
Szybkie podsumowanie	48

Zawartość pudełka

Elementy zestawu podstawowego zostały tu zaprezentowane w celu ułatwienia ich rozpoznania. Dokładny opis kart znajduje się na stronie 34 tej instrukcji lub w Grymarze Arkham online.



44 żetony chaosu



Worek chaosu



38 żetonów obrażeń
(o wartościach 1 i 3)



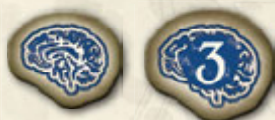
51 żetonów zasobów
(o wartościach 1, 3 i 5)



41 dwustronnych żetonów wskazówek/
zagłady (o wartościach 1 i 3)



20 żetonów połączeń



24 żetony przerażenia
(o wartościach 1 i 3)



5 kart badaczy



5 małych
kart badaczy

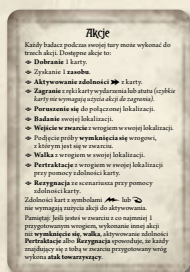


Żeton głównego
badacza



5 żetonów badaczy
(dwustronnych)

224 karty graczy



Karta pomocy gracza



Karta atutu



Karta umiejętności

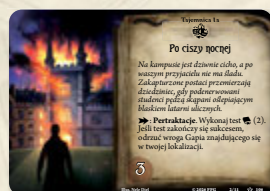


Karta wydarzenia

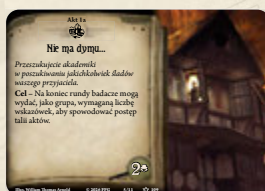


Karta osłabienia

133 karty scenariusza



Karta tajemnicy



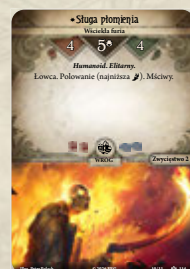
Karta aktu



Karta pomocy scenariusza



Karta lokalizacji (dwustronna)



Karta wroga



Karta podstęp

Kluczowe założenia

W tej części omówionych zostanie kilka kluczowych założeń, niezbędnych do poznania gry oraz przeprowadzenia rozgrywki.

Zwycięstwo i przegrana

Każda rozgrywka to pojedynczy scenariusz, podczas którego badacze gromadzą wskazówki, eksplorują lokalizacje i współpracują nad rozwikłaniem tajemnicy. Zazwyczaj scenariusz kończy się w momencie postępu ostatniego aktu lub tajemnicy w odpowiedniej talii. Postęp talii aktów często prowadzi do korzystnych zakończeń (można je uznać za „zwycięskie”), podczas gdy postęp talii tajemnic może stawiać badaczy w znacznie gorszej sytuacji i zmniejszyć szansę na pozytywny finał historii. Więcej informacji na ten temat znajduje się w akapicie „Zakończenie scenariusza” na stronie 33.

Talie scenariusza

Każdy scenariusz rozgrywany jest przy pomocy trzech typów talii (akty, tajemnice oraz spotkania). Oferują one graczom warstwę fabularną dla danego scenariusza, a także cele i wydarzenia związane z napotykanymi wrogami i rozmaitymi niebezpieczeństwami.

Talia aktów i talia tajemnic

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

Talia tajemnic reprezentuje postęp dokonywany przez mroczne siły Mitów. Podczas gry talia stopniowo postępuje, kierując się w stronę wydarzeń niekorzystnych dla badaczy. Badacze chcą uniknąć sytuacji, gdy nastąpi postęp ostatniej tajemnicy w talii!



Karta tajemnicy

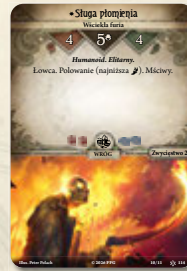


Karta aktu

Umieszczone obok siebie talia aktów oraz tajemnic tworzą obraz otwartej książki i zawiera całą fabułę bieżącego scenariusza.

Talia spotkań

Wszelkie zagrożenia, monstra, spiski oraz szaleństwo, którym badacze muszą sprostać zawarte są w talii spotkań i przybierają formę kart wrogów oraz podstępów. Podczas scenariusza badacze muszą dobierać karty z tej talii i radzić sobie z trudnościami przy pomocy narzędzi i zdolności zawartych w swojej talii badacza.



Karta wroga



Karta podstepu

Karty lokalizacji

Karty lokalizacji reprezentują wszystkie miejsca, do których w danym scenariuszu mogą trafić badacze oraz wrogowie. Lokalizacja, w której obecnie przebywa badacz, jest oznaczona przy pomocy umieszczonego na niej żetonu lub małej karty tego badacza. Każda karta lokalizacji ma dwie strony: odkrytą oraz nieodkrytą. Nieodkrytą łatwo rozpoznać po symbolu dziurki od klucza umieszczonego pod jej nazwą.



Nieodkryta lokalizacja



Odkryta lokalizacja

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

Lokalizacje często zawierają symbole połączeń. Tworząc mapę scenariusza, gracze mogą skorzystać z żetonów połączeń zawartych w tym zestawie podstawowym, aby lepiej widzieć, które lokalizacje są ze sobą połączone.

Główny badacz

Gracz wybrany podczas przygotowania na głównego badacza będzie rozstrzygał remisy oraz podejmował za grupę decyzje za każdym razem, gdy ta nie będzie mogła dojść do porozumienia. Podczas wyboru swojego żetonu główny badacz otrzymuje również żeton głównego badacza dodatkowo do żetonu badacza wybranego przezeń koloru.



Żeton głównego badacza

Jeśli gracze są proszeni o dokonanie wyboru pomiędzy kilkoma równoważnymi opcjami (na przykład muszą poruszyć wroga w stronę „najbliższego badacza” i dwóch badaczy spełnia ten warunek w identycznym stopniu), wówczas główny badacz dokonuje wyboru jednej z takich opcji.

Jeśli gracze nie są pewni, jak należy rozstrzygnąć konflikt dotyczący zasad lub kolejności działania, wówczas główny badacz powinien wybrać opcję najgorszą z punktu widzenia graczy (więcej na ten temat w akapicie „Ponura zasada” na stronie 32).

„W kolejności graczy”

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

Na badacza (👤)

Występujący obok określonych wartości symbol 👤 mnoży daną wartość razy liczbę badaczy, którzy rozpoczęli dany scenariusz. Przy pomocy tego symbolu bardzo często oznaczona jest liczba wskazówek umieszczanych na karcie lokalizacji oraz liczba wskazówek niezbędnych do dokonania postępu obecnego aktu. Symbol ten jest również często używany do określenia wartości wytrzymałości szczególnie niebezpiecznych wrogów, których badacze mogą spotkać.

Przygotowana i wyczerpana

Karty wchodzą do gry w pozycji „przygotowanej” (pionowo, tak że treść ich zdolności można przeczytać od lewej do prawej). Niektóre efekty gry lub zdolności wymagają „wyczerpania” karty, co zaznacza się poprzez obrócenie jej o 90° (w bok). Karta w pozycji wyczerpanej nie może zostać wyczerpana ponownie, dopóki nie zostanie przygotowana (co następuje w odpowiednim kroku gry lub w wyniku działania zdolności karty).

Worek chaosu

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

Testy umiejętności

Podczas gry badacze często wykonują testy umiejętności, które określają przebieg różnych sytuacji. Każdy badacz posiada cztery umiejętności przedstawione w formie symboli na jego karcie. Są to: wola (👤), intelekt (🧠), walka (👊) oraz zręczność (🔧). Im wyższa wartość danej umiejętności, tym lepiej dany badacz radzi sobie podczas wykonywania testów wskazanej umiejętności.

Wykonując test umiejętności, badacz porównuje jego poziom trudności z wartością swojej testowanej umiejętności. Może wówczas wykorzystać posiadane zdolności lub przeznaczyć karty do testu, aby zwiększyć swoje szanse. Następnie gracz odkrywa 1 lub więcej losowych żetonów chaosu z worka chaosu, które modyfikują wartość jego testowanej umiejętności. Po wszystkich należy określić wynik testu: jeżeli łączna wartość umiejętności badacza jest większa bądź równa poziomowi trudności testu, kończy się on sukcesem. Szczegółowe zasady wykonywania testów znajdują się w sekcji „Umiejętności i testy umiejętności” na stronie 15.

🔗 Niektóre zdolności kart wskazują rodzaj testowanej umiejętności poprzez symbol umiejętności umieszczony w nawiasie obok wytłuszczonego oznaczenia akcji. Przykładowo, „➡: **Walka** (👊)” oznacza, że testowaną umiejętnością jest 👊.

Karty osłabień

Karta osłabienia to znajdująca się w talii badacza karta, która w momencie dobrania wywołuje negatywny efekt. Można je rozpoznać dzięki określeniom „Osłabienie” lub „Podstawowe osłabienie”, znajdującym się poniżej nazwy lub grafiki karty. W momencie dobrania jednej z takich kart badacz, który ją dobrał, musi natychmiast rozpatrzyć jej zdolność odkrycia (więcej informacji na ten temat znajduje się w akapicie „Osłabienie” na stronie 41).



Przygotowanie pierwszej rozgrywki

W celu przygotowania pierwszej rozgrywki w kampanię *Bracia popiołu* należy wykonać po kolei poniższe kroki.

1

Wybór badaczy: Każdy gracz wybiera badacza, w którego się wcieli, i bierze jego talię.

W przypadku pierwszej rozgrywki solo sugerujemy, aby wcielić się w Joe Diamonda.



Badacze



Daniela Reyes

Mechanik Daniela Reyes jest gotowa zmierzyć się z zagrożeniami, aby chronić osoby w niebezpieczeństwie. Doskonale radzi sobie z odwetem na wrogach, którzy atakują ją i jej przyjaciół.



Trish Scarborough

Trish Scarborough jest byłym szpiegiem, która odkryła znacznie więcej, niż chcieliby wiedzieć jej przełożeni. Specjalizuje się w wymykaniu się wrogom i docieraniu do nowych miejsc, które warto zbadać.



Joe Diamond

Joe Diamond jest prywatnym detektywem o stalowym spojrzeniu. Jego atutem jest zamiana odkrywanych wskazówek na dobieganie kart. Ponadto ma w rękawie sporo asów, aby powstrzymać groźnych wrogów.



Dexter Drake

Dexter Drake, magik, zawsze chce zrobić jakiś pokaz. Dzięki swej niezwykłej zręczności i magicznej przenikliwości może wyciągnąć nowe zaklęcia i atuty z powietrza lub sprawić, że znikną.



Isabelle Barnes

Isabelle Barnes jest w ciągłym ruchu. Potrafi czerpać ze swojej wewnętrznej siły, aby sprostać każdemu wyzwaniu. Jest także zdolna do przekraczania granic swych możliwości.

2

Przygotowanie talii: Każdy gracz otwiera talię odpowiadającą jego badaczowi – znajduje się w niej karta badacza oraz jego talia początkowa. Każdy gracz kładzie odkrytą kartę swojego badacza

w swoim obszarze gry, a następnie tasuje swoją talię.

Jeśli talia została już wcześniej otwarta, pełna lista kart, które powinny znajdować się w każdej z pięciu początkowych talii, znajduje się na stronie 25 i kolejnych.

Odlóż na bok kartę badacza i potasuj swoją talię początkową.



3

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

Następnie każdy gracz wybiera żeton badacza lub małą kartę swojego badacza, które posłużą mu do oznaczania swojego położenia w grze.

Żeton głównego badacza

Żeton badacza

Księga kampanii

4

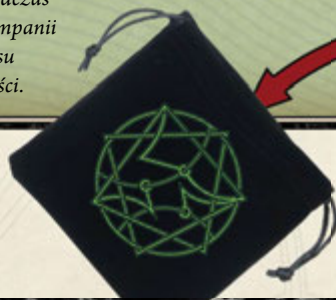
Przygotowanie puli żetonów: Żetony obrazów, przerażenia, wskazówek/zagłady oraz zasobów należy rozdzielić na osobne stosy i umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich badaczy.

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



5

Przygotowanie worka chaosu: 16 pokazanych obok żetonów chaosu należy umieścić w worku chaosu. Pozostałe żetony chaosu należy odłożyć do pudełka. Podczas przygotowywania przyszłych kampanii należy wykorzystywać żetony chaosu wskazane obok wybranego poziomu trudności.



6

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



7

Dobranie początkowych kart: Każdy badacz dobiera ze swojej talii 5 kart na rękę. Jeśli w którymkolwiek momencie tego kroku zostanie dobrana karta osłabienia, gracz nie bierze jej na rękę, tylko odkłada na bok, a na jej miejsce dobiera dodatkową kartę.

Każdy gracz może w tym momencie wykonać jedną wymianę. Jeśli chce to zrobić, odkłada na bok do 5 z dobranych właśnie kart i dobiera na ich miejsce taką samą liczbę kart, odkładając wszelkie dobrane osłabienia na bok zgodnie z opisaną wcześniej zasadą. Wymiana jest szczególnie polecana, jeśli gracz nie dobrał w ramach początkowej ręki dobrych kart.

Na końcu tego kroku **wszystkie** odłożone na bok karty należy wtasować z powrotem do talii badacza.

Oslabienia należy odkładać na bok, a następnie wtasować z powrotem do talii na końcu tego kroku.



Przygotowanie scenariusza

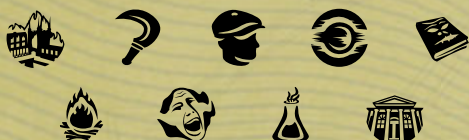
Dalsza część przygotowania odnosi się bezpośrednio do rozgrywanego pierwszego scenariusza kampanii *Bracia popiołu*. Otwórz Księgę kampanii na stronie 3 i wykonuj poniższe kroki w odniesieniu do scenariusza „Pełzające płomienie”.

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

8

Zebrań kart scenariusza: Otwórz talię scenariusza oznaczoną jako „Pełzające płomienie”. Zawiera ona wszystkie karty niezbędne do rozegrania pierwszego scenariusza. Jeśli została już otwarta, skorzystaj z listy zestawów spotkań wymaganych do rozegrania „Pełzających płomieni” – znajdziesz je po prawej stronie.

Każda karta scenariusza jest częścią zestawu spotkań, oznaczonego odpowiednim symbolem danego zestawu. Przygotowując scenariusz, skorzystajcie z Księgi kampanii, która wskaże wam, których zestawów spotkań należy użyć do danego scenariusza (*patrz poniżej*).



Zestawy spotkań w „Pełzających płomieniach”

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

- 🔥 **Pełzające płomienie** (11 kart): #105–115
- 🔥 **Pielgrzymi popiołu** (4 karty): #121–122
- 🔥 **Gapie** (3 karty): #123
- 🔥 **Kosmiczne zło** (3 karty): #124
- 🔥 **Nadprzyrodzona wiedza** (4 karty): #125–126
- 🔥 **Pali się!** (7 kart): #129–130
- 🔥 **Omamy** (4 karty): #127–128
- 🔥 **Szalona nauka** (4 karty): #131–132
- 🔥 **Uniwersytet Miskatonic** (5 kart): #116–120



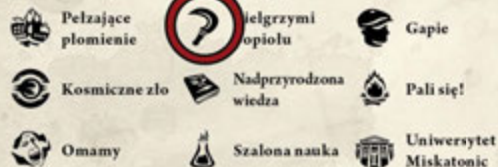
Symbole zestawów spotkań

Aby przygotować scenariusz, gracze muszą zebrać wszystkie karty z każdego zestawu spotkań wskazanego w danym scenariuszu. Każdy zestaw spotkań jest oznaczony odpowiednim symbolem.

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

Przygotowanie gry

🔥 Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań:



9

Przygotowanie talii tajemnic: Karty tajemnic z zestawu spotkań Pełzające płomienie

należy ułożyć kolejno tak, aby na szczycie stosu znalazła się „Tajemnica 1a”, pod nią „Tajemnica 2a” itd. Są to karty „Po ciszy nocnej”, „Rozświetlenie” oraz „Dziki płomień”.



Przygotowanie talii aktów

Karty aktów z zestawu spotkań **Pełzające płomienie** należy ułożyć kolejno tak, aby na szczycie stosu znalazł się „Akt 1a”, pod nim „Akt 2a” itd. Są to karty: „Nie ma dymu...”, „Ucieczka z akademików”, „W poszukiwaniu dra Armitage’a” oraz „Blask chwały”.

10

11

Umieszczenie karty pomocy scenariusza: Połóż kartę pomocy scenariusza „Pełzające płomienie” (karta 105) obok talii tajemnic. Odwróć ją na stronę wskazującą wybrany przez graczy poziom trudności.



13

Przygotowanie talii spotkań: Należy odłożyć na bok karty Sługa płomienia (karta 114), Dr Henry Armitage (karta 115) oraz wszystkie 5 kopii karty podstępu Pali się! (karta 129). Pozostałe karty spotkań należy potasować razem w celu utworzenia talii spotkań.



12

Umieszczenie lokalizacji: Zgodnie z poleceniami na stronie 3 Księgi kampanii, umieść w grze Pokój waszego przyjaciela (karta 113), nieodkrytą stroną do góry. Zazwyczaj karty lokalizacji wchodzić do gry nieodkrytą stroną do góry. Następnie odłóż na bok, poza grę, wszystkie pozostałe lokalizacje.



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



14

Odczytanie wprowadzenia scenariusza: Przeczytajcie wprowadzenie scenariusza „Pełzające płomienie” oraz tekst na odkrytej karcie tajemnicy oraz karcie aktu („Po ciszy nocnej” oraz „Nie ma dymu...”).

Scenariusz I: Pełzające płomienie

W mieście Arkham dzieją się dziwne rzeczy. Niedawna fala pożarów bryczek „wypadki” sprawiają, że całe miasto jest na krawędzi. Ar zamieszelił na swoich łamach ledwie kilka zaskakujących wyjaśnień, was nie uspokoiły. Wszystko wydaje się obracać wokół zakapturzonych, które widywano w pobliżu, a wasz wspólny znajomy jest wprost po sprawie. Postanowicie odwiedzić go w akademiku i wspólnie dotrzeć do sedna tej sprawy. Jednak gdy dojdziecie jedynie pustą pokój, a w dodatku na całym kampusie...



15

Umieszczenie badaczy: Każdy badacz rozpoczyna grę w Pokoju waszego przyjaciela. Należy umieścić żeton lub małą kartę każdego badacza obok Pokoju waszego przyjaciela, zaznaczając w ten sposób ich obecną lokalizację.

Kiedy badacze zostają umieszczeni w Pokoju waszego przyjaciela, należy go odkryć. Zgodnie z normalnymi zasadami odkrywania lokalizacji należy na nim umieścić żetony wskazówek w liczbie równej wartości wskazówek (w tym przypadku po 2 takie żetony na badacza).



Wartość wskazówek Pokoju waszego przyjaciela wynosi 2. Po jego odkryciu należy umieścić tam żetony wskazówek w liczbie równej podwojonej liczbie badaczy.

Odłożone na bok karty

Obszar poza grą (w tym pula zwycięstwa,
odłożone na bok karty itp.).



Talia
spotkań

Karta pomocy
scenariusza

Talia tajemnic

Talia aktów

Stos
odrzuconych
kart spotkań



Obszar gry
Isabelle

Stos kart
odrzuconych
Isabelle



Atuty
Isabelle

Żeton
badacza Isabelle



Żeton
badacza Joe



Lokalizacja (Pokój
waszego przyjaciela)



Obszar
zagrożenia
Isabelle*

Pula żetonów

Obszar
zagrożenia
Joe*

Obszar gry
Joe

Atuty
Joe



Stos kart
odrzuconych
Joe

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

Przebieg rundy

Rozgrywka w *Horror w Arkham: Grę karcianą* składa się z serii rund. W trakcie każdej z nich badacze napotykalają przerażające siły rodem z Mitów, poruszają się i badają tajemnicze lokalizacje, odpierają niebezpiecznych wrogów i wreszcie gromadzą siły w przygotowaniu na kolejną rundę. Każda runda dzieli się na cztery fazy:

1. Faza Mitów
2. Faza badaczy
3. Faza wrogów
4. Faza utrzymania

Ważne: Podczas pierwszej rundy gry należy **pominąć fazę Mitów** i przejść od razu do fazy badaczy. Faza Mitów została opisana na stronie 18.

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

Faza badaczy

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

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

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

- ❖ **Dobranie 1 karty.**
- ❖ **Zyskanie 1 zasobu.**
- ❖ **Aktywacja zdolności** ➤ (aktywowanej akcją).
- ❖ **Zagranie** z ręki karty atutu lub wydarzenia.
- ❖ **Poruszenie się** do połączonej lokalizacji.
- ❖ **Zbadanie** obecnej lokalizacji badacza.
- ❖ **Wejście w zwanie** z wrogiem w obecnej lokalizacji badacza.
- ❖ **Podjęcie próby wymknięcia się** wrogowi, z którym ten badacz jest w zwanu.
- ❖ **Walka** z wrogiem znajdującym się w obecnej lokalizacji badacza.
- ❖ **Pertraktacje** z wrogiem znajdującym się w obecnej lokalizacji badacza przy pomocy zdolności ➤.
- ❖ **Rezygnacja** ze scenariusza przy pomocy zdolności ➤.

Jeśli badacz znajduje się w zwanu z co najmniej jednym przygotowanym wrogiem, wykonanie jakiegokolwiek innej akcji niż **wymknięcie się**, **walka** bądź aktywowanie zdolności posiadającej w swym opisie oznaczenie **Pertraktacje** lub **Rezygnacja** sprawia, że każdy z takich wrogów atakuje badacza. Ten typ ataku jest nazywany **atakiem towarzyszącym**. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale „Faza wrogów” na stronie 17.

Każda z tych akcji została szczegółowo opisana na następnych stronach. Dodatkowo do każdej talii badacza dołączono kartę pomocy ze spisem dostępnych akcji oraz skrótem przebiegu rundy.

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

Wskazówka na początek

Na początku gry badacze próbują znaleźć swojego przyjaciela na Uniwersytecie Miskatonic. Co powinni zrobić?

W tej sytuacji niektóre akcje są korzystniejsze niż inne. Jeśli badacz ma na swojej ręce karty atutów, które wydają się użyteczne, to powinien rozważyć wykonanie akcji **zagrania karty**, aby zagrać jedną lub dwie takie karty – w ten sposób upewni się, że badacz będzie przygotowany, gdy napotka niespodziewane wyzwanie lub wroga. Aby dokonać postępu aktu, badacze muszą zgromadzić 2 ♣ wskazówek, zatem nie obędzie się bez **badania** lub wykorzystania innych sposobów na ich odkrycie w ich bieżącej lokalizacji!

Akcje **dobrania karty** oraz **zyskania zasobu** również mogą okazać się pomocne w uzyskaniu kart lub zasobów, które przydadzą się w dalszej części gry.



Rodzaje akcji

Na trzech kolejnych stronach opisano akcje, które badacz może wykonać w ramach swojej tury. Niektóre z nich są akcjami podstawowymi (*a więc takimi, które można wykonać bez aktywowania zdolności karty lub bez zagrania karty*).

Dobranie karty

Dobranie karty to akcja podstawowa. Badacz używający tej akcji dobiera jedną kartę z wierzchu swojej talii.



Uwaga: Jeśli badacz miałby dobrać wierzchnią kartę swojej talii, a nie może tego zrobić, ponieważ talia się wyczerpała, ten badacz otrzymuje 1 punkt przerażenia, następnie bierze swój stos kart odrzuconych, tasuje go i tworzy nową talię dobierania. Po tym dobiera wierzchnią kartę z nowo utworzonej talii.

Zyskanie zasobu

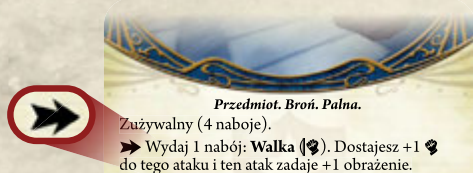
Zyskanie zasobu to akcja podstawowa. Badacz używający tej akcji zyskuje jeden zasób z puli zasobów (zasoby są często używane do opłacania kosztu zagrania kart i efektów).



Podpowiedź: Wydawanie akcji, aby dobrać kartę lub zyskać zasoby, jest opłacalne, kiedy chcesz zagrać konkretną kartę, ale często zabiera to zbyt wiele czasu i jest mniej efektywne niż skorzystanie ze zdolności karty. Korzystaj z tej akcji tylko wtedy, gdy nie jesteś pewien co zrobić lub jako ostateczność!

Aktywacja zdolności

Aktywacja zdolności to akcja. Badacz używający tej akcji rozpatruje zdolność ➤ (aktywowaną akcją) na karcie w grze pod jego kontrolą, w jego lokalizacji, na karcie spotkania w jego lokalizacji albo na karcie obecnego aktu lub obecnej tajemnicy. Zdolności na kartach, które nie znajdują się w grze (np. tych na ręce badacza lub w stosie kart odrzuconych), nie mogą być aktywowane, chyba że opis zdolności stanowi inaczej. Należy zwrócić uwagę, że koszt aktywowania niektórych zdolności może wynosić więcej niż 1 ➤.



Przedmiot. Broń. Palna.

Zużywalny (4 naboje).

➤ Wydadź 1 nabój: Walka (♣). Dostajesz +1 do tego ataku i ten atak zadaje +1 obrażenie.

Zagranie karty

Zagranie karty to akcja. Kiedy badacz jej używa, wybiera kartę atutu lub wydarzenia ze swojej ręki, opłaca jej koszt w zasobach i ją zagrywa. Koszt karty w zasobach oraz jej rodzaj są oznaczone w lewym górnym rogu.



Tasak do mięsa to atut, który kosztuje 3 zasoby.

Aby zapłacić koszt w zasobach, badacz zagrywający kartę musi wziąć ze swojej puli zasoby w liczbie odpowiadającej kosztowi karty i odłożyć je do ogólnej puli żetonów.

Zasady zagrywania poszczególnych rodzajów kart są następujące:

- ❖ Jeśli zagrywana karta to **wydarzenie**, jej efekty są rozpatrywane, a następnie karta jest odkładana na stos kart odrzuconych jej właściciela.
- ❖ Jeśli zagrywana karta to **atut**, należy ją umieścić na obszarze gry zagrywającego ją badacza. Pozostaje tam, dopóki zdolność lub efekt nie sprawi, że opuści ona grę.
- ❖ **Karty umiejętności nie są zagrywane.** Aby użyć ich zdolności i symboli, muszą zostać przeznaczone z ręki badacza na rzecz testu umiejętności (patrz „Modyfikowanie wartości umiejętności podczas testu” na stronie 15).

Uwaga: Karty ze słowem kluczowym „Szybka” nie wymagają zużycia akcji do zagrania.

Strefy

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

	1 strefa drobiazgu		1 strefa głowy
	1 strefa ciała		1 strefa sprzymierzeńca
	1 strefa ręki		2 strefy rąk
	1 strefa mistyczna		2 strefy mistyczne

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

Jeśli badacz chce zagrać lub przejąć kontrolę nad kartą atutu, która wymaga strefy, a badacz nie ma już wolnej strefy tej kategorii, wówczas musi wybrać i odrzucić kontrolowaną przez siebie kartę lub karty atutu tej strefy, aby zrobić miejsce na nową kartę atutu.

Poruszanie się

Poruszanie się to podstawowa akcja. Badacz używający tej akcji porusza się do połączonej lokalizacji. Żeton albo małą kartę tego badacza należy poruszyć do innej lokalizacji, która na karcie lokalizacji, w której badacz obecnie przebywa, jest oznaczona jako połączona. Połączenia poszczególnych lokalizacji są oznaczone symbolami w dolnej części karty lokalizacji, a każdy symbol odpowiada identycznemu symbolowi znajdującemu się obok nazwy lokalizacji, z którą jest połączony (patrz niżej). Jeśli połączona lokalizacja jest nieodkryta, kiedy wchodzi do niej badacz, należy odpowiadającą jej kartę odwrócić na odkrytą stronę. Należy przy tym pamiętać, aby umieścić wskazówki na odkrytej właśnie karcie lokalizacji (patrz „Karty lokalizacji” na stronie 4).

Skorzystaj z zawartych w tym pudełku żetonów połączeń, aby oznaczyć, które lokalizacje są między sobą połączone.

Uwaga: Połączenia między niektórymi lokalizacjami mogą się zmienić w momencie odkrycia lokalizacji, co symbolizuje np. zamknięte drzwi lub przejście tylko w jedną stronę!



Isabelle Barnes porusza się z Pokoju waszego przyjaciela do Akademików. Lokalizacje te są połączone, co wskazuje symbol połączenia oraz umieszczony żeton połączenia.

Badanie

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

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

Jeśli test zakończy się porażką, żadne wskazówki nie zostają odkryte.



Wejście w zwarcie

Wejście w zwarcie to podstawowa akcja. Badacz używający tej akcji wchodzi w zwarcie z jednym wrogiem obecnym w lokalizacji, w której się znajduje (wróg ten może nie być w zwarcu z nikim lub być w zwarcu z innym badaczem). Aby wejść w zwarcie z wrogiem, badacz umieszcza danego wroga na swoim obszarze zagrożenia.



Akcja wejścia w zwarcie jest szczególnie przydatna podczas mierzenia się z powściągliwymi wrogami. Powściągliwego wroga nie można atakować ani nie można mu się wymykać, dopóki nie będzie on w zwarcu z badaczem (patrz „Słowa kluczowe wrogów i zwarcie” na stronie 14).

Podpowiedź: Wejście w zwarcie daje okazję do wymknięcia się temu wrogowi lub zaatakowanie go bez ryzyka zadania obrażeń innemu badaczowi. Wykorzystaj tę akcję, aby dać pozostałym badaczom nieco swobody!

Określanie umiejętności do testów

Kilka akcji podstawowych wymaga, aby rozpatrujący je badacz wykonał test konkretnej umiejętności w odniesieniu do poziomu trudności, wskazanego na karcie będącej celem. Tymi akcjami są:

- 👊 **Walka** (👊). Badacz wykonuje test swojej walki w odniesieniu do wartości bojowej danego wroga.
- 🏃 **Wymykanie się** (🏃). Badacz wykonuje test swojej zręczności w odniesieniu do wartości wymykania się danego wroga.
- 🧠 **Badanie** (🧠). Badacz wykonuje test swojego intelektu w odniesieniu do wartości zasłony swojej lokalizacji.

Inne akcje, takie jak akcja walki na broni lub badania na posiadanym narzędziu, mogą wskazywać inną umiejętność, której test musi przeprowadzić badacz podczas korzystania z danej zdolności. Umiejętność ta jest wskazana w formie symbolu w nawiasie po wytłuszczonym oznaczeniu akcji.

Przykład: Kosmiczny płomień posiada zdolność „➡ **Walka** (👊). [...]”, która wskazuje, że podczas tego testu badacz musi wykonać test swojej woli zamiast swojej walki.



Wymykanie się

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



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

Jeśli test zakończy się porażką, badaczowi nie udaje się wymknąć. Wróg pozostaje przygotowany i w zwarcu z danym badaczem.

Niektórzy wrogowie posiadają słowo kluczowe Czujny, co powoduje, że wymykanie się im jest obciążone większym ryzykiem (patrz „Słowa kluczowe wrogów i zwarcie” po prawej).

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

Walka

Walka to podstawowa akcja. Badacz używający tej akcji atakuje jednego wroga w swojej lokalizacji. Taki badacz wykonuje test walki (👊) w odniesieniu do wartości bojowej danego wroga.



Jeśli test walki zakończy się sukcesem, atak się udaje, a badacz zadaje zaatakowanemu wrogowi jedno obrażenie. Niektóre bronie, zaklęcia lub ataki specjalne mogą modyfikować liczbę zadawanych obrażeń. Na wrogu należy umieścić żetony obrażeń o wartości równej zadany obrażeniu. Jeśli na wrogu znajdują się obrażenia w liczbie równej jego wytrzymałości (lub większej), wówczas zostaje on pokonany i należy odłożyć go na stos odrzuconych kart spotkań. Jeśli w dolnej części pola tekstowego wroga zostało zaznaczone, że zapewnienia o punkty zwycięstwa (o czym informuje zapis „Zwycięstwo X”), taką kartę należy umieścić w obszarze poza grą, zamiast ją odrzucać (taka karta znajduje się wówczas „w puli zwycięstwa”).

Jeśli test walki zakończy się porażką, zaatakowanemu wrogowi nie zadaje się żadnych obrażeń. Jeśli jednak ten wróg jest w zwarcu z innym badaczem, wówczas wszelkie obrażenia, jakie miałyby zostać zadane temu wrogowi, zostają zamiast tego zadane tamtemu badaczowi.

Niektórzy wrogowie posiadają słowo kluczowe Mściwy, co powoduje, że walka z nimi jest obciążona większym ryzykiem (patrz „Słowa kluczowe wrogów i zwarcie” po prawej).

UWAGA!

Słowa kluczowe wrogów i zwarcie

Podczas próby walki lub wymykania się należy zwracać szczególną uwagę na słowa kluczowe wrogów oraz to, z kim dany wróg jest w zwarcu.

- 🕒 Jeżeli test walki badacza zakończy się porażką przeciwko wrogowi, który jest w zwarcu z innym badaczem, wówczas wszelkie obrażenia, jakie miałyby zostać zadane temu wrogowi, zostają zamiast tego zadane tamtemu badaczowi.
- 🕒 Jeżeli test walki badacza przeciwko wrogowi ze słowem kluczowym **Mściwy** zakończy się porażką, taki wróg atakuje tego badacza (patrz „Mściwy” na stronie 40).
- 🕒 Jeżeli test wymykania się badacza przeciwko wrogowi ze słowem kluczowym **Czujny** zakończy się porażką, taki wróg atakuje tego badacza (patrz „Czujny” na stronie 38).
- 🕒 Wróg ze słowem kluczowym **Powściągliwy** nie wchodzi automatycznie w zwarcie z badaczami. Z tego powodu badacze nie mogą wybierać powściągliwych wrogów za cel ataku i wymykania się, póki taki wróg nie będzie w zwarcu z badaczem (patrz „Powściągliwy” na stronie 42).
- 🕒 Niezależnie od tego, czy przeprowadzany przeciwko niemu atak zakończy się sukcesem, czy nie, przygotowany wróg ze słowem kluczowym **Nieuchwytny** ucieka do połączonych lokalizacji (patrz „Nieuchwytny” na stronie 41).

Pertraktacje

Pertraktacje są akcją, którą można zainicjować aktywacją lub zagranieniem karty, i reprezentuje ona próbę odwrócenia uwagi i/lub wybrnięcia z sytuacji za pomocą słów.

Akcja pertraktacji jest wyróżniona wytłuszczonym oznaczeniem akcji i podczas użycia nie powoduje ataków towarzyszących. Ten rodzaj akcji pojawia się w formie zdolności na niektórych kartach graczy i/lub kartach scenariusza.



Każda zdolność pertraktacji jest unikatowa i może się wiązać z koniecznością wykonania testu umiejętności. Zdolność pertraktacji wymaga, aby wróg, który jest jej celem, był obecny w lokalizacji badacza, którą ją rozpatruje, chyba że opis zdolności stanowi inaczej.

Rezygnacja

Rezygnacja jest akcją, którą można zainicjować aktywacją lub zagranieniem karty, i umożliwia badaczom wycofanie się z bieżącego scenariusza.

Akcja rezygnacji jest wyróżniona wytłuszczonym oznaczeniem akcji i podczas użycia nie powoduje ataków towarzyszących. Kiedy badacz rezygnuje, należy umieścić wszystkie jego wskazówki oraz powiązane z rozgrywanym scenariuszem żetony w jego bieżącej lokalizacji. Taki badacz zostaje usunięty z gry i nie może już wykonywać akcji ani zostać pokonany.

Ważne: Usunięcie badacza z gry nie powoduje zmiany wartości 🎲 (na badacza). Przykładowo, jeżeli jeden z badaczy rezygnuje w rozgrywce 4-osobowej, to liczba badaczy określana przez symbol 🎲 nadal będzie wynosiła cztery, a nie trzy!

Umiejętności i testy umiejętności

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

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

Oznaczenia testów umiejętności

Wykonując akcję podstawową, taką jak **Walka**, **Wymykanie się** lub **Badanie**, testowanymi umiejętnościami są odpowiednio ♁, ♁ i ♁.

Niektóre zdolności kart mają pogrubione oznaczenia akcji. Każdy z nich wskazuje symbol w nawiasie po rodzaju akcji, który odpowiada testowanej umiejętności.

- ☉ Karta ze zdolnością „**Walka** (♁)”, wskazuje, że rozpatrując ją badacz musi użyć swojej ♁ podczas tego testu umiejętności.
- ☉ Karta, która w swojej zdolności **ma** (♁ lub ♁), wskazuje, że rozpatrując ją badacz może wybrać podczas testu jedną z wymienionych umiejętności.

Modyfikowanie wartości umiejętności podczas testu

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

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

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



Symbole umiejętności

Dodatkowo badacz może aktywować zdolności ⚡ (darmowa aktywacja) w oknie gracza podczas wykonywania testu (opisano to dokładnie na diagramie „Przebieg testu umiejętności” na kolejnej stronie), aby w ten sposób zmodyfikować wartość swojej umiejętności na czas tego testu.

Odkryty żeton chaosu również może modyfikować wartość umiejętności badacza podczas testu, co opisano w kolejnym akapicie.

Odkrycie żetonu chaosu podczas testu umiejętności

Po przeznaczeniu kart do testu i skorzystaniu ze zdolności ⚡ badacz wykonujący test odkrywa pojedynczy żeton chaosu z worka chaosu.

Na każdym żetonie chaosu znajduje się symbol lub liczbowy modyfikator, wpływający na wynik testu umiejętności. Modyfikator na odkrytym żetonie chaosu należy zastosować do wartości umiejętności badacza podczas tego testu. Żetony chaosu z symbolem mają dodatkowe efekty, opisane poniżej.



Żeton czaszki



Żeton kultysty



Żeton tabliczki



Żeton Starszej Istoty

Jeśli dobrany zostanie żeton z symbolem ♁, ♁, ♁ albo ♁, należy sprawdzić na karcie pomocy scenariusza, jaki jest efekt takiego żetonu, a następnie go rozpatrzyć.



Żeton Znak
Starszych Bogów

Jeśli dobrany zostanie żeton z symbolem ♁, należy sprawdzić kartę badacza, który wykonuje test, i zastosować opisany na niej efekt ♁.



Żeton
automatycznej
porażki

Jeśli dobrany zostanie żeton z symbolem ♁, test automatycznie kończy się porażką. Uznaje się wówczas, że całkowita zmodyfikowana wartość umiejętności badacza w tym teście wynosiła 0, niezależnie od wartości umiejętności badacza, modyfikatorów lub poziomu trudności tego testu.

Kończenie testu umiejętności

Po obliczeniu zmodyfikowanej wartości umiejętności badacza, badacz kończy test sukcesem lub porażką i rozpatruje wszelkie następstwa z tym związane. Niektóre karty umiejętności posiadają zdolności, które rozpatruje się po zakończeniu testu umiejętności, pod warunkiem, że dana karta została przeznaczona na potrzeby takiego testu.

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





Przebieg testu umiejętności

Poniższy diagram opisuje krok po kroku przeprowadzanie testu umiejętności. Okna gracza to momenty, w których badacze mogą skorzystać ze zdolności .

Krok 1: Ustalenie testowanej umiejętności.
Rozpoczyna się test danej umiejętności.

 **Okno gracza.**

Krok 2: Przeznaczenie kart z ręki
na potrzeby testu umiejętności.

 **Okno gracza.**

Krok 3: Odkrycie żetonu (żetonów) chaosu.

Krok 4: Rozpatrzenie efektu (efektów)
żetonu chaosu z symbolem.

Krok 5: Wyznaczenie zmodyfikowanej
wartości umiejętności badacza.

Krok 6: Ustalenie, czy test zakończył się
sukcesem, czy porażką.

Krok 7: Zastosowanie wyników
testu umiejętności.

Krok 8: Koniec testu umiejętności.

Przykład testu umiejętności

Dexter Drake dobiera kartę podstępu Trujący dym, której treść brzmi: „**Odkrycie** – Wykonaj test  lub  (3). Za każdy punkt, o który test się nie powiódł (porażka), otrzymujesz 1 obrażenie”.

W **kroku 1** Dexter ustala testowaną umiejętność. Wartość jego woli () to 5, zaś jego zręczności () to tylko 3, więc decyduje się testować wolę.

W ramach **kroku 2** badacze przeznaczają karty do testu. Niestety Dexter nie ma obecnie na ręce żadnych kart, więc nie może wspomóc się symbolami umiejętności! Na szczęście w jego lokalizacji jest również Isabelle Barnes, która decyduje się przeznaczyć jedną kartę z symbolem  na potrzeby tego testu. Dzięki temu do tego testu Dexter otrzymuje premię +1 do wartości swojej woli.

W **kroku 3** Dexter losuje jeden żeton chaosu z worka chaosu – wyciąga „-3”. Jeśli byłby to żeton z symbolem, wówczas rozpatrzyłby on wszelkie jego efekty podczas **kroku 4**. Jednak w tym przypadku jest to tylko numeryczny modyfikator.

Krok 5 to moment zastosowania modyfikatora do wartości woli Dextera do tego testu. Obecnie wynosi ona 5 (podstawowa wartość) +1 (dzięki karcie przeznaczonej przez Isabelle) -3 (z żetonu chaosu), co daje ostateczny wynik 3! W związku z tym, że zmodyfikowana wartość umiejętności Dextera jest równa poziomowi trudności testu, test kończy się sukcesem!

Po określeniu w **kroku 6**, czy test zakończył się sukcesem, czy porażką, Dexter rozpatruje odpowiedni wynik danego testu w ramach **kroku 7**. Odkryty żeton chaosu wraca do worka chaosu, karta przeznaczona do tego testu jest odrzucana i test w **kroku 8** dobiega końca. Efekt karty Trujący dym został rozpatrzony, więc należy ją odrzucić bez dalszych konsekwencji. Gdyby Isabelle nie było w pobliżu i nie przeznaczyłaby swojej karty do tego testu, wówczas zakończyłby się on dla Dextera porażką i musiałby otrzymać 1 obrażenie!

Faza wrogów

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

Jeśli w grze nie ma żadnych wrogów, należy od razu przejść do fazy utrzymania. W przeciwnym razie należy rozparzyć po kolei poniższe kroki:

1. **Wrogowie poruszają się.** Każdy przygotowany wróg ze słowem kluczowym Łowca lub Wędrujący porusza się w tej fazie zgodnie z działaniem swojego słowa kluczowego (co opisano poniżej).
 - ❖ Przygotowani wrogowie ze słowem kluczowym Łowca poruszają się raz do połączonej lokalizacji, w stronę najbliższego badacza.
 - ❖ Przygotowani wrogowie ze słowem kluczowym Wędrujący poruszają się raz do połączonej lokalizacji, w stronę swojego celu (opisanego w nawiasie obok słowa kluczowego Wędrujący). Słowo kluczowe Wędrujący może wskazywać jako cel konkretny kierunek, lokalizację lub kartę scenariusza (np. wroga lub kartę podstęp).
 - ❖ Jeśli wróg porusza się do lokalizacji, w której znajduje się co najmniej 1 badacz, natychmiast wchodzi w zwarcie z jednym z tych badaczy (patrz „Zwarcie z wrogiem” na stronie 19).
 - ❖ *Uwaga: Wyczerpani wrogowie, wrogowie już będący w zwarcu oraz wrogowie ze słowem kluczowym Łowca znajdujący się w lokalizacji, w której obecny jest co najmniej 1 badacz, nie poruszają się.*
2. **Wrogowie atakują.** Każdy przygotowany, znajdujący się w zwarcu wróg atakuje badacza, z którym jest zwarty. Jeżeli z danym wrogiem zwarty jest więcej niż 1 badacz, badacze rozpatrują ataki tego wroga w kolejności graczy. Jeśli badacz jest w zwarcu z więcej niż 1 wrogiem, wybiera kolejność, w jakiej rozpatrzy te ataki.
 - ❖ Kiedy wróg atakuje, zadaje badaczowi, z którym jest w zwarcu, jednocześnie obrażenia i punkty przerażenia (patrz „Obrażenia i przerażenie” po prawej).

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



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

Po tym, jak każdy przygotowany, znajdujący się w zwarcu wróg zaatakował, faza wrogów dobiega końca i należy przejść do fazy utrzymania.

Obrażenia i przerażenie

Podczas rozgrywania scenariusza badacz może otrzymać obrażenia i/lub punkty przerażenia. Wartość wytrzymałości i poczytalności badacza określa, ile obrażeń lub punktów przerażenia może otrzymać, zanim zostanie pokonany.

- ❖ Kiedy badacz otrzymuje obrażenie, musi przypisać je karcie, którą kontroluje. Aby to zrobić, umieszcza obrażenie na swojej karcie badacza i/lub na swoich kartach atutów, posiadających wartość wytrzymałości (maksymalnie do wartości obrażeń, którą dana karta może otrzymać). Karcie bez wartości wytrzymałości nie można przypisywać obrażeń.
- ❖ Kiedy badacz otrzymuje „bezpośrednie obrażenie”, **musi** je przypisać swojej karcie badacza.
- ❖ Kiedy badacz otrzymuje punkt przerażenia, musi przypisać go karcie, którą kontroluje. Aby to zrobić, umieszcza punkt przerażenia na swojej karcie badacza i/lub na swoich kartach atutów, posiadających wartość poczytalności (maksymalnie do wartości poczytalności, którą dana karta może otrzymać). Karcie bez wartości poczytalności nie można przypisywać punktów przerażenia.
- ❖ Kiedy badacz otrzymuje „bezpośredni punkt przerażenia”, **musi** go przypisać swojej karcie badacza.
- ❖ Jeśli wartość obrażeń znajdujących się na karcie jest większa bądź równa jej wytrzymałości albo wartość przerażenia znajdującego się na karcie jest większa bądź równa jej poczytalności, karta zostaje pokonana. Pokonaną kartę atutu należy odrzucić. Pokonany badacz zostaje wyeliminowany (patrz „Eliminacja” na stronie 38).

Faza utrzymania

W fazie utrzymania badacze i wrogowie zbierają siły, przygotowując się do kolejnej rundy.

Należy rozpatrzyć po kolei poniższe kroki:

1. Każdy badacz odwraca swój żeton lub małą kartę badacza na kolorową stronę.
2. Należy przygotować wszystkie wyczerpane karty. Każdy niebędący w zwarcu wróg, który zostaje przygotowany, będąc w tej samej lokalizacji co badacz, w tym momencie wchodzi w zwarcie z takim badaczem (patrz „Zwarcie z wrogiem” na stronie 19).
3. Każdy badacz dobiera 1 kartę oraz zyskuje 1 zasób.
4. Każdy badacz, który ma na ręce więcej niż 8 kart, wybiera i odrzuca z ręki karty, dopóki nie pozostanie mu ich na ręce 8.

Po tym, jak powyższe kroki zostaną wykonane, runda dobiega końca i należy przejść do fazy Mitów kolejnej rundy.



Faza Mitów

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

Faza Mitów składa się z trzech kroków, opisanych poniżej.

1. Na karcie obecnej tajemnicy należy umieścić 1 żeton zagłady.
2. Całkowitą liczbę znajdujących się w grze (na obecnej tajemnicy, jak i na innych kartach obecnych w grze) żetonów zagłady należy porównać z progiem zagłady obecnej tajemnicy. *Ważna uwaga: Jeśli jakaś karta nie wskazuje wyraźnie, że należy dokonać postępu tajemnicy, to jest to jedyny moment, kiedy można dokonać postępu tajemnicy.* Jeśli liczba obecnych w grze żetonów zagłady jest równa lub wyższa od progu zagłady obecnej tajemnicy, talia tajemnic postępuje.
- ❖ Aby dokonać postępu talii tajemnic, należy odrzucić z gry **wszystkie** żetony zagłady (nawet te umieszczone na wrogach, lokalizacjach, kartach podstępu lub kartach graczy), odwrócić kartę obecnej tajemnicy na drugą stronę, wykonać opisane tam instrukcje, a następnie usunąć ją z gry.
- ❖ Następnie widoczna strona kolejnej karty w talii tajemnic staje się aktywną kartą tajemnicy.
3. W kolejności graczy każdy badacz dobiera kartę z wierzchu talii spotkań i ją rozpatruje. Zasady dotyczące rozpatrywania kart poszczególnych rodzajów zostały przedstawione na kolejnych stronach.



Rodzaje kart spotkań

Są 2 rodzaje kart spotkań: wrogowie i podstęp.

Podstęp

Karty podstępu przedstawiają zagrożenia, knowania, moce lub śmiertelne spotkania z tajemnymi siłami, które są nastawione przeciwko badaczom.

- ❖ W chwili dobrania karty podstępu należy zwrócić uwagę, czy ma jakieś słowa kluczowe (patrz „Zagrożenie i Mroczna fala” poniżej), a następnie rozpatrzyć opisane na niej efekty. Często będzie się to wiązać z koniecznością wykonania testu lub podjęciem trudnej decyzji.
- ❖ Po rozpatrzeniu zdolności karty podstępu należy ją odrzucić na stos odrzuconych kart spotkań, chyba że została ona umieszczona w grze (na obszarze zagrożenia badacza lub dołączona do innej karty scenariusza).



Karta podstępu

Zagrożenie i Mroczna fala

Zagrożenie i Mroczna fala to słowa kluczowe, które pojawiają się na niektórych kartach spotkań.

- ❖ Kiedy badacz dobierze kartę ze słowem kluczowym **Zagrożenie**, ten badacz nie może konsultować się z pozostałymi badaczami podczas rozpatrywania jej zdolności odkrycia. Tylko badacz, który dobrał tę kartę, może przeznaczać karty do testu na tej karcie.
- ❖ Kiedy badacz dobierze kartę ze słowem kluczowym **Mroczna fala**, po jej rozpatrzeniu musi dobrać i rozpatrzyć kolejną kartę z wierzchu talii spotkań.

Wróg

Karty wrogów reprezentują potwory, stworzenia lub ludzi, którzy są wrogo nastawieni do badaczy.

W chwili dobrania karty wroga należy go rozstawić w zwarcie z badaczem, który go dobrał.

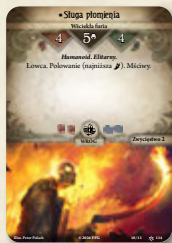
☞ Jeśli wróg ma opisaną instrukcję rozstawienia, wchodzi do gry we wskazanej w niej lokalizacji i automatycznie wchodzi w zwarcie z badaczem, który się tam znajduje (jeśli jakiś jest).

☞ Jeśli nie można spełnić instrukcji rozstawienia wybranego wroga, należy go odrzucić.

☞ Kiedy wróg zostaje rozstawiony w lokalizacji, uważa się, że wszedł do tej lokalizacji (może to mieć znaczenie dla efektów niektórych kart).

☞ Jeśli dobrany wróg ma słowo kluczowe Powściągliwy, nie wchodzi w zwarcie po rozstawieniu.

Więcej informacji na temat zwarcia z wrogiem znajduje się w kolumnie po prawej.



Karta wroga

Zwarcie z wrogiem

Dopóki karta wroga jest w grze, może być w zwarcie z badaczem (wówczas karta takiego wroga znajduje się na obszarze zagrożenia tego badacza) lub nie być w zwarcie (wówczas karta takiego wroga jest umieszczona w pobliżu określonej lokalizacji). Uznaje się, że każdy wróg znajdujący się na obszarze zagrożenia badacza jest obecny w tej samej lokalizacji co dany badacz. Jeśli badacz się poruszy, wróg pozostaje w zwarcie z danym badaczem i także porusza się do nowej lokalizacji.

Jeśli w dowolnym momencie niebędący w zwarcie wróg znajduje się w tej samej lokalizacji co badacz, to wchodzi on w zwarcie z tym badaczem i jest umieszczany na jego obszarze zagrożenia. Niektórzy wrogowie mają słowo kluczowe Polowanie, które wskazuje, z kim wchodzi w zwarcie, gdy jest kilka możliwości (patrz „Polowanie” na stronie 42).

Jeśli w tej samej lokalizacji co przygotowany wróg znajduje się kilku badaczy, to główny badacz decyduje, z którym z tych badaczy wróg wejdzie w zwarcie.

Niebędący w zwarcie wróg natychmiast wchodzi w zwarcie z badaczem, gdy:

- ☞ Zostanie rozstawiony w lokalizacji, w której znajduje się badacz.
- ☞ Poruszy się do lokalizacji, w której znajduje się badacz.
- ☞ Badacz poruszy się do lokalizacji, w której znajduje się przygotowany wróg.
- ☞ Wyczerpany wróg zostanie przygotowany w lokalizacji, w której znajduje się badacz.



Co dalej?

Po rozpatrzeniu fazy Mitów rozgrywka przechodzi normalnie do fazy badaczy. Rundy gry należy rozgrywać do czasu, aż gracze osiągną zakończenie scenariusza (patrz „Zakończenie scenariusza” na stronie 33).

Po zakończeniu rozgrywki gracze mogą chcieć kontynuować kampanię. W tym celu muszą przeczytać „Rozszerzone zasady kampanii”, opisane na stronie 5 Księgi kampanii *Bracia popiołu*. Następnie należy przejść do scenariusza „Dym i lustra”, korzystając z zasad przygotowania opisanych po prawej.

Niektórzy gracze mogą chcieć poćwiczyć grę innymi badaczami, zanim zdecydują się na kontynuowanie kampanii. W tym celu przed ponownym rozegranie scenariusza „Pelzające płomienie” warto przeczytać omówienie dostępnych badaczy oraz klas na stronie 24. Szczegółowe zasady dotyczące tworzenia własnej talii opisano na stronie 30.

Skrót z wyjaśnieniem słów kluczowych, symboli oraz ważnych elementów graficznych znajduje się na ostatniej stronie tej instrukcji. Odpowiedzi na wiele pytań, które mogą się pojawić, zamieszczono w Skróconym Grymuarze Arkham na stronie 32 i dalszych. Jego kompletna wersja znajduje się w sieci.

Przygotowanie gry

Poniższa sekcja jest uniwersalnym, skondensowanym zbiorem zasad przygotowania gry, które można wykorzystać w dowolnym scenariuszu *Horroru w Arkham: Gry karciane*.

1. **Wybór badaczy.** Każdy gracz wybiera innego badacza i umieszcza jego kartę badacza w swoim obszarze gry.
2. **Otrzymanie obrażeń/punktów przerażenia za traumę.** W czasie kampanii każdy gracz umieszcza na karcie swojego badacza żetony obrażeń w liczbie równej jego traumie fizycznej i żetony przerażenia w liczbie równej jego traumie psychicznej.
3. **Wybór głównego badacza.** Należy wybrać gracza, który zostanie głównym badaczem podczas tej rozgrywki. Bierze on żeton głównego badacza. Następnie każdy gracz wybiera żeton badacza lub małą kartę swojego badacza, która posłuży mu do oznaczania jego położenia w grze.
4. **Przygotowanie i potasowanie talii badaczy.**
5. **Przygotowanie puli żetonów.** Żetony obrażeń, przerażenia, wskazówek/zagłady, zasobów oraz połączeń należy umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
6. **Przygotowanie worka chaosu.** Żetony chaosu wyszczególnione w instrukcji przygotowania scenariusza należy wrzucić do worka, a pozostałe odłożyć do pudełka.
 - ◆ W czasie kampanii należy użyć worka chaosu w takiej postaci, w jakiej był po zakończeniu poprzedniego scenariusza.
7. **Otrzymanie początkowych zasobów.** Każdy badacz zyskuje 5 zasobów z puli zasobów.
8. **Dobranie początkowych kart.** Każdy gracz dobiera 5 kart. Każdy gracz może w tym momencie dokonać jednorazowej wymiany dowolnych kart na swojej początkowej ręce.
 - ◆ Każda dobrana w czasie tego kroku karta osłabienia zostaje zignorowana, odłożona na bok (bez rozpatrywania) i zastąpiona nową kartą dobraną z talii. Po zakończeniu tego kroku należy wszystkie takie karty osłabień wtasować do talii właściciela.
9. **Odczytanie wstępu scenariusza z Księgi kampanii.**
10. **Przygotowanie scenariusza zgodnie z poleceniami z Księgi kampanii.** Polega to na: zgromadzeniu wymienionych zestawów spotkań; rozłożeniu lokalizacji; umieszczeniu żetonów i/lub małych kart badaczy w lokalizacji, w której każdy z nich rozpoczyna grę; odłożeniu na bok wskazanych kart; potasowaniu razem pozostałych kart spotkań w celu przygotowania talii spotkań.
11. **Przygotowanie talii tajemnic.** Talię tajemnic należy przygotować poprzez ułożenie w kolejności kart tajemnic stroną z grafiką ku górze tak, aby „tajemnica 1a” znalazła się na wierzchu. Następnie należy odczytać tekst fabularny z tajemnicy 1a.
12. **Przygotowanie talii aktów.** Talię aktów należy przygotować poprzez ułożenie w kolejności kart aktów stroną z grafiką ku górze tak, aby „akt 1a” znalazł się na wierzchu. Następnie należy odczytać tekst fabularny z aktu 1a.
13. **Umieszczenie karty pomocy scenariusza obok talii tajemnic.**
Można teraz rozpocząć rozgrywkę!

Podczas przygotowania nie ma żadnych okien akcji. Podczas przygotowania gracze mogą aktywować tylko zdolności kart lub zagrywać karty ze swojej ręki, jeśli spełniony jest warunek aktywacji danej karty lub zdolności.

Rozgrywka kampanijna

Kampania to dłuższa historia osadzona w złowieszczym uniwersum mitów Lovecrafta, która rozwija się w ramach serii powiązanych ze sobą scenariuszy. Wraz z postępem kampanii każdy badacz będzie zyskiwał punkty doświadczenia oraz otrzymywał traumy, co będzie odzwierciedlane poprzez zmiany zachodzące w jego talii. Decyzje, zwycięstwa i porażki są zapisywane w Dzienniku kampanii i mogą mieć daleko idące konsekwencje.

Aby rozpocząć kampanię, należy postępować zgodnie z instrukcjami jej przygotowania w księdze tej kampanii.

Dziennik kampanii

Dziennik kampanii (znajdujący się w końcowej części Księgi kampanii) służy do zapisywania postępów poczynionych w kampanii. Na końcu każdego scenariusza gracze zapisują tam swój rezultat, notując wszelkie istotne informacje, w tym: zdobyte punkty doświadczenia, poziom traumy każdego badacza, zdobyte atuty fabularne i osłabienia oraz imiona badaczy, którzy zostali zabici lub popadli w obłąd.

Dla wygody zalecamy wydrukowanie lub wykonanie kopii Dziennika kampanii, aby móc rozegrać kampanię więcej niż raz. Dzienniki każdej kampanii w formacie PDF można pobrać ze strony www.galakta.pl.

„Zanotuj w Dzienniku kampanii...”

Często gracze będą proszeni, aby zapisać ważną informację lub element historii w Dzienniku kampanii. Należy je zapisywać w rubryce „Notatki z kampanii”, chyba że wskazano inaczej. Zapiski te będą często przywoływane w późniejszych scenariuszach, co sprawi, że decyzje podjęte w jednym scenariuszu przełożą się na kolejne. Jeśli gracze mają wykreślić którąś z takich informacji, robią to i należy ignorować ją w dalszej części kampanii.

Ponieważ gracze mogą być proszeni, aby sprawdzić Dziennik kampanii pod kątem określonej frazy na dalszym etapie kampanii, kluczowe jest zapisywanie wskazanej frazy dokładnie tak, jak się pojawia, bez zmian.

Przykład: Jeśli gracze mają zapisać w Dzienniku kampanii, że „badacze odkryli 3 notatki”, nie należy tego zmieniać np. na „badacze odkryli kilka notatek”, ponieważ dokładna ich liczba może być ważna w późniejszym scenariuszu.

„Zapamiętaj, że...”

Czasami karta scenariusza poleci badaczom, by coś „zapamiętali”. Często ma to związek z wykonaną przez nich akcją lub podjętą w obrębie tego scenariusza decyzją. Zapamiętana fraza może zostać przywołana na dalszym etapie tego scenariusza i może mieć jakiś skutek. **Nie ma potrzeby zapisywania tej frazy w Dzienniku kampanii**, ponieważ ma ona znaczenie tylko podczas bieżącego scenariusza lub podczas jego zakończenia.

Jeśli efekt brzmi „zapamiętaj, że...”, to odnosi się do konkretnego badacza, który rozpatruje ten efekt.

„Zostań posiadaczem...”

W różnych momentach kampanii gracze mogą zostać poinstruowani, aby uczynić kogoś „posiadaczem” określonego atutu fabularnego lub osłabienia. W takiej sytuacji ten gracz dodaje daną kartę do swojej talii, ignorując wszelkie wymogi i ograniczenia tworzenia talii. Ta karta nie wlicza się do limitu kart w talii danego badacza.

Przejdź do kolejnego scenariusza

Po zakończeniu scenariusza, zaktualizowaniu Dziennika kampanii i zakupieniu nowych kart, należy przejść do następnego scenariusza w kampanii, zgodnie z Księgą kampanii.

Dołączanie i opuszczanie kampanii

Po rozpoczęciu kampanii gracze mogą swobodnie opuszczać ją lub do niej dołączać pomiędzy poszczególnymi scenariuszami.

Jeśli gracz opuści kampanię, nie należy usuwać informacji o nim z Dziennika kampanii, ponieważ może ponownie dołączyć w dowolnym momencie między scenariuszami.

Jeśli do kampanii chce dołączyć zupełnie nowy gracz, musi wybrać badacza, który nie brał w niej do tej pory udziału podczas bieżącego podejścia. Taki gracz rozpoczyna grę tak, jakby był to pierwszy scenariusz danej kampanii, a więc bez punktów doświadczenia i traum.





Trauma, śmierć i obłąd

Poprzez spotkania z siłami Mitów badacze mogą zostać poważnie pokiereszowani, a nawet gorzej. Trauma reprezentuje trwałe urazy, których doznało ciało lub psychika badacza.

- ☞ Jeśli badacz zostanie pokonany w trakcie scenariusza, wówczas zostaje wyeliminowany z tego scenariusza, ale niekoniecznie z całej kampanii.
- ☞ Jeśli badacz zostanie pokonany poprzez otrzymanie obrażeń w liczbie równej jego wartości wytrzymałości, to otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej (co należy oznaczyć w Dzienniku kampanii). Jeśli badacz posiada punkty traumy fizycznej w liczbie odpowiadającej jego wydrukowanej wytrzymałości, wówczas taki badacz zostaje **zabity**.
- ☞ Jeśli badacz zostanie pokonany poprzez otrzymanie punktów przerażenia w liczbie równej jego wartości poczytalności, to otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej (co należy oznaczyć w Dzienniku kampanii). Jeśli badacz posiada punkty traumy psychicznej w liczbie odpowiadającej jego wydrukowanej poczytalności, wówczas taki badacz popada w **obłąd**.
- ☞ W wyniku niektórych zakończeń scenariusza badacze mogą zostać **pochłonięci** przez kosmiczne byty lub upiorne abominacje.
- ☞ Jeśli badacz zostanie pokonany poprzez równoczesne otrzymanie obrażeń w liczbie równej jego wartości wytrzymałości oraz otrzymanie punktów przerażenia w liczbie równej jego wartości poczytalności, to sam wybiera, który rodzaj traumy otrzyma.
- ☞ Jeśli badacz zostanie **zabity, popadnie w obłąd** lub **zostanie pochłonięty**, wówczas taki badacz nie może brać udziału w dalszej części kampanii. Kierujący nim gracz wybiera nowego badacza, którym pokieruje w kolejnym scenariuszu, i tworzy dla niego nową talię poziomu 0.
- ☞ Jeśli gracz podejmie próbę wybrania nowego badacza, a w puli nie ma już żadnych dostępnych badaczy, gracze przegrywają, a kampania się kończy.
- ☞ Za każdy posiadany punkt traumy fizycznej i/lub psychicznej badacz rozpoczyna każdy kolejny scenariusz danej kampanii z odpowiednio 1 obrażeniem i/lub 1 punktem przerażenia.

Otrzymywanie i wydawanie doświadczenia

W miarę zagłębiania się w Mity badacze zyskują wgląd w ukryte prawdy tego świata — potworności i tajemnice, których ludzkość nigdy nie powinna była poznać. Zdobywane doświadczenie jest miarą tych przeżyć. Podczas rozpatrywania zakończenia scenariusza każdy badacz może zyskać 1 lub więcej punktów doświadczenia. Każdy badacz otrzymuje punkty doświadczenia indywidualnie i nie może przekazywać ich innym badaczom. Doświadczenie można zyskiwać poprzez umieszczanie kart z wartością punktów zwycięstwa w puli zwycięstwa (np. po pokonaniu stosownego potwora lub dzięki odkryciu wszystkich wskazówek w lokalizacji), na skutek podjętych decyzji oraz podczas zakończeń scenariusza.

Zgromadzone doświadczenie można wydawać pomiędzy scenariuszami na zakup kart, co symbolizuje naukę nowych umiejętności i zaklęć oraz zdobywanie przedmiotów oraz broni. Dodanie nowej karty do talii kosztuje punkty doświadczenia równe poziomowi danej karty, co oznaczono liczbą białych kropek w jej lewym górnym rogu (patrz „Poziomy kart” na stronie 30). Dodanie nowej karty do talii zawsze kosztuje co najmniej 1 punkt doświadczenia (nawet jeśli karta ma poziom 0) i wymaga przestrzegania rozmiaru talii (zazwyczaj wiąże się to z koniecznością usunięcia w zamian innej nadmiarowej karty).

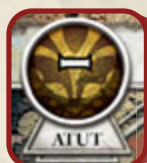
Niektóre karty można ulepszyć do ich wyższych poziomów. Takie karty mają tę samą nazwę co ich wersje na innym poziomie, lecz mogą mieć dodatkowe efekty i symbole umiejętności lub zmodyfikowany koszt. Jeśli gracz posiada niższy poziom karty i chce zakupić jej wyższy poziom, wówczas płaci jedynie różnicę w punktach doświadczenia pomiędzy nimi. Zakupioną kartę należy dodać do talii, a jej poprzednią wersję z niej usunąć.

Gracz nie musi wydawać pomiędzy scenariuszami wszystkich zgromadzonych punktów doświadczenia. Może pozostawić dowolną ich część i zanotować to w rubryce „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii.

Karty nagród

Niektóre kampanie zawierają unikatowy podrodzaj kart graczy: Nagrody. Są to neutralne karty (a więc nie należą do żadnej klasy) i trafiają do kolekcji kart gracza po tym, jak zostaną odblokowane w toku kampanii.

- ☞ Karty nagród można rozpoznać po słowie kluczowym Nagroda oraz złotym oznaczeniu w lewym górnym rogu karty (patrz poniżej).



Karta nagrody



- ☞ Kiedy kampania poinstruuje graczy, że zyskali kartę nagrody (często w ramach zakończenia lub antraktu), wówczas taka karta zostaje dodana do kolekcji kart gracza. **Gracze nie mogą używać karty nagrody podczas tworzenia talii ani nie mogą jej zagrać, dopóki dana karta nie zostanie odblokowana w toku kampanii.**
- ☞ Te karty mogą w istotny sposób wpływać na rozgrywkę, np. poprzez modyfikowanie opcji budowania talii, dodawanie nowych zdolności lub wprowadzanie ograniczeń do talii badacza.
- ☞ Badacze nie muszą dodawać do swoich talii kart nagród, które udało im się odblokować.

Wariant epickiej kampanii

Po przejściu kampanii gracze mogą chcieć kontynuować przygody swojego badacza w innej kampanii. Wariant epickiej kampanii oferuje wyzwanie tym graczom, którzy chcą się przekonać, jak długo ich badacz zdoła opierać się niezliczonym koszmarom, i jest on przeznaczony dla najodważniejszych graczy! Kiedy taki badacz zostanie zabity, popadnie w obłęd lub zostanie wyeliminowany z kampanii z jakiegokolwiek powodu, łączna liczba zebranych punktów doświadczenia z wszystkich kampanii będzie jednocześnie uzyskanym wynikiem.

Aby rozegrać wariant epickiej kampanii, należy zastosować poniższe zasady:

- ☞ Nie każdy badacz, który przetrwał kampanię, musi być przeniesiony do kolejnej.

- ☞ Stracić wszystkie punkty doświadczenia zdobyte w poprzedniej kampanii i zapisać osobno liczbę punktów doświadczenia (X), którą zdobył twój badacz w Dzienniku kolejnej kampanii jako „Łączna liczba zdobytych punktów doświadczenia przez [imię badacza]: X”. Po zakończeniu kampanii albo jeśli twój badacz zostanie **zabity** lub **popadnie w obłęd**, dodaj uzyskane przez niego doświadczenie do jego łącznego doświadczenia, aby określić, jak dobrze ci poszło.
- ☞ Usuń z twojej talii wszystkie karty o poziomie 1–5, resetując talię tak, by składała się tylko z kart poziomu 0. Możesz zbudować talię swojego badacza od nowa tak, jakbyś właśnie miał zamiar rozpocząć kampanię.
- ☞ Przenieś wszelkie fizyczne i psychiczne traumy, zdobyte atuty fabularne oraz osłabienia do nowej kampanii. Wszelkie pozostałe zapiski z poprzednich dzienników kampanii zostają usunięte i nie przechodzą do nowej kampanii.
- ☞ Zresetuj worek chaosu, a nowy przygotuj w momencie rozpoczynania nowej kampanii. Kiedy ją rozpoczynasz, wybierz poziom trudności równy lub wyższy niż w poprzedniej kampanii.
- ☞ Jeśli twój badacz ma zdolność, która aktywuje się „na początku kampanii” lub „podczas tworzenia talii” (np. dodatkowe punkty doświadczenia), to należy ponownie ją rozpatrzyć podczas przenoszenia go do nowej kampanii.

Karty oraz księgi kampanii są tworzone i balansowane z założeniem, że badacze nie przechodzą z kampanii do kampanii. Z tego powodu, kiedy w kampanii pojawiają się zapisy w rodzaju „do końca kampanii”, to chodzi wyłącznie o bieżącą kampanię i należy każdy taki zapis i efekt traktować wyłącznie w odniesieniu do niej. Z drugiej strony niektóre efekty należy traktować tak, jakby rozgrywana kampania była częścią większej kampanii. Dotyczy to zasad działania zdobytych osłabień, atutów fabularnych lub reguł, których konkretny badacz musi przestrzegać (np. „do końca kampanii posiadacz X osłabień musi mówić wyłącznie zagadkami”).

Tryb samodzielnej rozgrywki

Każdy scenariusz może być rozegrany w trybie samodzielnej rozgrywki, w ramach pojedynczej partii. Rozgrywając scenariusz w ten sposób, należy podczas przygotowania gry stosować się do wszelkich zasad „trybu samodzielnej rozgrywki”. Szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w Grymuarze Arkham w sieci.



Archetypy klas

W *Horrorze w Arkham*: Grze karcianej każdy gracz wciela się w rolę badacza i używa talii kart, która reprezentuje daną postać w grze.

Puła kart graczy, z których można zbudować talię, dzieli się na pięć klas. Klasą nazywamy dużą grupę kart, powiązanych ze sobą tematycznie oraz poprzez wzajemną synergę. Na strategię i sposób działania każdej postaci ogromny wpływ ma klasa (lub klasy) kart, z których jest ona w stanie korzystać.

5 dostępnych klas to: **Strażnik**, **Poszukiwacz**, **Łotr**, **Mistyk** oraz **Ocalały**. Karty neutralne nie należą do żadnej klasy i może z nich korzystać każdy badacz. Kolejne strony służą jako wprowadzenie do poszczególnych klas, a także do talii badacza, reprezentującej daną klasę w tym zestawie podstawowym.

Talie początkowe

Badanie śmiercionośnych wpływów Mitów to niebezpieczne zajęcie. Napotkasz monstra spoza ludzkiego gatunku i posiadasz wiedzę, która może nieodwracalnie zaszkodzić twojej psychice. Niezbędni będą wpływowi sprzymierzeńcy, przydatne umiejętności i najlepsze z możliwych narzędzia, jeśli marzysz o pomyślnym ukończeniu kolejnych kampanii.

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

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

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

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



Omówienie klasy

Strażnicy to „gracze zespołowi”, którzy preferują walkę, ochronę swoich współpracowników oraz budowanie arsenału przed kolejną wielką konfrontacją. Ta klasa zarówno wspiera, jak i walczy, przyjmując ciosy za innych i lecząc obrażenia w razie potrzeby. Jeśli myślisz o chwytaniu za broń, polowaniu na mroczne stworzenia z Mitów i mierzeniu się z nimi twarzą w pysk, jest ci bliska, to wybierz klasę Strażnika!

Mocne strony klasy:

Wysoka wartość , możliwość leczenia, wspieranie drużyny, posługiwanie się ciężką bronią, potężni sprzymierzeńcy, kontrolowanie wrogów, zadawanie mocnych obrażeń.

Styl gry klasy:

Walcząca w zwarcu „żywa tarcza”, ekspert od broni, medyk.

W tym zestawie początkowym klasę Strażnika reprezentuje Daniela Reyes.

Porady taktyczne dla Daniela Reyes

Daniela jest potężna, doskonale radzi sobie z przyjmowaniem ciosów od wrogów i odwetem za pomocą swojej zdolności . Aby zmaksymalizować jej potencjał, będziesz chciał zagrywać atuty, które absorbują obrażenia i przerażenie z ataków wrogów. Podczas początkowej wymiany poluj na karty, które generują zasoby (np. Logan Hastings lub Na czarną godzinę), aby przy ich pomocy opłacać drogi arsenał Daniela.

Wiele kart Daniela wymaga, aby otrzymała ona obrażenia lub pokonała wroga. Aby się na to przygotować, zabezpiecz broń i środki, by jak najszybciej móc zadawać przeciwnikom więcej obrażeń (i leczyć się z ewentualnych ran). Wykorzystaj Właściwe narzędzie, aby wyłowić z talii Klucz Daniela lub którąś z pozostałych broni: Maczetę albo M1911. Atuty, którym można przypisywać obrażenia lub leczyć się przy ich pomocy (np. Goryl, Odporność lub Bandaże), również są na wagę złota!

Choć Daniela ma problemy z odkrywaniem wskazówek, to dzięki wydarzeniom takim jak „Patrz, co znalazłem!” nawet porażkę może przekuć w sukces, zaś dzięki Miejsu zbrodni lokalizację o wysokiej wartości zasłony przestaną stanowić przeszkodę (pod warunkiem, że jest tam jakiś wróg).

Uważaj jednak na ilość punktów przerażenia, które bierze na siebie Daniela, ponieważ może przez to szybko odpaść z rozgrywki i skończyć z niechcianą traumą psychiczną. Jednak nawet, jeśli Daniela będzie Narażona, to sprzymierzeńcy pokroju Alekseja Saburova przyjdą jej z pomocą.

Daniela Reyes, mechanik

Badacz

Daniela Reyes (XV 1)

Atuty (17)

Klucz Daniela (XV 2)

Goryl (XV 16)

Wytrzymałość (XV 17)

Logan Hastings (XV 18)

M1911 (XV 19)

Maczeta (XV 20)

Odporność (XV 21)

Aleksey Saburov (XV 72)

Bandaże (XV 73)

Instynkt łowcy (XV 74)

Kombinezon (XV 75)

Zrównoważony (XV 76)

Tasak do mięsa (XV 77)

2x Rozbita butelka (XV 86)

2x Latarka na dynamo (XV 88)

Wydarzenia (7)

Mądry po szkodzie (XV 22)

Właściwe narzędzie (XV 23)

Miejsce zbrodni (XV 24)

„Patrz, co znalazłem!” (XV 78)

„Odwal się!” (XV 79)

2x Na czarną godzinę (XV 89)

Umiejętności (7)

Potworny cios (XV 25)

Kręctwo (XV 80)

Pomoc w porę (XV 81)

2x Zmiażdżenie (XV 92)

2x Niespodziewana

odwaga (XV 94)

Oslabienia (2)

Narażona (XV 3)

Uraz (XV 104)

Rozwijanie talii Daniela Reyes

Podczas rozgrywania kampanii i zbierania punktów doświadczenia zastanów się, w jaki sposób chcesz pokierować Danielą i odpowiednio ulepszaj swoją talię. Prostym pierwszym ulepszeniem może być zakup Goryla (poziom 2), który zadaje dodatkowe obrażenia po tym, jak zostanie pokonany. Jeśli chcesz mieć więcej niż jednego sprzymierzeńcę naraz, Charyzma (poziom 3) będzie dobrym wyborem. Dla tych, którzy chcą zgrywać bohatera, Kontratak (poziom 1) pomoże anulować niszczycielski atak wroga, jeśli zostanie zagrany we właściwym momencie. A jeśli wolisz się zdać na brutalną siłę, to Młot dwuręczny (poziom 3) i Winchester, model 12 (poziom 5) zadadzą dodatkowe obrażenia dzięki znacznemu wzmocnieniu umiejętności walki.

Po rozważeniu wszystkich dostępnych opcji zastanów się nad swoją talią i tym, jak lubisz grać, zanim poświęcisz cenne doświadczenie na karty, które najlepiej pasują do twojego stylu!

„Wskaż mi potwory
i stań za mną”.



Omówienie klasy

Podejście Poszukiwaczy do problemu polega na zrozumieniu sytuacji i znalezieniu jej rozwiązania za pomocą logiki. Są mózgowcami w Arkham, często reprezentowanymi przez uczniów, nauczycieli, naukowców, psychologów, detektywów i filozofów. Jeśli wierzysz w potęgę wiedzy i ludzkiego umysłu, to ta klasa jest idealna dla ciebie.

Mocne strony klasy:

Ponadprzeciętna wartość , dobieranie kart, przeszukiwanie talii, leczenie punktów przerażenia, odkrywanie dodatkowych wskazówek, potężne atuty z cechą **Księga**, precyzyjne wykonywanie testów.

Styl gry klasy:

Zbieracz wskazówek, doradca, detektyw, główny bibliotekarz.

W tym zestawie początkowym klasę Poszukiwacza reprezentuje Joe Diamond.

Porady taktyczne dla Joe Diamonda

Joe Diamond jest Poszukiwaczem, który w imię rozwikłania tajemnicy nie boi się zmierzyć z ukrytymi przed światem potwornościami. Jego zdolność badacza sprawia, że nie zabraknie mu kart na ręce pod warunkiem, że będzie badał, a badanie jest tym, w czym jest diabelnie dobry!

W jego talii jest mnóstwo kart, które mu w tym pomagają. Zestaw do zbierania odcisków, Mapa okolicy albo Szkło powiększające – każdy z tych przedmiotów Joe chce zagrać jak najszybciej, gdyż wzmacniają wartość jego intelektu, pomagają odkrywać dodatkowe wskazówki, a nawet zyskać darmowy ruch. Dorothy Simmons jest świetnym sprzymierzeńcem, który nagradza Joego zasobami, a Dedukcja daje mu dwie wskazówki zamiast jednej, gdy z sukcesem zbada lokalizację.

Odkrywanie tajemnic Arkham może się tragicznie skończyć, ale na szczęście dzięki dostępowi do kart Strażnika Joe jest gotowy do walki o życie. Zarówno Odporność, jak i Goryl pozwolą Joemu przyjmować ciosy, zaś broń, taka jak M1911 i Maczeta, umożliwią skuteczne zadawanie obrażeń, a nie tylko ich otrzymywanie. Trzymanie wrogów na dystans pozwala skupić się na badaniu i kontynuowaniu scenariusza.

Uważaj jednak, jeśli dobierzesz Ślepy zaułek – osobiste osłabienie Joego. To wydarzenie jest kosztownym obciążeniem, zmuszającym do wydania aż 5 zasobów, aby móc je zagrać. Zdecydowanie chcesz to zrobić przed zakończeniem scenariusza!

„Dotrę do prawdy bez względu na cenę”.

Joe Diamond, prywatny detektyw

Badacz

Joe Diamond..... (XIV 4)

Atuty (16)

Dorothy Simmons..... (XIV 30)

Zestaw do pobierania

odcisków..... (XIV 31)

Asystentka

laboratoryjna..... (XIV 32)

Mapa okolicy..... (XIV 33)

Szkło powiększające..... (XIV 34)

Błyskotliwa retoryka..... (XIV 35)

Goryl..... (XIV 16)

Wytrzymalność..... (XIV 17)

Logan Hastings..... (XIV 18)

M1911..... (XIV 19)

Maczeta..... (XIV 20)

Odporność..... (XIV 21)

2x Fedora..... (XIV 87)

2x Latarka na dynamo..... (XIV 88)

Wydarzenia (9)

Intuicja detektywa..... (XIV 5)

Zbieranie informacji..... (XIV 36)

Między szczelinami..... (XIV 37)

Kierowany

przecuciem..... (XIV 38)

Mądry po szkodzie..... (XIV 22)

Właściwe narzędzie..... (XIV 23)

Miejsce zbrodni..... (XIV 24)

2x Na czarną godzinę..... (XIV 89)

Umiejętności (6)

Dedukcja..... (XIV 39)

Potworny cios..... (XIV 25)

2x Percepcja..... (XIV 93)

2x Zmiażdżenie..... (XIV 92)

Oslabienia (2)

Ślepy zaułek..... (XIV 6)

Nadgorliwy..... (XIV 100)

Rozwijanie talii Joe Diamonda

Po ukończeniu Joe Diamondem pierwszego scenariusza powinieneś mieć kilka punktów doświadczenia, aby ulepszyć swoją talię. Dość oczywistym wyborem będzie zakup Pilności (poziom 3), która pozwala rozpocząć każdą grę z dodatkową kartą na twojej początkowej ręce. Jeśli chcesz mieć możliwość odświeżenia swojej ręki w dogodnym momencie, możesz zaoszczędzić aż 5 punktów doświadczenia i kupić Nieskrępowaną wiedzę (poziom 5)! Martwisz się atakami wroga? Zatrudnij Goryla (poziom 2) lub dowiedz się, jak prześlizgnąć się Między szczelinami (poziom 2).

Pula kart otwiera przed tobą wiele opcji. Po zapoznaniu się z możliwościami przemyśl, w jaki sposób chcesz pokierować Joe Diamondem, i wydaj ciężko zarobione doświadczenie na karty, które najlepiej wesprą twój styl gry!



Omówienie klasy

Łotrzy ustalają własne zasady i znajdują sposoby, aby nieustannie przechylać szalę na swoją korzyść. Są biegli w unikaniu wrogów, podejmowaniu ryzyka dla wielkich nagród i zyskiwaniu wielu (naprawdę wielu...) zasobów. Jeśli przemawia do ciebie wcielenie się w postać, która żyje poza prawem i potrafi dosłownie rozplątać się w cieniu, to klasa Łotra będzie idealnym wyborem!

Mocne strony klasy:

Wysoka wartość , wymykanie się, generowanie zasobów, odnoszenie sukcesów w testach ponad wymaganą wartość, dodatkowe akcje, mobilność.

Styl gry klasy:

Bycie „nadzianym”, zarządzanie ryzykiem, ekspert od wymykania się, popisywanie się.

W tym zestawie początkowym klasę Łotra reprezentuje Trish Scarborough.

Porady taktyczne dla Trish Scarborough

Trish jest sprytną tajną agentką, która doskonale radzi sobie z unikaniem wrogów i zbieraniem wskazówek. Dzięki dodatkowej akcji wymykania się i osobistemu atutowi Tajne operacje ta badaczka może sprawnie poruszać się po mapie oraz przeszukiwać swoją talię w poszukiwaniu kluczowych kart, takich jak Olivier Bishop i Szkło powiększające.

Jako Łotr, Trish ma dostęp do silnych generatorów zasobów, takich jak Niezbędnik złodzieja i Lepkie palce. Użyj zdobytych zasobów do wzmocnienia swoich umiejętności za pomocą Złotoustego lub Błyskotliwej retoryki, aby upewnić się, że zakończysz test z sukcesem o 2 lub więcej. Zdawanie testu ponad wymaganą wartość będzie szczególnie zyskowne, gdy skorzystasz z kart takich jak Szczęśliwa papierośnica oraz Dyskretne włamanie!

Zestaw do pobierania odcisków, Kierowany przecuciem oraz Dedukcja zapewnią ci dodatkowe możliwości szybszego zdobywania wskazówek. A warto, byś miał co najmniej jedną na wypadek, gdyby pojawił się Agent Czarnej Komory, który może obrócić zdolność wymykania się Trish przeciwko niej. Choć Trish woli unikać wrogów niż z nimi walczyć, to w razie potrzeby M1903 Hammerless jest odpowiednim narzędziem, by raz na zawsze pozbyć się namolnego Agent.

Podczas fazy Mitów niska wartość woli Trish czyni ją szczególnie podatną na wiele kart podstępów, dlatego w razie potrzeby warto, abyś zachował na tę okazję wystarczającą liczbę zasobów, by móc użyć Błyskotliwej retoryki. Przyparty do muru, możesz skorzystać z pomocy Asystentki laboratoryjnej, dzięki której zyskasz 2 karty i która w razie potrzeby przyjmie na siebie nieco obrażeń i punktów przerażenia.

Trish Scarborough, były szpieg

Badacz

Trish Scarborough..... (🎲 7)

Atuty (17)

Tajne operacje..... (🎲 8)

Szczęśliwa

papierośnica..... (🎲 44)

M1903 Hammerless..... (🎲 45)

Olivier Bishop..... (🎲 46)

Złotousty..... (🎲 47)

Lepkie palce..... (🎲 48)

Niezbędnik złodzieja... (🎲 49)

Dorothy Simmons..... (🎲 30)

Zestaw do pobierania

odcisków..... (🎲 31)

Asystentka

laboratoryjna..... (🎲 32)

Mapa okolicy..... (🎲 33)

Szkło powiększające..... (🎲 34)

Błyskotliwa retoryka.... (🎲 35)

2x Rozbita butelka..... (🎲 86)

2x Latarka na dynamo.... (🎲 88)

Wydarzenia (8)

Dyskretne włamanie..... (🎲 50)

Hulaj dusza..... (🎲 51)

Kuglarstwo..... (🎲 52)

Zbieranie informacji..... (🎲 36)

Miedzy szczylinami..... (🎲 37)

Kierowany

przecuciem..... (🎲 38)

2x Na czarną godzinę.. (🎲 89)

Umiejętności (6)

Poza zasięgiem wzroku... (🎲 53)

Dedukcja..... (🎲 39)

2x Sprawność manualna.. (🎲 91)

2x Percepcja..... (🎲 93)

Oslabienia (2)

Agent Czarnej Komory.. (🎲 9)

Zobowiązania

Syndykatu..... (🎲 103)

Rozwijanie talii Trish Scarborough

Po zagranium Trish pierwszego scenariusza zastanów się nad jej stylem gry i tym, w jaki sposób chciałbyś ulepszyć jej talię, aby była jeszcze skuteczniejsza. Na przykład możesz wydać 2 punkty doświadczenia na Lepkie palce (poziom 2), aby ten atut zyskał słowo kluczowe Szybka. Jeśli chcesz oprzeć się na wyjątkowej ekonomii klasy, wydaj 3 punkty doświadczenia na Dzień jak co dzień (poziom 3) lub Decydujący cios (poziom 2). Możesz również kupić Tajemniczy grymuar (poziom 2), aby ułatwić sobie pozyskiwanie kluczowych atutów podczas rozgrywki.

Masz wiele różnych opcji ulepszenia talii. Zastanów się, jak lubisz grać Trish i jakie karty szczególnie cię zaintrygowały, a następnie wykorzystaj zdobyte doświadczenie, aby włączyć do talii karty, które wpadły ci w oko!

„Jedyna pewna rzecz w szczęściu:
jest zmienne”.

Mistyk

Omówienie klasy

Choć każdy badacz ma jakiś związek z działaniem Mitów, ekscentryczni i często autodestrukcyjni Mistycy chętnie sami aktywnie poszukują więzi z nimi. Przyciągani jak ćmy do płomienia, ryzykują zarówno uszczerbek na ciele, jak i duszy, aby wykorzystać nadprzyrodzoną moc do własnych celów. Ta niesamowita potęga często ma jednak swoją cenę. Jeśli podzielasz pragnienie zaprzęgnięcia do pracy sił poza ludzkim pojmowaniem, rozważ ścieżkę Mistyka!

Mocne strony klasy:

Wysoka wartość , potężne karty z cechą **Zaklęcie** i **Rytuał**, modyfikowanie/ignorowanie żetonów chaosu, wpływanie na talię spotkań, manipulowanie żetonami zagłady.

Styl gry klasy:

Krwawa wiedźma, rzucający zaklęcia, wróżbita, przynoszący zagładę.

W tym zestawie początkowym klasę Mistyka reprezentuje Dexter Drake.

Porady taktyczne dla Dextera Drake'a

Dexter jest magikiem i showmanem o dużej sile woli, który może dobrze walczyć, badać oraz się wymykać, pod warunkiem że ma do dyspozycji odpowiednie narzędzia. Użyj jego osobistej karty „W mojej kolejnej sztuczce...” lub jego zdolności, aby na wczesnym etapie gry zagrać atuty generujące zasoby, takie jak Niezbędnik złodzieja albo Lepkie palce. Następnie zgromadź wymagane zasoby, aby móc opłacić zaklęcia takie jak Kosmiczny płomień albo Drugi wzrok i korzystając z wysokiej wartości woli Dextera, badać oraz walczyć z równą skutecznością.

Dexter mocno polega na swoich atutach. Będziesz chciał użyć kart takich jak Jim Culver i Płaszcz rezonansu, aby punkty przerażenia, które możesz otrzymać w wyniku ataku wrogów, przyniosły ci korzyść. Potężny Ochronny krąg umożliwi anulowanie szczególnie niebezpiecznej karty podstęp. Co prawda otrzymasz wówczas punkt przerażenia, ale może to aktywować inne twoje zdolności. Używaj Szczęśliwego amuletu aby leczyć (albo pokonywać) kontrolowane atuty lub sprawnie cofaj karty na rękę przy pomocy Kuglarstwa.

Jeśli straciłeś niektóre ze swoich cennych zaklęć, możesz zamiast tego polegać na wydarzeniach. Wola kosmosu pomoże zdobyć kilka wskazówek, zaś Dyskretne włamanie przy okazji badania pozwoli uniknąć kłopotliwego wroga. Wysoka wartość woli Dextera czyni go cennym sojusznikiem w walce z siłami Mitów. Niestety zagłębienie się w lekturę plugawego Necronomiconu może całkowicie zablokować jego obszar gry, więc warto byś zachował na ręce choć 1 kopię Przeczucia (zasady jego działania znajdziesz w akapicie „Pieczęć” na stronie 41).

Dexter Drake, magik

Badacz

Dexter Drake..... (W 10)

Atuty (16)

Płaszcz rezonansu..... (W 58)

Kosmiczny płomień..... (W 59)

Jim Culver..... (W 60)

Szczęśliwy amulet..... (W 61)

Drugi wzrok..... (W 62)

Duchowa intuicja..... (W 63)

Szczęśliwa

papierośnica..... (W 44)

M1903 Hammerless..... (W 45)

Olivier Bishop..... (W 46)

Złotousty..... (W 47)

Lepkie palce..... (W 48)

Niezbędnik złodzieja..... (W 49)

2x Rozbita butelka..... (W 86)

2x Latarka na dynamo..... (W 88)

Wydarzenia (9)

„W mojej kolejnej

sztuczce...”..... (W 11)

Przeczucie..... (W 64)

Ochronny krąg..... (W 65)

Wola kosmosu..... (W 66)

Dyskretne włamanie..... (W 50)

Hulaj dusza..... (W 51)

Kuglarstwo..... (W 52)

2x Na czarną godzinę.. (W 89)

Umiejętności (6)

Więź duszy..... (W 67)

Poza zasięgiem wzroku..... (W 53)

2x Męstwo..... (W 90)

2x Sprawność manualna.. (W 91)

Oslabienia (2)

Necronomicon..... (W 12)

Paranoja..... (W 101)

Rozwijanie talii Dextera Drake'a

Dexter może skorzystać z wielu ciekawych ulepszeń, aby wzmocnić swój arsenał. Rozgrywając kampanię i zdobywając doświadczenie, zastanów się, jak chcesz grać Dexterem. Aby poprawić swoje zdolności bojowe, możesz zakupić Kosmiczny płomień (poziom 5) lub Decydujący cios (poziom 2). Alternatywnie możesz chcieć kupić Łowcę relikwów (poziom 3), aby móc zachować więcej drobiazgów!

Biorąc pod uwagę, że Dexter może zajmować się zarówno zbieraniem wskazówek, jak i walką, rozważ wszystkie opcje ulepszenia jego talii. Czy powinien skupić się bardziej na ofensywie, czy na badaniu? Obie możliwości są równie kuszące.

„Odrobina strachu to nic
w porównaniu z mocą,
jaką można zyskać”.





Ocalały



Omówienie klasy

Podczas gdy wielu innych badaczy to doświadczeni wojownicy lub uczeni, ocalali są zwykłymi ludźmi, którzy akurat pojawili się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwym czasie. Znalazłszy się w sytuacji, której zupełnie się nie spodziewali, ocalali radzą sobie, łącząc siłę charakteru ze zdrowym rozsądkiem i łutem szczęścia. Jak każdy „ostatni ocalały” w horrorach, ci badacze muszą stać się nieoczekiwanymi bohaterami swojej historii. Jeśli pomyślisz odgrywania roli zdesperowanego, przypadkowego gapia przemawia do ciebie, zagraj Ocalałym.

Mocne strony klasy:

Gra reaktywna, tanie karty, odzyskiwanie odrzuconych kart, odrzucanie kart na potrzeby zdolności, celowe porażki w testach, zastawianie sidła.

Styl gry klasy:

Spec od wszystkiego, przegrywający zwycięzca, łowca, „ten ostatni, który przeżył”.

W tym zestawie początkowym klasę Ocalałego reprezentuje Isabelle Barnes.

Porady taktyczne dla Isabelle Barnes

Isabelle Barnes jest Ocalałą, która przeszła przez najgorsze, co Mity mają do zaoferowania, więc niełatwo ją przestraszyć. Jej zdolność badacza pozwala przeznaczyć kartę umiejętności ze stosu odrzuconych kart do testu, umożliwiając dodatkowe wykorzystanie każdej umiejętności, a wszystko to za cenę zaledwie 1 bezpośredniego punktu przerażenia.

Mając dostęp do tak silnej zdolności, chcesz mieć pewność, że w talii Isabelle znajduje się dużo przydatnych kart umiejętności. Dobrym wyborem będą neutralne karty umiejętności, takie jak Męstwo lub Niespodziewana odwaga (i właśnie one trafiły do jej talii początkowej). Więź duszy to solidny dodatek z dostępnych dla Isabelle kart Mistyka, a Kręctwo i Pomoc w porę, dzięki ich zdolnościom, nieraz mogą dosłownie ocalić jej życie!

Silne oparcie na kartach umiejętności pozwala Isabelle wyjść cało z każdego koszmaru, który nadejdzie. Potrafi ona również świetnie radzić sobie z wrogami przy pomocy Tasaka do mięsa, Kosmicznego płomienia albo jej osobistego atutu – Bliźniaczych .45 Isabelle. Z drugiej strony karty takie jak Drugi wzrok, Wola kosmosu oraz „Patrz, co znalazłem!” pozwalają na nieoczywiste metody gromadzenia wskazówek. Jeśli zaś przydarzy się coś złego, Isabelle potrafi o siebie zadbać przy pomocy Bandaży, Kombinezonu czy wsparcia sprzymierzeńca Alekseja Saburova. Musisz jednak uważać na liczbę punktów przerażenia, które ma na sobie Isabelle, ponieważ dobranie jej osobistego osłabienia, Punktu krytycznego, w złym momencie może natychmiast wyeliminować ją z rozgrywki!

Isabelle Barnes, odnaleziona

Badacz

Isabelle Barnes..... (XIV 13)

Atuty (17)

Bliźniacze .45 Isabelle . (XIV 14)

Aleksey Saburov (XIV 72)

Bandaże..... (XIV 73)

Instykt łowcy..... (XIV 74)

Kombinezon (XIV 75)

Zrównoważony..... (XIV 76)

Tasak do mięsa (XIV 77)

Płaszcz rezonansu..... (XIV 58)

Kosmiczny płomień..... (XIV 59)

Jim Culver..... (XIV 60)

Szczęśliwy amulet..... (XIV 61)

Drugi wzrok..... (XIV 62)

Duchowa intuicja..... (XIV 63)

2x Rozbita butelka..... (XIV 86)

2x Latarka na dynamo..... (XIV 88)

Wydarzenia (7)

„Patrz, co znalazłem!”..... (XIV 78)

„Odwal się!”..... (XIV 79)

Przecucie (XIV 64)

Ochronny krąg..... (XIV 65)

Wola kosmosu (XIV 66)

2x Na czarną godzinę.. (XIV 89)

Umiejętności (7)

Kręctwo..... (XIV 80)

Pomoc w porę..... (XIV 81)

Więź duszy..... (XIV 67)

2x Niespodziewana

odwaga (XIV 94)

2x Męstwo (XIV 90)

Osłabienia (2)

Punkt krytyczny..... (XIV 15)

Ścigany (XIV 102)

Rozwijanie talii Isabelle Barnes

Po rozegraniu pierwszego scenariusza i zdobyciu punktów doświadczenia, rozważ kierunki, w jakich możesz ulepszyć talię Isabelle. Aby lepiej wykorzystać jej zdolność, warto byś zakupił karty, które leczą punkty przerażenia np. Tasak do mięsa (poziom 3) i Nieustraszość (poziom 2). Zwiększenie liczby stref sprzymierzeńca dzięki Charyzmie (poziom 3) umożliwi jednoczesne posiadanie sprzymierzeńców takich jak Jim Culver i Aleksey Saburov. Z pewnością pozytywnie wpłyną oni na zdolność przyjmowania obrażeń i przerażenia. Dodatkowo karty pokroju O mały włos (poziom 1) i Stary kompas (poziom 2) umożliwią ci przekucie porażki w sukces.

Po zapoznaniu się z różnymi możliwościami ulepszeń, zastanów się, które karty były najciekawsze podczas pierwszej rozgrywki Isabelle i wybierz ulepszenia, które wesprą twój preferowany styl gry!

„Poradzę sobie sama...
mam nadzieję”.



Tworzenie własnych talii

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

Dlaczego warto stworzyć własną talię?

Korzystanie z tej możliwości pozwala graczowi na przygotowanie talii, które pozwolą zmierzyć się ze scenariuszami przy pomocy oryginalnych strategii i pomysłów. Dzięki temu gracze mogą poznać grę na zupełnie nowe sposoby, korzystając z talii, które lepiej pasują do ich stylu prowadzenia rozgrywki. Tworząc swoją osobistą talię, gracz nie jest tylko uczestnikiem rozgrywki, a wręcz przeciwnie – w aktywny sposób ją kształtuje!

Zasady tworzenia talii

Aby uzyskać więcej opcji tworzenia talii, gracze mogą chcieć zakupić dodatki zawierające nowe karty. Poniżej opisano zasady tworzenia talii badaczy w *Horrorze w Arkham: Grze karcianej*.

- ❶ Każdy gracz musi wybrać dokładnie 1 kartę badacza. Jeśli gracze planują wspólną rozgrywkę, każdy z nich musi wybrać innego badacza.
- ❷ Gracz musi zawrzeć w talii danego badacza określoną liczbę standardowych kart graczy, zgodnie z oznaczeniami wskazanymi na odwrocie karty badacza w części „Rozmiar talii”. Dla każdego badacza zawartego w tym zestawie podstawowym wartość ta wynosi 30. Osłabienia, karty osobiste badacza oraz karty scenariusza, które dodawane są do talii gracza, nie wliczają się do tej wartości.
- ❸ Każda standardowa karta gracza w talii badacza musi być wybrana przy uwzględnieniu „Opcji tworzenia talii”, opisanych na odwrocie karty badacza.
- ❹ W talii badacza nie mogą znaleźć się więcej niż 2 kopie karty o tej samej nazwie.
- ❺ Każdy gracz musi przestrzegać „Wymogów tworzenia talii”, opisanych na odwrocie karty swojego badacza.
- ❻ Na początku kampanii badacz może umieścić w swojej talii jedynie karty o poziomie 0 (patrz „Poziomy kart” po prawej).

Karty osobiste badaczy

„Karty osobiste” badacza są dostępne tylko dla tego konkretnego badacza i żaden inny nie może zawrzeć ich w swojej talii. Mowa tu o kartach gracza, których opis zdolności mówi „Tylko talia [imię badacza]” oraz o niepodstawowych osłabieniach, wymienionych w „Wymogach tworzenia talii”.

Karty osobiste podlegają następującym dodatkowym zasadom:

- ❶ Liczba kopii każdej karty osobistej wymieniona w „Wymogach tworzenia talii” badacza to dokładna jej liczba, która ma być zawarta w talii tego badacza. Jeśli liczba nie jest wymieniona, przyjmuje się, że wynosi ona 1.
- ❷ Badacz nie może zagrać, przeznaczyć do testu ani kontrolować kart osobistych innego badacza.
- ❸ Jeśli jakiś efekt gry miałby spowodować, że badacz przejmie kontrolę nad kartą, do której dołączona jest karta osobista innego badacza, wówczas taki efekt jest nieudany i należy zamiast tego odrzucić tę kartę osobistą.
- ❹ Karty osobiste nie podlegają normalnym zasadom tworzenia talii i nie wliczają się do limitów, jeśli inne karty mają tę samą nazwę, co one.
- ❺ Karty osobiste nie mają poziomu.

Losowe podstawowe osłabienia

Większość badaczy ma określone wymogi dotyczące budowania talii, które zmuszają gracza do dodania do niej losowego podstawowego osłabienia.

W odróżnieniu od osobistego osłabienia badacza, podstawowe osłabienia są oznaczone następującym symbolem:



Aby wylosować podstawowe osłabienie, należy wziąć zestaw dziesięciu podstawowych osłabień zawartych w niniejszym zestawie podstawowym, potasować je i wylosować z nich jedno, a następnie dodać je do talii badacza. Niektóre dodatki do *Horroru w Arkham: Gry karcianej* wprowadzają dodatkowe podstawowe osłabienia do twojej kolekcji kart. Takie karty należy po prostu dodać do dziesięciu kart z zestawu podstawowego podczas losowania podstawowego osłabienia.

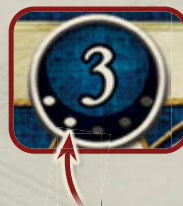
Na przykład: Zofia posiada 1 egzemplarz zestawu podstawowego, 2 egzemplarze pierwszego rozszerzenia do tworzenia talii oraz 1 egzemplarz talii badacza. Do przygotowania pojedynczego zestawu podstawowych osłabień bierze wszystkie karty podstawowych osłabień z jednego zestawu podstawowego, z jednego egzemplarza pierwszego rozszerzenia do tworzenia talii oraz podstawowe osłabienie z jej kopii talii badacza i tasuje je razem. Jej podstawowe osłabienie zostaje wylosowane z tak przygotowanej puli.

Osłabienie wylosowane zgodnie z opisany powyżej procesem jest dodawane do talii gracza na koniec procesu budowy talii po tym, jak wszystkie pozostałe karty zostały już wybrane. W trybie kampanii wylosowane osłabienie pozostaje częścią talii badacza przez całą kampanię, chyba że zostanie usunięte przez zdolność jakiejś karty. Ponadto instrukcje niektórych scenariuszy oraz zdolności kart mogą nakazać, aby badacz został posiadaczem dodatkowych podstawowych osłabień i/lub osłabień związanych z daną kampanią.

Ważne: Osobistych osłabień badaczy nie należy **nigdy** dodawać do puli podstawowych osłabień.

Poziomy kart

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



2 białe kropki wskazują, że jest to karta 2. poziomu.



Podczas rozgrywania kampanii, po zakończeniu scenariusza, badacze mogą zostać wynagrodzeni punktami doświadczenia. Badacze mogą je wydać na zakup kart wyższego poziomu, aby móc ich użyć w swojej talii podczas rozgrywania dalszej części kampanii (patrz „Otrzymywanie i wydawanie doświadczenia” na stronie 22).

Zmiany względem poprzedniego zestawu podstawowego

Jeśli jesteś wieloletnim graczem *Horroru w Arkham: Gry karcianej*, to w tej sekcji znajdziesz zestawienie zmian w stosunku do wcześniej wydanych zestawów podstawowych.

Gra znacznie się rozwinęła od czasu jej pierwszego wydania dzięki dużej liczbie kart gracza oraz rozszerzeń kampanijnych. Niniejszy nowy zestaw podstawowy zachowuje kluczowe elementy i sedno rozgrywki, wprowadzając jednocześnie kilka usprawnień w wyglądzie kart, stosowanym słownictwie oraz zasadach, aby oddać ideę żywej gry karcianej. Zmiany te są następujące:

Środowisko bieżące i legacy

Niniejszy zestaw podstawowy nie jest nową edycją *Horroru w Arkham: Gry karcianej*. Cała dotychczas wydana zawartość gry jest w pełni kompatybilna z kartami z obecnego wydania jak również z tymi z przyszłych rozszerzeń. Niniejszy zestaw podstawowy oraz wszystkie bieżące wydania tworzą „środowisko bieżące”: mniejszą pulę kart, z której gracze powinni korzystać. Dzięki temu mają oni zapewniony stale zmieniający się zestaw kart, co tworzy prawdziwe doświadczenie „żywej” gry karcianej. Kampanie oraz scenariusze są balansowane z myślą o „środowisku bieżącym”, aby stworzyć wymagające doświadczenie.

Gracze, którzy chcą wprowadzić do swoich rozgrywek więcej zmiennych, a nawet nieco chaosu mogą korzystać również z niektórych (a nawet wszystkich) poprzednich wydań i/lub zawartości, która nie jest już dodrukowywana. Taki sposób gry nazywany jest „środowiskiem legacy”, w którym możliwe są nieoczywiste zależności i potężne kombinacje efektów pomiędzy obecnymi i kiedyś zaprojektowanymi kartami.

Oznaczenia testów umiejętności

Gracz, zagrywając karty i aktywując ich zdolności oznaczone wytłuszczonym rodzajem akcji, w nawiasie po nazwie akcji znajdzie symbol umiejętności, która będzie testowana. **Przykładowo**, „➡: **Walka** (♣). [...]” nakazuje graczowi w tym ataku użyć ♣, a nie ♠.

🔊 Niektóre zdolności kart mogą oferować wybór testowanej umiejętności, np. „➡: **Walka** (♣ **lub** ♠). [...]”
Rozpatrując takie zdolności, gracz wybiera w momencie ich rozpoczęcia testowaną umiejętność.

Zmodyfikowane przedruki

Część wcześniej wydanych kart została zawarta w tym zestawie podstawowym, zaś pozostałe mogą pojawiać się w przyszłej, dodatkowej zawartości. Większość z tych przedruków kart nie zawiera zmian, lecz w przypadku kilku wprowadzono drobne modyfikacje względem ich poprzednich wersji. Zachowano jednak istotę i sens działania każdej z nich. Jeśli gracz posiada dwie wersje karty o tej samej nazwie, wówczas może zawrzeć w swojej talii tylko jedną jej wersję.

Listę zmodyfikowanych kart można znaleźć w Grymuarze Arkham w sieci.

Zaktualizowany wygląd kart

Niektóre rodzaje kart, takie jak umiejętności oraz wrogowie, zyskały zaktualizowany wygląd. Co do zasady działają one w identyczny sposób, więc karty ze zaktualizowanym wyglądem są w pełni kompatybilne z tymi znanymi wcześniej.



Zaktualizowany wygląd kart umiejętności i wrogów

Nowa zawartość

W tym zestawie podstawowym zawarto dwa nowe rodzaje żetonów graczy: żetony połączeń oraz żetony badaczy. Te pierwsze pozwalają graczom na fizyczne oznaczenie połączeń między lokalizacjami, zamiast śledzenie ich poprzez symbole połączeń za każdym razem, gdy badacze chcą się gdzieś poruszyć.

Ponadto gracze mogą od teraz używać swojej małej karty badacza lub jednego z dołączonych żetonów badacza do oznaczania swojego położenia w grze.

Karty nagród

Kampanie mogą zawierać unikatowy podrodzaj kart gracza: Nagrody. Są to karty neutralne, które po odblokowaniu mogą zostać dodane do talii dowolnego badacza. **Gracz nie może dodać karty nagrody do swojej kolekcji przed jej odblokowaniem.** Zazwyczaj ma to miejsce po wygraniu kampanii, w której dana karta się znajduje. Więcej informacji na ten temat znajduje się w akapicie „Karty nagród” na stronie 23.



Skrócony Grymuar Arkham

„Największym dobrodziejstwem naszego świata wydaje mi się to, że człowiek nie potrafi objąć go rozumem. Żyjemy sobie na spokojnej wysepce niewiedzy wśród czarnych mórz nieskończoności i nie powinniśmy wypuszczać się z niej za daleko”.

—H. P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*

Teraz, gdy rozegrałeś już swoją pierwszą grę (lub kampanię) w *Horror w Arkham: Grze karcianej*, możesz mieć dodatkowe pytania o rozmaite interakcje między kartami, kolejność rozpatrywania efektów lub inne elementy. W tej instrukcji nie znajdziesz wszystkich wyjaśnień na temat tego, jak grać. Zamiast tego w internecie zamieściliśmy Grymuar Arkham, który pełni rolę kompletnej, żywej księgi zasad.

Grymuar Arkham jest kompletnym zbiorem zasad opisującym wszystkie znane sytuacje w grze. Znajduje się w sieci i jest na bieżąco aktualizowany, w miarę jak pojawiają się nowe karty lub odkrywane są nowe interakcje pomiędzy nimi. Kilka kolejnych stron to wprowadzenie do Grymuaru Arkham, na których omówiono kilka kluczowych założeń i najważniejszych aspektów gry. Pierwsza część to omówienie następnych kluczowych założeń gry, druga to przedstawienie budowy kart, zaś ostatnia zawiera słowniczek pojęć, na które możesz natrafić podczas gry.

Tę część instrukcji należy traktować jako skrócony Grymuar Arkham. Jego pełna wersja znajduje się na stronie www.fantasyflightgames.com lub po zeskanowaniu poniższego kodu QR:



Dodatkowe zasady i kluczowe pojęcia

W poniższym rozdziale zawarto istotne zasady, które należy znać, aby grać poprawnie.

Złota zasada

Jeśli treść karty stoi w sprzeczności z treścią niniejszej instrukcji, to pierwszeństwo mają zasady opisane na karcie.

Srebrna zasada

Jeśli dwie karty są ze sobą bezpośrednio sprzeczne w sposób niemożliwy do pogodzenia, karta spotkania ma pierwszeństwo względem karty gracza. Jeśli obie karty to karty spotkania lub karty gracza, główny badacz decyduje, która ma pierwszeństwo.

Ponura zasada

Jeśli gracze nie mogą znaleźć odpowiedzi na swoje pytanie lub wyjaśnienia konfliktu kolejności (albo nie mogą dojść do porozumienia), wówczas powinni rozwiązać zaistniałą sytuację w sposób, który w danym momencie wydaje im się najgorszy z perspektywy zwycięstwa. Następnie powinni dalej kontynuować grę.

Gdy badacze są zmuszeni do dokonania wyboru i istnieje kilka równoważnych opcji, główny badacz decyduje, którą z nich wybrać. W tej sytuacji Ponura zasada nie obowiązuje!

Ponura zasada **nie służy** do ostatecznego rozstrzygania konfliktów zasad/kolejności. Została ona stworzona po to, aby ograniczyć czasochłonne poszukiwanie właściwej odpowiedzi i zapewnić rozgrywkę płynny przebieg.

Gra kooperacyjna

W fazie badaczy dostępnych jest wiele możliwych wyborów. W fazie Mitów mogą pojawić się nowe zagrożenia, wrogowie lub sytuacje, które wymuszają na badaczach kooperację, aby im sprostać!

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

Chociaż badacze mogą planować swoje tury jako grupa, każdy gracz ma ostateczny głos w odniesieniu do akcji wykonywanych przez jego badacza. Niektóre z najbardziej pamiętnych momentów w grze pojawiają się, gdy jeden z badaczy znajdzie się w sytuacji, z którą sam nie jest w stanie sobie poradzić, co zmusi grupę do zmiany planów.

Więcej wskazówek dotyczących sposobu komunikowania się między badaczami omówiono w punkcie „Rozmowy przy stole” na kolejnej stronie.



Rozmowy przy stole

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

Na przykład: Isabelle chciałaby, aby jej towarzysz Joe wykonał akcję walki z wrogiem, z którym jest ona w zwarcu i jednocześnie chce mu zakomunikować, że może mu w tym pomóc. Zamiast mówić „Wykonaj akcję walki, mogę zagrać Niespodziewaną odwagę” albo „Walcz ze Sługą płomienia, mogę dodać ci dwa symbole”, Isabelle pozostaje wierna swej roli i mówi „Bądź dzielny! Pomogę ci w tej walce!”

Zakończenie scenariusza

Kiedy karta spotkania aktywuje zakończenie – co jest oznaczone treścią „(→Z#)” – gracze ukończyli scenariusz i muszą odnieść się do wskazanego zakończenia w Księdze kampanii. Odnajdą tam informacje na temat skutków bieżącego scenariusza.

Jeśli wszyscy badacze zostali pokonani w trakcie scenariusza, należy odnieść się do sekwencji „Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia” dla danego scenariusza w Księdze kampanii.

Łatwo zapominane zasady

Jeśli dopiero zaczynasz swoją przygodę z grą, poniżej znajdziesz ważne zasady, o których początkujący (a nawet zaawansowani) gracze *Horroru w Arkham: Gry karcianej* mogą łatwo zapomnieć:

- ⦿ **Ataki towarzyszące.** Wykonanie innej akcji niż **walka, wymykanie się, pertraktacje** lub **rezygnacja** podczas zwarcia z co najmniej 1 przygotowanym wrogiem powoduje wykonanie ataku towarzyszącego (patrz „Atak towarzyszący” na stronie 38).
- ⦿ **Obrażenie w wyniku walki.** Bazowo udany atak przeciwko wrogowi zadaje mu tylko 1 obrażenie.
- ⦿ **Zagrywanie atutów w swojej turze.** Nie możesz zagrać atutu poza swoją turą, nawet jeśli atut ma słowo kluczowe Szybka. Niektóre zdolności kart mogą to jednak umożliwić (patrz „Szybka” na stronie 43).
- ⦿ **Przeznaczanie kart.** Przeznaczenie karty do testu nie kosztuje żadnych zasobów i tylko symbole pasujące do wykonywanego testu wliczają się do wartości umiejętności badacza w tym teście.
- ⦿ **Przeznaczanie kart do testu innego badacza.** Możesz przeznaczyć maksymalnie 1 kartę do testu wykonywanego przez innego badacza i tylko wtedy, gdy jest on wykonywany w twojej lokalizacji.
- ⦿ **Określenie „nie może” jest ostateczne.** Efekty i zdolności kart z określeniem „nie może” nie mogą zostać zniesione przez jakiekolwiek inne efekty.
- ⦿ **Zdolności wymuszone.** W przypadku konfliktu kolejności, efekty „Wymuszony –” mają priorytet przed zdolnościami kart gracza.
- ⦿ **Zdolności aktywowane** ➤. Zdolności aktywowane reakcją (➤) są zawsze opcjonalne.
- ⦿ **Żeton chaosu** ♠ zawsze sprowadza całkowitą wartość twojej umiejętności w teście do 0. Jest to szczególnie istotne w przypadku kart podstępu, których efekty zadają obrażenia i/lub punkty przerażenia „za każdy punkt, o który test się nie powiodł (porażka)”.
- ⦿ **Wrogowie są rozstawiani w zwarcu.** O ile wróg nie ma specjalnej instrukcji rozstawienia lub słowa kluczowego Powściągliwy, to wchodzi w zwarcie z badaczem, który dobrał go z talii spotkań.
- ⦿ **Karty podstępu w obszarze zagrożenia innego badacza.** Możesz aktywować zdolności ➡ na kartach podstępu w strefach zagrożenia innych badaczy w twojej lokalizacji, jeśli potrzebują pomocy.
- ⦿ **Umieszczanie lokalizacji w grze.** O ile efekt nie stanowi inaczej, lokalizacja zawsze wchodzi do gry nieodkrytą stroną do góry (a więc tą, która nie wskazuje wartości zasłony ani wartości wskazówek).
- ⦿ **Korzystaj z ponurej zasady tylko wtedy, gdy jest to konieczne.** Korzystaj z ponurej zasady wyłącznie w sytuacji, w której nie możesz rozstrzygnąć konfliktu zasad lub zdecydować co robić (patrz „Ponura zasada” na stronie 32).

Opis kart

W tej części znajduje się szczegółowy opis kart wszystkich rodzajów. Na stronach 34–35 opisano karty scenariuszy, a na stronach 36–37 karty badaczy/graczy.

Do kart scenariusza należą akty, tajemnice, lokalizacje, podstępny, wrogowie oraz karty pomocy scenariusza.

Do kart graczy należą karty badaczy, małe karty badaczy, atuty, wydarzenia oraz umiejętności.

Opis karty scenariusza

- Symbol zestawu spotkań:** oznacza zestaw spotkań, z którego pochodzi dana karta.
- Rodzaj:** wskazuje jak można użyć danej karty w grze.
- Tytuł:** nazwa danej karty.
- Cechy:** fabularne atrybuty, do których mogą się odnosić zdolności innych kart.
- Zdolność:** charakterystyczny dla danej karty sposób działania i wchodzenia w interakcje z grą, który może zawierać rozmaite słowa kluczowe.
- Wartość bojowa wroga:** wyznacza poziom trudności testu umiejętności podczas atakowania danego wroga.
- Wartość wytrzymałości wroga:** to wytrzymałość wroga, która określa liczbę obrażeń, które może otrzymać, nim zostanie pokonany.
- Wartość wymykania się wroga:** wyznacza poziom trudności testu umiejętności podczas wymykania się temu wrogowi.
- Obrażenia:** liczba obrażeń zadawanych przez danego wroga w czasie ataku.
- Przerażenie:** liczba punktów przerażenia zadawanych przez danego wroga w czasie ataku.
- Zasłona:** wyznacza poziom trudności testu umiejętności podczas badania danej lokalizacji.
- Wartość wskazówek:** liczba wskazówek umieszczanych na danej lokalizacji w momencie jej pierwszego odkrycia.
- Symbol połączenia:** wskazują połączenia pomiędzy lokalizacjami na potrzeby poruszania się.
- Kolejność aktu/tajemnicy:** używana do ułożenia kart tajemnic/aktów w odpowiedniej kolejności w talii.
- Próg wskazówek:** liczba wskazówek, które należy wydać, aby dokonać postępu danego aktu.
- Próg zagłady:** liczba żetonów zagłady w grze wymaganych, aby dokonać postępu danej tajemnicy w fazie Mitów.
- Informacja o produkcie:** wskazuje produkt, z którego pochodzi dana karta oraz jej unikatowy numer.
- Numer zestawu spotkań:** oznacza liczbę kart znajdujących się w zestawie spotkań oraz miejsce karty w danym zestawie.

Nieodkryta lokalizacja



Odkryta lokalizacja



3

Tajemnica (strona „a”)



14

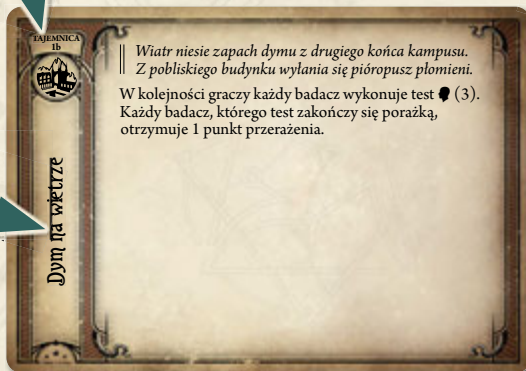
Akt (strona „a”)



16

14

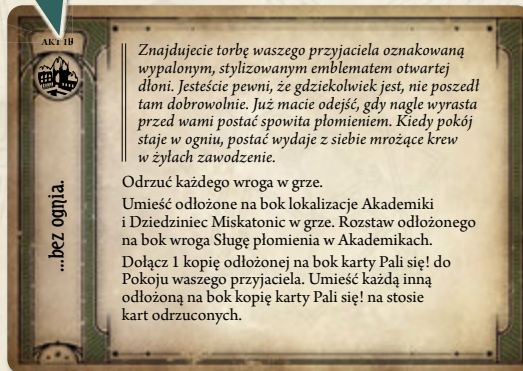
Tajemnica (strona „b”)



3

14

Akt (strona „b”)



15

Podstęp



1

4

5

17

Wróg



6

4

9

7

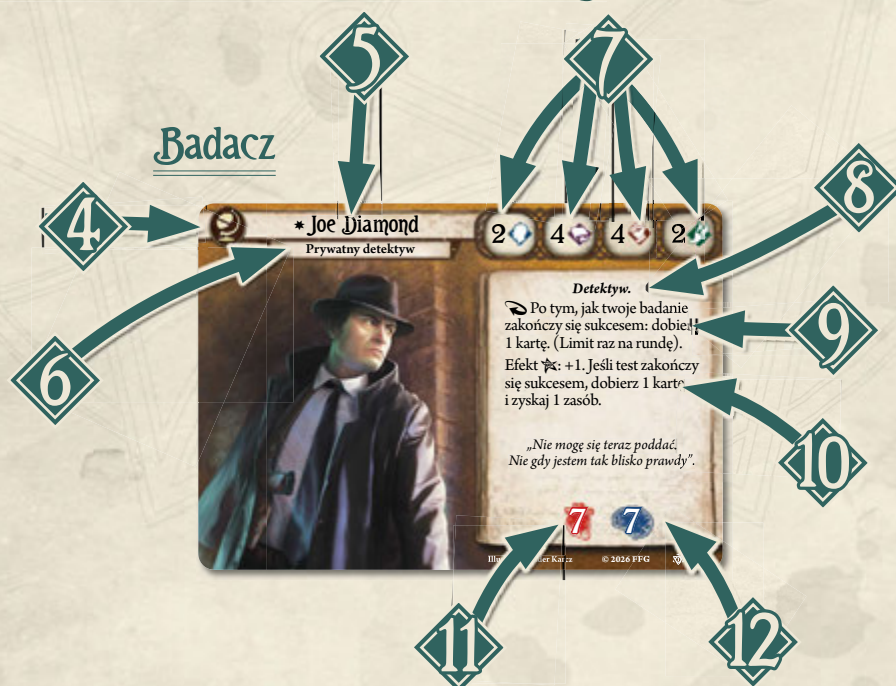
8

10

Opis karty gracza

1. **Koszt:** wyrażony w zasobach koszt zagrania karty.
2. **Poziom:** liczba punktów doświadczenia wymaganych do zakupu karty przed umieszczeniem jej w talii.
3. **Rodzaj:** wskazuje jak można użyć danej karty w grze.
4. **Symbol klasy:** klasa, do której należy karta. Karty neutralne nie posiadają symbolu klasy.
5. **Tytuł:** nazwa danej karty.
6. **Podtytuł:** drugi identyfikator karty.
7. **Umiejętności:** wartości umiejętności danego badacza, wymienione w kolejności: wola (♠), intelekt (♣), walka (♥) i zręczność (♦).
8. **Cechy:** fabularne atrybuty, do których mogą się odnosić zdolności innych kart.
9. **Zdolność:** charakterystyczny dla danej karty sposób działania i wchodzenia w interakcje z grą, który może zawierać rozmaite słowa kluczowe.
10. **Zdolność Znaku Starszych Bogów:** charakterystyczna dla danego badacza wartość i zdolność żetonu Znaku Starszych Bogów (★).
11. **Wytrzymałość:** wartość wytrzymałości danej karty, która określa liczbę obrażeń, które może otrzymać nim zostanie pokonana.
12. **Poczytalność:** wartość poczytalności danej karty, która określa liczbę punktów przerażenia, które może otrzymać nim zostanie pokonana.
13. **Symbole testów umiejętności:** symbole, które modyfikują wartości umiejętności w momencie przeznaczenia karty na potrzeby pasującego testu umiejętności.
14. **Informacja o produkcie:** wskazuje produkt, z którego pochodzi dana karta, oraz jej unikatowy numer.

Mała karta badacza





Glosariusz słów kluczowych i ważnych pojęć

Poniżej znajduje się skrócony glosariusz zasad i słów kluczowych niezbędnych do rozgrywki z tym zestawem podstawowym. Nie ma on być kompletną księgą zasad. Ta znajduje się w sieci w formie Grymuaru Arkham na stronie www.fantasyflightgames.com. Jest także dostępna po zeskanowaniu poniższego kodu QR:



Atak towarzyszący

Za każdym razem, kiedy będący w zwarcu z co najmniej jednym przygotowanym wrogiem badacz wykona akcję inną niż **walka**, **wymykanie się**, **pertraktacje** lub **rezygnacja**, każdy z tych wrogów wykonuje przeciwko niemu atak. Ten typ ataku jest nazywany atakiem towarzyszącym.

- ☞ Badacz, który wywołał ataki towarzyszące, wybiera kolejność, w jakiej je rozpatrzy.
- ☞ Atak towarzyszący następuje natychmiast po tym, jak wszystkie koszty inicjujące akcję wywołującą ten atak zostaną zapłacone, ale zanim efekt tej akcji wpłynie na stan gry.
- ☞ Zdolność, która kosztuje więcej niż jedną akcję, wywołuje tylko jeden atak towarzyszący na każdego wroga będącego w zwarcu.
- ☞ Wróg nie wyczerpuje się, wykonując atak towarzyszący.
- ☞ Po tym, jak wszystkie ataki towarzyszące zostaną wykonane, należy kontynuować rozpatrywanie akcji, która do nich doprowadziła.
- ☞ Na potrzeby zdolności kart ataki towarzyszące liczą się jako ataki wrogów.

Cel

Zdolność lub efekt gry musi wskazać dozwolony cel, aby można było ją rozpatrzeć.

Określenie „wybierz” oznacza, że do rozpatrzenia danej zdolności lub efektu gry musi zostać wskazany jeden lub więcej celów. Gracz rozpatrujący daną zdolność musi wybrać element gry (na ogół kartę), który spełnia wymogi celu zdolności.

- ☞ Jeśli zdolność lub efekt gry wymaga wybrania co najmniej 1 celu, wówczas taka zdolność może zostać zainicjowana tylko wtedy, gdy można wybrać co najmniej 1 dozwolony cel.
- ☞ Jeśli gracz musi wybrać kilka celów, to są one wybierane równocześnie.
- ☞ Efekt, który wybiera „dowolną liczbę” celów, nie zostaje rozpatrzony, jeśli wybranych zostało zero celów.
- ☞ Element gry nie jest dozwolonym celem zdolności, jeśli rozpatrzenie efektu danej zdolności nie zmienia jego stanu (na przykład wyczerpany wróg nie mógłby zostać wybrany jako cel efektu, który brzmi „wybierz i wyczerp wroga”).

Czujny

Czujny to słowo kluczowe.

Za każdym razem, gdy podczas próby wymknięcia się wrogowi ze słowem kluczowym Czujny test umiejętności badacza zakończy się porażką, po zastosowaniu wszystkich rezultatów tego testu umiejętności dany wróg wykonuje atak przeciwko wymykającemu się badaczowi. Wróg nie zostaje wyczerpany po wykonaniu ataku wynikającego ze słowa kluczowego Czujny.

- ☞ Ten atak zostaje wykonany bez względu na to, czy wróg jest w zwarcu z wymykającym się badaczem, czy nie.

Dodatki

Jeśli karta używa zwrotu „dołącz do”, to w momencie wejścia do gry musi zostać dołączona do wskazanego elementu gry (tzn. umieszczona pod nim i częściowo przez niego zasłonięta). Po dołączeniu taka karta jest określana jako dodatek. Karta dodatku pozostaje dołączona, dopóki ten dodatek lub element gry, do którego jest dołączony, nie opuści gry (w takim wypadku dodatek jest odrzucany) lub dopóki zdolność karty wyraźnie nie odłączy tego dodatku.

Eliminacja

Gracz zostaje wyeliminowany ze scenariusza za każdym razem, gdy jego badacz zostanie pokonany lub zrezygnuje. Wyeliminowani badacze wpływają na grę jedynie poprzez wliczanie ich do wartości „na badacza” (patrz „Na badacza” na stronie 5). Za każdym razem, gdy gracz zostanie wyeliminowany:

- ☞ Badacz wyeliminowany z bieżącego scenariusza niekoniecznie zostaje wyeliminowany z całej kampanii.
- ☞ Do celów rozpatrywania kart osłabień uznaje się, że dla wyeliminowanego badacza gra zakończyła się. Należy aktywować wszystkie zdolności „kiedy gra się kończy” z każdego osłabienia, które wyeliminowany badacz posiada w grze (lub, w rzadkich przypadkach, na ręce). Następnie usunąć dane osłabienia z gry.
- ☞ Karty, które kontroluje w grze ten gracz, i wszystkie karty znajdujące się w jego obszarach poza grą (na ręce, w talii, w stosie kart odrzuconych) zostają usunięte z gry.
- ☞ Wszelkie znajdujące się w grze karty, których gracz jest właścicielem, ale ich nie kontroluje, pozostają w grze, ale jeśli taka karta opuszcza grę, to zostaje usunięta z gry.
- ☞ Wszystkie wskazówki posiadane przez tego gracza są umieszczane w lokalizacji, w której badacz znajdował się w momencie, gdy został wyeliminowany, a wszystkie jego zasoby są odkładane do puli żetonów.
- ☞ Wszyscy wrogowie znajdujący się w obszarze zagrożenia tego gracza są umieszczani w lokalizacji, w której badacz znajdował się w momencie, gdy został wyeliminowany.
- ☞ Wszystkie pozostałe karty z obszaru zagrożenia wyeliminowanego gracza są odkładane na odpowiednie stosy kart odrzuconych.
- ☞ Jeśli główny badacz zostanie wyeliminowany, pozostali gracze (jeśli są) wybierają nowego głównego badacza, który otrzymuje żeton głównego badacza.
- ☞ Jeśli w grze nie pozostali żaden badacz, scenariusz się kończy. W takim wypadku należy odnieść się do sekwencji „Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia” danego scenariusza w Księdze kampanii.

Kodeks

Na niektórych kartach znajduje się symbol kodeksu (X). Podczas scenariusza niektóre efekty kart mogą prosić gracza o odczytanie określonego wpisu kodeksu. Z tego powodu należy podczas całej rozgrywki mieć Księgę kampanii pod ręką.

Niektóre lokalizacje, postaci i wrogowie pojawiający się podczas tej kampanii posiadają własne wpisy kodeksu, oznaczone w następujący sposób: (X). Aby przeczytać wpis kodeksu, należy najpierw zapłacić wszystkie koszty danej zdolności i/lub rozpatrzyć wszystkie wymagane efekty z tym związane, a następnie odnaleźć odpowiedni wpis kodeksu dla obecnego scenariusza i go rozpatrzeć.

- ☞ Każdy wpis kodeksu może zostać rozpatrzony tylko raz podczas danego scenariusza, chyba że zaznaczono inaczej.
- ☞ Podczas rozpatrywania wpisu kodeksu gracz, który aktywował dany wpis, rozpatruje wszystkie jego efekty (wykonuje test, zadaje obrażenia, płaci koszt w zasobach itd.). Jeśli nie jest jasne, który badacz aktywował wpis kodeksu, wpis rozpatruje główny badacz.
- ☞ Wpisy kodeksu, które aktywuje się poprzez określony rodzaj akcji (np. **walkę**, **wymykanie się**, **pertraktacje** itd.) są uznawane za akcję tego rodzaju podczas rozpatrywania danego wpisu.

- ☞ Rozpatrując wpis kodeksu, gracz czyta tylko tę jego część, której warunki spełnia. Jeśli gracz nie spełnia warunków pierwszej części wpisu kodeksu, przechodzi do następnej części.
- ☞ Jeśli efekt karty kieruje graczy do wpisu kodeksu, który nie istnieje w aktualnie rozgrywanym scenariuszu, ten efekt kończy się niepowodzeniem.
- ☞ Po rozpatrzeniu wpisu kodeksu i wprowadzeniu zmian w grze i/lub w Dzienniku kampanii należy wznowić grę.

Koszty

Większość zdolności kart wymaga opłacenia kosztu, aby móc je zainicjować. W grze występują dwa rodzaje kosztów: koszty w zasobach oraz koszty zdolności.

Koszt w zasobach to wartość liczbowa, którą należy opłacić (zasobami), aby zagrać daną kartę z ręki. W celu opłacenia kosztu w zasobach badacz bierze wskazaną liczbę zasobów ze swojej puli zasobów i odkłada je do puli żetonów.

Koszty zdolności aktywowanych zostały zapisane w formie „koszt: efekt”. Niektóre zdolności kart wymagają od graczy wydawania dodatkowych zasobów, otrzymywania obrażeń/punktów przerażenia lub spełnienia innych warunków w celu ich zainicjowania. Występująca w takim zapisie treść poprzedzająca dwukropek oznacza koszt zdolności, który musi zostać opłacony, oraz wszelkie warunki aktywacji, które muszą być spełnione, aby można było aktywować daną zdolność. Treść następująca po dwukropku to efekt.

- ☞ Jeśli podczas zagrywania karty lub aktywowania zdolności należy opłacić kilka kosztów, to koszty te muszą zostać opłacone równocześnie.
- ☞ Tylko gracz kontrolujący kartę lub zdolność może zapłacić jej koszt.
- ☞ Do wyczerpywania, odrzucania lub innego wykorzystywania kart w celu opłacenia kosztu gracz może używać jedynie kart, które znajdują się w grze i są pod kontrolą danego gracza, chyba że koszt wyraźnie wskazuje stan poza grą.
- ☞ Jeśli koszt wymaga elementu gry, który nie znajduje się w grze (np. odrzucenia kart z ręki), gracz płacący taki koszt może do zapłaty używać jedynie elementów gry, które znajdują się w jego obszarach gry (np. na jego ręce lub w talii).
- ☞ Jeśli badacze zostaną poinstruowani, aby zapłacić koszt jako grupa, wówczas każdy badacz (lub każdy badacz w grupie określonej przez zdolność) może wnieść wkład w zapłatę takiego kosztu.
- ☞ Zdolność karty nie może być zainicjowana, a tym samym nie można zapłacić jej kosztu, jeśli rozpatrzenie jej efektu nie zmieniłoby stanu gry.
- ☞ Jeśli badacz otrzyma obrażenia lub punkty przerażenia jako koszt i przypisze dowolne z nich karcie atutu, którą kontroluje, nadal uznaje się, że koszt został opłacony.

Limity i wartości maksymalne

Niektóre karty mają określone limity i wartości maksymalne, które zapobiegają użyciu danych zdolności więcej niż raz w określonym czasie.

- ☞ Jeśli nie zaznaczono inaczej, limity odnoszą się do gracza.
- ☞ „Limit grupowy” działa na całą grupę badaczy. *Na przykład, jeśli badacz aktywuje zdolność, która ma „limit grupowy raz na grę”, to żaden inny badacz nie może aktywować już tej zdolności podczas danej rozgrywki.*

„Limit X na [okres]” to limit występujący na kartach, który określa, ile razy (X) zdolność z takim limitem może być zainicjowana podczas wskazanego okresu. Jeśli taka karta opuści grę i wejdzie do gry ponownie w trakcie tego samego okresu, to limit X się resetuje, zupełnie jakby karta weszła do gry po raz pierwszy.

„Limit X na [kartę/element gry]” to limit występujący na kartach, który ogranicza liczbę kopii danej karty (według nazwy), które mogą znajdować się w grze w tym samym czasie.

„Maksymalnie X na [okres]” narzuca maksymalną liczbę razy, jaką kopia danej karty (według nazwy) może zostać zagrana podczas wskazanego okresu.

- ☞ Jeśli wartość maksymalna zawiera słowo „przeznaczony” (*na przykład „Na każdy test umiejętności można przeznaczyć maksymalnie 1 taką kartę”*), to narzuca ona maksymalną liczbę kopii tej karty, które mogą być przeznaczone na rzecz testów umiejętności we wskazanym okresie.
- ☞ Jeśli wartość maksymalna jest częścią zdolności, to narzuca ona maksymalną liczbę inicjacji danej zdolności ze wszystkich kopii (według nazwy) kart zawierających daną zdolność (z nią samą włącznie) we wskazanym okresie.
- ☞ Jeśli efekt na karcie lub zdolność z limitem lub wartością maksymalną zostanie anulowana, nadal wlicza się ją do limitu/wartości maksymalnej, ponieważ dana zdolność została już zainicjowana.

Łowca

Łowca to słowo kluczowe.

Podczas fazy wrogów każdy przygotowany, niebędący w zwarcu wróg ze słowem kluczowym Łowca porusza się do połączonej lokalizacji, najkrótszą trasą w kierunku najbliższego badacza. Wrogowie znajdujący się w lokalizacjach z co najmniej jednym badaczem nie poruszają się.

- ☞ Niektórzy wrogowie mogą mieć określony cel, na który polują (patrz „Polowanie” na stronie 42).
- ☞ Jeśli w takiej samej odległości znajduje się kilku badaczy, którzy spełniają warunek „najbliższego badacza”, wróg porusza się w stronę tego z nich, który najlepiej spełnia polecenie polowania danego wroga. Jeśli żaden nie spełnia tych poleceń albo wróg nie posiada poleceń dotyczących polowania, główny badacz może wybrać badacza, w którego stronę wróg się poruszy.
- ☞ Jeśli wróg ze słowem kluczowym Łowca byłby zmuszony do poruszenia się do lokalizacji, do której ruch jest zablokowany przez zdolność karty, to dany wróg się nie porusza.



Masywny

Masywny to słowo kluczowe.

Przygotowany wróg ze słowem kluczowym Masywny jest uznawany za będącego w zwarcu ze wszystkimi badaczami znajdującymi się w tej samej lokalizacji co on.

- ☞ Wyczerpany wróg ze słowem kluczowym Masywny nie jest uznawany za będącego w zwarcu z jakimkolwiek badaczem.
- ☞ Wróg ze słowem kluczowym Masywny nie może być umieszczany na obszarze zagrożenia żadnego badacza.
- ☞ Kiedy wróg ze słowem kluczowym Masywny atakuje podczas fazy wrogów, jego (pełny) atak należy rozpatrzyć w odniesieniu do każdego badacza, z którym jest w zwarcu, robiąc to pojedynczo dla każdego z badaczy. Główny badacz wybiera kolejność, w której te ataki są rozpatrywane. Masywny wróg nie wyczerpuje się, dopóki nie zostanie rozpatrzony ostatni atak.
- ☞ Kiedy wróg ze słowem kluczowym Masywny wykonuje atak towarzyszący, to atak ten jest rozpatrywany tylko w odniesieniu do gracza, który go wywołał.
- ☞ Masywny wróg nie porusza się wraz z badaczem, z którym jest w zwarcu, kiedy ten porusza się poza lokalizację z masywnym wrogiem.
- ☞ Jeśli wykonywany przez badacza test walki przeciwko masywnemu wrogowi zakończy się porażką, pozostałym badaczom znajdującym się z nim w zwarcu nie są zadawane żadne obrażenia.

Mroczna fala

Mroczna fala to słowo kluczowe.

Po dobraniu i rozpatrzeniu karty spotkania ze słowem kluczowym Mroczna fala badacz musi dobrać i rozpatrzyć kolejną kartę z talii spotkań.

- ☞ Jeśli karta ze słowem kluczowym Mroczna fala zostanie dobrana podczas przygotowania, należy rozpatrzyć Mroczną falę.

Mściwy

Mściwy to słowo kluczowe.

Za każdym razem, kiedy podczas atakowania przygotowanego wroga ze słowem kluczowym Mściwy test umiejętności zakończy się porażką, po zastosowaniu wszystkich wyników danego testu dany wróg wykonuje atak skierowany przeciwko atakującemu badaczowi. Mściwy wróg nie wyczerpuje się, wykonując ten atak.

- ☞ Ten atak zostaje wykonany bez względu na to, czy wróg jest w zwarcu z atakującym badaczem, czy nie.

Nagroda

Nagroda to słowo kluczowe związane z tworzeniem talii.

Karty ze słowem kluczowym Nagroda pojawiają się w kampaniach i/lub scenariuszach, jako nagrody.

- ☞ Karty nagród są neutralne i wyróżnione złotym symbolem w lewym górnym rogu.
- ☞ Kiedy kampania poinstruuje graczy, że zyskali kartę nagrody (często w ramach zakończenia lub antraktu), wówczas taka karta zostaje dodana do kolekcji kart gracza. **Gracze nie mogą używać karty nagrody podczas tworzenia talii ani nie mogą jej zagrać, dopóki dana karta nie zostanie odblokowana w toku kampanii.**
- ☞ Te karty mogą w istotny sposób wpływać na rozgrywkę, np. poprzez modyfikowanie opcji budowania talii, dodawanie nowych zdolności lub wprowadzanie ograniczeń do talii badacza.
- ☞ Badacze nie muszą dodawać do swoich talii kart nagród, które udało im się odblokować.

Nie może

Określenie „nie może” jest ostateczne i nie może zostać zniesione przez inne zdolności.



Nieuchwytny

Nieuchwytny to słowo kluczowe.

Nieuchwytni wrogowie chcą unikać badaczy, aby przetrwać lub realizować własne cele. Jeśli przygotowany wróg ze słowem kluczowym Nieuchwytny zaatakuję lub zostanie zaatakowany, po rozpatrzeniu tego ataku dany wróg natychmiast uwalnia się ze zwarcia ze wszystkimi badaczami, porusza się do połączonej lokalizacji (w której nie ma żadnego badacza, jeśli to możliwe) i zostaje wyczerpany.

- ☞ Dzieje się tak bez względu na to, czy wróg był w zwarciu z atakującym badaczem, czy nie.

Odkrycie

Zdolność odkrycia to rodzaj zdolności karty.

Najczęściej występuje ona na kartach podstępów oraz osłabieniach.

- ☞ Kiedy badacz dobiera kartę spotkania, musi natychmiast rozpatrzyć jej zdolność odkrycia. Dzieje się to, zanim karta wejdzie do gry lub — jeśli to karta podstępu — kiedy znajduje się w stanie przejściowym (patrz „Stan przejściowy” na stronie 43).
- ☞ Kiedy z dowolnego powodu karta osłabienia wchodzi na rękę badacza, dany badacz musi natychmiast rozpatrzyć wszystkie zdolności odkrycia z takiej karty tak, jakby ją właśnie dobrał.

Oslabienie

Oslabienia to podrodzaj kart gracza. Karty te reprezentują wady, klątwy, szaleństwa, rany, zadania, wrogów lub elementy fabularne, które są częścią historii bohatera lub które zostały zdobyte w toku kampanii. Karty osłabienia są rozpatrywane w różny sposób w zależności od rodzaju.

- ☞ Kiedy badacz dobierze kartę osłabienia, rozpatruje ją tak, jakby dobrał ją z talii spotkań.
- ☞ Kiedy badacz dobierze kartę osłabienia z rodzaju kart gracza (na przykład *atut*, *wydarzenie* albo *umiejętność*), należy rozpatrzyć wszelkie efekty odkrycia takiej karty i dodać ją na rękę badacza. Taka karta może zostać użyta jak każda inna karta gracza tego rodzaju.
- ☞ Jeśli osłabienie wejdzie na rękę gracza w sposób, który nie wiązał się z dobraniem karty, wówczas badacz musi rozpatrzyć kartę (w tym wszelkie zdolności odkrycia) tak, jakby ją właśnie dobrał.
- ☞ Jeśli podczas scenariusza karta osłabienia zostanie dodana do talii, ręki lub obszaru zagrożenia gracza, to ten gracz staje się posiadaczem tego osłabienia. Taka karta nie wlicza się do limitu kart w talii tego badacza i pozostaje jej częścią do końca kampanii, chyba że zostanie usunięta z kampanii przez zdolność karty lub zakończenie scenariusza.
- ☞ Gracz nie może zdecydować się odrzucić osłabienia ze swojej ręki, chyba że karta wyraźnie na to pozwala.
- ☞ Niektóre efekty odnoszą się do „podstawowych osłabień”. Podstawowe osłabienie można poznać po występujących na nim słowach „podstawowe osłabienie” oraz po symbolu pokazanym poniżej:



Oznaczenia akcji

Niektóre zdolności posiadają wytłuszczone oznaczenia akcji (takie jak **walka**, **wymykanie się**, **badanie** lub **ruch**). Aktywowanie takiej zdolności pozwala badaczowi wykonać wskazaną akcję tak, jak to opisano w zasadach, ale w sposób zmodyfikowany przez oznaczenie tej zdolności.

- ☞ Jeśli zdolność wymaga wykonania testu umiejętności, testowana umiejętność jest wskazana po wytłuszczonym oznaczeniu akcji. (Przykładowo, ➤ **Walka** (👊) oznacza, że testowaną umiejętnością jest 👊).

Pieczeń

Pieczeń to słowo kluczowe.

Kiedy karta nakazuje graczowi zapieczętowanie żetonu chaosu, gracz kontrolujący tę kartę musi przeszukać worek chaosu w poszukiwaniu określonego żetonu chaosu i umieścić go na danej karcie, tym samym go pieczętując.

- ☞ Jeśli istnieje wybór, jaki żeton zapieczętować, decyduje gracz kontrolujący kartę.
- ☞ Należy traktować słowo kluczowe **Pieczeń** jako koszt zagrania karty. Jeśli określonego żetonu nie ma w worku chaosu, karta nie może zostać zagrana lub nie można aktywować jej zdolności związanej z pieczęcią.
- ☞ Uważa się, że zapieczętowany żeton chaosu nie znajduje się w worku chaosu i z tego powodu nie może zostać z niego odkryty podczas testu umiejętności lub zdolności.
- ☞ Kiedy żeton chaosu zostanie „uwolniony”, wraca do worka chaosu i nie jest już zapieczętowany. Jeśli karta, na której znajduje się 1 lub więcej zapieczętowanych żetonów chaosu, z jakiegokolwiek powodu opuści grę, każdy znajdujący się na niej zapieczętowany żeton chaosu zostaje uwolniony.
- ☞ Jeśli zdolność karty nakazuje „zapieczętowanie” żetonu chaosu, a nie korzysta ze słowa kluczowego **Pieczeń**, wówczas należy analogicznie przeprowadzić powyższe czynności.
 - ☞ Pieczętując żeton chaosu w ten sposób, należy przeszukać worek chaosu w poszukiwaniu wskazanego żetonu, usunąć go z worka chaosu i umieścić na określonej karcie. Jeśli określonego żetonu nie ma w worku chaosu, efekt karty jest nieudany.

Poczytalność i punkty przerażenia

Poczytalność reprezentuje psychiczną odporność oraz stabilność emocjonalną badacza lub karty, którą kontroluje. Przerażenie służy do oznaczania psychicznych urazów, których karta doznała w wyniku wystawienia się na działanie Mitów.

- ☞ Kiedy karta otrzymuje przerażenie, należy umieścić na niej żetony przerażenia o wartości równej otrzymanemu właśnie przerażeniu.
- ☞ Jeśli karta badacza posiada przerażenie w liczbie równej swojej poczytalności lub wyższej, wówczas ten badacz zostaje pokonany. Kiedy badacz zostaje pokonany, zostaje on wyeliminowany ze scenariusza.
- ☞ Podczas kampanii, pokonany poprzez otrzymywanie punktów przerażenia badacz otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej. Otrzymanie traumy psychicznej może sprawić, że badacz **popadnie w obłąd**.
- ☞ Jeśli atut z wartością poczytalności posiada punkty przerażenia w liczbie równej swojej poczytalności lub wyższej, wówczas zostaje pokonany.
- ☞ Karcie atutu bez wartości poczytalności nie można przypisywać punktów przerażenia.
- ☞ Pozostała poczytalność karty to bazowa wartość jej poczytalności pomniejszona o liczbę znajdujących się na niej punktów przerażenia, powiększona lub pomniejszona o wszelkie aktywne modyfikatory poczytalności.
- ☞ Kiedy badacz otrzymuje „bezpośredni punkt przerażenia”, musi go przypisać swojej karcie badacza.

Polowanie

Polowanie to słowo kluczowe.

Jeśli nadarzy się stosowna okazja, niektórzy wrogowie zaczynają ścigać wskazanych badaczy. Takich wrogów można poznać po słowie kluczowym Polowanie.

- ☞ Po słowie kluczowym Polowanie w nawiasie widnieje wskazany cel, z którym dany wróg szczególnie chce wejść w zwarcie. Na przykład „Polowanie (najwyższa ♣)” oznacza, że w przypadku więcej niż 1 dostępnej opcji ten wróg wejdzie w zwarcie z badaczem, który ma najwyższą wartość woli.
- ☞ Jeśli wróg ma wybór pomiędzy badaczami oddalonymi o tę samą odległość (lub pomiędzy badaczami w swojej lokalizacji), wróg ze słowem kluczowym Polowanie wybierze tego badacza, który lepiej spełnia warunki polowania.
- ☞ Jeśli w poleceniu polowania wroga znajduje się słowo „tylko”, to dany wróg porusza się i wchodzi w zwarcie jedynie z danym badaczem (tak jakby był on jedynym badaczem w grze) i podczas poruszania się i wchodzenia w zwarcie ignoruje wszystkich pozostałych badaczy. Pozostali badacze mogą używać akcji wejścia w zwarcie lub zdolności kart, aby wejść w zwarcie z takim wrogiem.
- ☞ Polowanie nie ma żadnego natychmiastowego efektu dotyczącego rozstawiania wroga.

Powściągliwy

Powściągliwy to słowo kluczowe.

Wróg ze słowem kluczowym Powściągliwy nie wchodzi automatycznie w zwarcie z badaczami w jego lokalizacji.

- ☞ Wróg ze słowem kluczowym Powściągliwy po rozstawieniu nie wchodzi automatycznie w zwarcie.
- ☞ Badacz może użyć akcji lub zdolności karty, aby wejść w zwarcie z powściągliwym wrogiem.
- ☞ Badacze nie mogą atakować ani wymykać się powściągliwemu wrogowi, który nie jest w zwarcu z badaczem.

Pokonany

Otrzymywanie obrażeń i/lub punktów przerażenia może sprawić, że badacz, wróg lub atut zostaną pokonani.

- ☞ Jeśli badacz posiada obrażenia w liczbie równej swojej wytrzymałości lub wyższej (lub posiada punkty przerażenia w liczbie równej swojej poczytalności lub wyższej), wówczas zostaje pokonany. Badacz może zostać pokonany także przez zdolność karty. Kiedy badacz zostaje pokonany, zostaje on wyeliminowany ze scenariusza (patrz „Eliminacja” na stronie 38).
- ☞ Podczas kampanii badacz, który zostanie pokonany poprzez otrzymanie obrażeń w liczbie równej jego wytrzymałości lub większej, otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej. Badacz, który zostanie pokonany poprzez otrzymanie punktów przerażenia w liczbie równej jego poczytalności lub większej, otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej. Otrzymanie traumy może sprawić, że badacz zostanie **zabity** lub popadnie w **obłąd** (patrz „Trauma, śmierć i obłąd” na stronie 22.).
- ☞ Jeśli wróg posiada obrażenia w liczbie równej swojej wytrzymałości lub wyższej, wówczas zostaje pokonany i należy umieścić go na stosie odrzuconych kart spotkań (lub na stosie kart odrzuconych właściciela, jeśli to osłabienie). Pokonani wrogowie z wartością **Zwycięstwo X** trafiają do puli zwycięstwa.
- ☞ Jeśli atut z wartością wytrzymałości posiada obrażenia w liczbie równej swojej wytrzymałości lub wyższej, wówczas zostaje pokonany. Jeśli atut z wartością poczytalności posiada punkty przerażenia w liczbie równej swojej poczytalności lub wyższej, wówczas zostaje pokonany. Pokonany atut jest odkładany na stos kart odrzuconych właściciela.

Przygotowana

Karta ułożona w pozycji prostej, która pozwala graczowi kontrolującemu tę kartę na przeczytanie jej tekstu od lewej do prawej, jest uznawana za przygotowaną.

- ☞ Domyślnie karty wchodzą do gry przygotowane.
- ☞ Kiedy wyczerpana karta zostaje przygotowywana, należy ją obrócić do pozycji prostej.
- ☞ Przygotowana karta nie może zostać przygotowana ponownie (najpierw musi zostać wyczerpana, na ogół przez krok gry albo zdolność karty).

Rodzaje kart

Rodzaje kart dostępnych w grze zostały opisane w rozdziale „Opis kart” na stronie 34.

Jeśli zdolność sprawi, że rodzaj karty ulegnie zmianie, wówczas traci ona wszystkie pozostałe rodzaje, które posiada, i funkcjonuje tak, jak każda inna karta nowego rodzaju.

Karty aktów

Karty aktów są częścią talii aktów i reprezentują postępy poczynione przez badaczy w bieżącym scenariuszu. Ogólnie rzecz biorąc, postęp talii aktów jest korzystny dla badaczy.

Karty tajemnic

Karty tajemnic są częścią talii tajemnic i reprezentują postęp i cele sił ciemności przeciwko badaczom podczas obecnego scenariusza. Ogólnie rzecz biorąc, postęp talii tajemnic jest niekorzystny dla badaczy.

Karty atutów

Karty atutów reprezentują przedmioty, sprzymierzeńców, talenty, zaklęcia i inne dobra, które mogą pomagać badaczowi lub zostać przez niego użyte w trakcie scenariusza. Kiedy badacz zagrywa kartę atutu, umieszcza ją na swoim obszarze gry. Na ogół atuty pozostają w grze dopóty, dopóki nie zostaną odrzucone przez zdolność karty lub efekt scenariusza.

- ☞ Niektóre atuty mają wartość wytrzymałości i/lub poczytalności. Kiedy badacz otrzymuje obrażenia lub punkty przerażenia, wówczas może część, a nawet wszystkie z otrzymywanych obrażeń lub punktów przerażenia przypisać do dozwolonych kart atutów, które kontroluje, maksymalnie do ich wartości wytrzymałości i poczytalności.
- ☞ Większość atutów zajmuje w grze jedną lub kilka stref (patrz „Strefy” na stronie 12).

Karty wrogów

Karty wrogów przedstawiają złoczyńców, kultystów, przerażające potwory oraz niezgłębite byty z innych wymiarów.

Wrogów dobiera się z talii spotkań i mogą oni atakować badaczy w ich turze, w fazie wrogów i/lub podczas fazy Mitów.

Karty wydarzeń

Karty wydarzeń reprezentują działania taktyczne, manewry, zaklęcia, sztuczki i inne natychmiastowe efekty, które gracz ma do swojej dyspozycji. Ilekroć gracz zagrywa kartę wydarzenia, jej koszty zostają opłacone, jej efekty rozpatrzone (lub anulowane), a sama karta jest umieszczana na stosie kart odrzuconych tego badacza.

Karty lokalizacji

Karty lokalizacji reprezentują miejsca, które badacze mogą eksplorować w trakcie rozgrywania scenariusza. Do oznaczenia lokalizacji, w której badacz się znajduje, należy użyć małej karty badacza lub żetonu badacza. Kiedy badacz znajduje się w lokalizacji, oznacza to, że w tej lokalizacji znajduje się sam badacz, wszystkie jego atuty oraz wszelkie karty znajdujące się na jego obszarze zagrożenia.

Karta pomocy scenariusza

Kartę pomocy scenariusza umieszcza się obok talii tajemnic w ramach przygotowania scenariusza. Zawiera ona opis efektów każdego żetonu z symbolem używanym w danym scenariuszu.

Karty umiejętności

Karty umiejętności reprezentują wrodzone lub nabyte atrybuty lub cechy postaci, które pozytywnie wpływają na testy umiejętności badaczy. Te karty nie mają kosztu i nie można ich zagrać z ręki gracza. Aby skorzystać z ich zdolności, należy przeznaczyć je na rzecz testu umiejętności.

Karty podstęp

Karty podstęp reprezentują klątwy, przypadłości, szaleństwa, przeszkody, katastrofy lub inne niespodziewane wypadki, które badacze mogą napotkać podczas rozgrywania scenariusza. Kiedy badacz dobierze kartę podstęp, musi rozpatrzyć jej efekty. Następnie karta jest odkładana na odpowiedni stos kart odrzuconych, pod warunkiem że jej zdolność nie mówi inaczej.

Słowa kluczowe

Słowo kluczowe to rodzaj zdolności karty.

Słowa kluczowe służą zwięzłemu przedstawieniu niektórych efektów gry, a każde z nich ma własne unikatowe zasady.

- ☞ Niektóre słowa kluczowe związane są z tworzeniem talii, np. Trwały i Wyjątkowa. Wpływają one na tworzenie talii w czasie jej przygotowania i/lub rozbudowywania.
- ☞ Karta nie może zyskać tego samego słowa kluczowego więcej niż 1 raz. *Przykładowo, jeśli efekt tajemnicy oraz karty podstęp sprawia, że każdy wróg zyskuje słowo kluczowe Mściwy, to wróg zyskuje to słowo kluczowe tylko 1 raz.*
- ☞ Inicjacja słowa kluczowego używającego słowa „może” jest opcjonalna. Użycie wszystkich pozostałych słów kluczowych jest obowiązkowe.

Stan przejściowy

Podczas rozpatrywania efektów karty wydarzenia lub podstęp albo gdy karta umiejętności zostaje przeznaczona do testu, taka karta nie znajduje się ani w grze, ani w stosie kart odrzuconych, ani na ręce badacza. Nazywamy to przebywaniem w stanie przejściowym.

Karta wydarzenia wchodzi w stan przejściowy po tym, jak zostaną opłacone jej koszty i wykonany zostanie atak towarzyszący. Karta podstęp przechodzi w stan przejściowy po tym, jak zostanie dobrana i przebywa tam w czasie rozpatrywania jej zdolności odkrycia. Karta umiejętności przechodzi w stan przejściowy, kiedy zostaje przeznaczona do testu.

Będąc w stanie przejściowym, karta zazwyczaj zostaje umieszczona na stole dla pokazania, że jej efekty są właśnie rozpatrywane. Będąc w tym stanie, karta nie liczy się jako będąca w grze na potrzeby efektów innych kart.

Po pełnym rozpatrzeniu efektów karty opuszcza ona stan przejściowy i trafia na odpowiedni stos kart odrzuconych. Jeśli efekt sprawi, że karta wchodzi do gry (np. poprzez dołączenie do innej karty lub elementu gry albo wejście na strefę zagrożenia lub strefę gry badacza), taka karta opuszcza stan przejściowy i wchodzi do gry.

Startowa

Startowa to słowo kluczowe.

Po dobraniu swojej początkowej ręki i dokonaniu wymiany (ale przed wtasowaniem do talii kart, które mogły zostać odłożone na bok podczas tego kroku), badacz może przeszukać talię w poszukiwaniu jednej kopii karty ze słowem kluczowym Startowa i dodać ją do swojej ręki.

- ☞ Oznacza to, że taki badacz może rozpocząć grę z 1 dodatkową kartą na swojej początkowej ręce.

Szybka

Szybka to słowo kluczowe. Zagranie szybkiej karty nie kosztuje akcji, a karta nie jest zagrywana przy pomocy akcji „Zagranie”.

- ☞ W związku z tym, że zagranie szybkich kart nie kosztuje akcji, to nie wywołuje również ataków towarzyszących.
- ☞ Badacz może zagrać szybki atut **wyłącznie** w jednym z okien gracza w swojej turze.

- ☞ Szybka karta wydarzenia może zostać zagrana z ręki gracza **w dowolnym momencie** określonym przez jej polecenie zagrania.
- ☞ Jeśli instrukcje na karcie określają, że jest ona rozgrywana „kiedy”/„po tym, jak”, wówczas ten moment jest warunkiem zagrania karty.
- ☞ Jeśli treść karty wskazuje czas trwania lub okres, dana karta może zostać zagrana w dowolnym oknie gracza występującym w ramach tego okresu.
- ☞ Jeśli treść karty wskazuje zarówno moment „kiedy”/„po tym, jak” oraz czas trwania lub okres, to dana karta może zostać zagrana w odniesieniu do dowolnego z tych warunków zagrania, mieszczących się w ramach wskazanego okresu.

Talia spotkań

W talii spotkań znajdują się karty spotkań (wrogowie, podstęp oraz karty charakterystyczne dla danego scenariusza), na które badacze mogą natrafić podczas rozgrywania scenariusza.

- ☞ Jeśli w talii spotkań nie ma żadnych kart, należy potasować stos odrzuconych kart spotkań i utworzyć z nich nową talię spotkań.
- ☞ Jeśli talia spotkań wyczerpie się podczas rozpatrywania zdolności karty lub efektu gry, po pełnym rozpatrzeniu takiego efektu należy potasować stos odrzuconych kart i utworzyć nową talię spotkań.

Trwały

Trwały to słowo kluczowe związane z tworzeniem talii.

- ☞ Karta ze słowem kluczowym Trwały nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- ☞ Karta ze słowem kluczowym Trwały jest częścią talii gracza i w związku z tym musi przestrzegać wszystkich pozostałych ograniczeń dotyczących tworzenia talii.
- ☞ Karta ze słowem kluczowym Trwały na początku każdej rozgrywki znajduje się w grze i nie może opuścić gry (chyba że jej właściciel zostanie wyeliminowany).
- ☞ Karty ze słowem kluczowym Trwały nie można dołączać do innych kart gracza (choć inne karty gracza mogą wybierać ją za cel i dołączać się do niej).

Unikatowa (*)

Karta, która przed swoją nazwą posiada symbol *, to karta unikatowa. W danym momencie nie może być w grze więcej niż jednego egzemplarza każdej unikatowej karty (według nazwy).

- ☞ Gracz nie może wprowadzić do gry karty unikatowej, jeśli jej kopia (według nazwy) już znajduje się w grze.
- ☞ Jeśli do gry miałyby wejść unikatowa karta spotkania o takiej samej nazwie jak karta gracza, należy odrzucić kartę gracza wraz z wejściem do gry tej karty spotkania.

Wędrujący

Wędrujący to słowo kluczowe.

Na początku fazy wrogów każdy przygotowany, niebędący w zwarcu wróg ze słowem kluczowym Wędrujący porusza się do połączonej lokalizacji najkrótszą możliwą drogą w stronę wyznaczonego celu (opisanego w nawiasie obok słowa kluczowego Wędrujący).

- ☞ Jeśli istnieje kilka lokalizacji, które spełniają wymagania wyznaczonego celu, główny badacz może wybrać, w kierunku którego celu poruszy się Wędrujący wróg.
- ☞ Jeśli wyznaczonym celem nie jest lokalizacja, ale inny element gry (np. wróg lub atut fabularny), wówczas lokalizacja, w której ten element się znajduje, wskazuje cel Wędrującego wroga.
- ☞ Jeśli wróg ze słowem kluczowym Wędrujący byłby zmuszony do poruszenia się w kierunku celu, który jest zablokowany przez zdolność karty, wróg nie porusza się.

W grze i poza grą

Uznaje się, że karty, które gracz kontroluje na swoim obszarze gry, znajdują się w grze.

Uznaje się, że obecny akt, obecna tajemnica, karta pomocy scenariusza, każda lokalizacja na obszarze gry oraz wszystkie karty spotkań na obszarach zagrożenia badaczy lub w lokalizacjach znajdują się w grze.

Określenie „poza grą” odnosi się do kart na rękach graczy, w dowolnej talii, na dowolnym stosie kart odrzuconych, w puli zwycięstwa oraz kart, które zostały odłożone na bok i/lub usunięte z gry.

- ☞ Karta wchodzi do gry, kiedy przechodzi z obszaru poza grą do obszaru w grze.
- ☞ Karta opuszcza grę, kiedy przechodzi z obszaru w grze do obszaru poza grą.
- ☞ Uznaje się, że żetony na kartach znajdują się w grze. Zasoby znajdujące się w pulach zasobów badaczy także są uznawane za obecne w grze.

Własność i kontrola

Właścicielem karty jest gracz, który miał daną kartę w swojej talii i/lub na odpowiednim obszarze gry lub poza grą na początku rozgrywki.

Gracz kontroluje karty znajdujące się w jego obszarach gry i poza grą (na ręce, w talii, na stosie kart odrzuconych).

Scenariusz kontroluje karty scenariusza w jego obszarach gry i poza grą (takich jak talia spotkań, aktów, tajemnic oraz stos odrzuconych kart spotkań).

- ☞ Karty domyślnie wchodzi do gry pod kontrolą właściciela. Niektóre zdolności mogą sprawić, że kontrola nad kartą ulegnie zmianie w trakcie gry.
- ☞ Jeśli karta miałaby wejść na obszar poza grą, który nie należy do właściciela, to zamiast tego dana karta jest fizycznie umieszczana na analogicznym obszarze poza grą właściciela. Uznaje się, że taka karta weszła na obszar poza grą gracza kontrolującego, a tylko jej fizyczne ulokowanie uległo zmianie.

Wskazówki

Wskazówki reprezentują postęp spowodowany przez badaczy podczas rozwiązywania zagadki, odkrywania spisku i/lub powodowania postępu scenariusza.

- ☞ Kiedy badacz po raz pierwszy wchodzi do lokalizacji (także podczas przygotowania gry), jej karta jest odkrywana (należy ją obrócić na stronę odkrytą) i umieszcza się na niej wskazówki w liczbie równej jej wartości wskazówek (żetony należy pobrać z puli żetonów). Większość wartości wskazówek określona jest jako wartość „na badacza” (♣).
- ☞ Wskazówka znajdująca się w danej lokalizacji może zostać odkryta poprzez udane (zakończone sukcesem) badanie danej lokalizacji (patrz „Badanie” na stronie 13) lub poprzez zdolność karty. Jeśli badacz odkryje wskazówkę, bierze żeton wskazówki z danej lokalizacji i umieszcza go na karcie swojego badacza, pod swoją kontrolą.
- ☞ Jeśli na karcie obecnego aktu nie ma wymogów postępu w postaci „Cel –”, wówczas badacze mogą, jako grupa, podczas tury dowolnego badacza wydać wymaganą liczbę wskazówek (na ogół wyrażoną w postaci „na badacza”) znajdujących się na ich kartach badaczy, aby spowodować postęp talii aktów. Na ogół wykonywane jest to w ramach zdolności gracza. Każdy z badaczy może zapewnić dowolną liczbę wskazówek na potrzeby całkowitej wymaganej liczby wskazówek niezbędnych do spowodowania postępu aktu.
- ☞ Zdolność karty odnoszącej się do wskazówek „w lokalizacji” lub „na lokalizacji” odnosi się do nieodkrytych wskazówek znajdujących się obecnie na danej lokalizacji.
- ☞ Jeśli karta gracza (np. badacz lub atut) zostanie pokonana lub odrzucona, należy umieścić w jej bieżącej lokalizacji wszystkie żetony wskazówek, które się na niej znajdowały.

Wyczerpana, wyczerpanie

Karta, która jest obrócona o 90 stopni, to wyczerpana karta.

Karta może zostać wyczerpana w ramach opłacania kosztu lub w wyniku innego efektu gry. Kiedy karta jest wyczerpywana, należy ją obrócić o 90 stopni.

- ☞ Wyczerpana karta nie może zostać wyczerpana ponownie, dopóki nie zostanie przygotowana (na ogół następuje to w fazie utrzymania lub w wyniku działania zdolności karty).

Wyjątkowa

Wyjątkowa to słowo kluczowe związane z tworzeniem talii.

- ☞ Koszt zakupu karty ze słowem kluczowym Wyjątkowa jest dwukrotnie wyższy niż wydrukowany na niej poziom doświadczenia (poziom karty).
- ☞ W talii badacza nie może znajdować się więcej niż 1 kopia (według nazwy) żadnej wyjątkowej karty.

Wytrzymałość i obrażenia

Wytrzymałość reprezentuje fizyczną odporność karty. Obrażenia służą do oznaczania fizycznych urazów, których karta doznała w czasie rozgrywania scenariusza.

- ☞ Za każdym razem, gdy karta otrzymuje obrażenia, należy na niej umieścić żetony obrażeń o wartości równej właśnie otrzymanym obrażeniom.
- ☞ Jeśli karta badacza posiada obrażenia w liczbie równej swojej wytrzymałości lub wyższej, wówczas ten badacz zostaje pokonany. Kiedy badacz zostaje pokonany, zostaje wyeliminowany ze scenariusza.
- ☞ Podczas kampanii pokonany poprzez otrzymywanie obrażeń badacz otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej. Otrzymanie traumy fizycznej może spowodować, że badacz zostanie **zabity**.
- ☞ Jeśli wróg posiada obrażenia w liczbie równej swojej wytrzymałości lub wyższej, wówczas zostaje pokonany.
- ☞ Jeśli atut z wartością wytrzymałości posiada obrażenia w liczbie równej swojej wytrzymałości lub wyższej, wówczas zostaje pokonany.
- ☞ Karcie atutu bez wartości wytrzymałości nie można przypisywać obrażeń.
- ☞ Pozostała wytrzymałość karty to bazowa wartość jej wytrzymałości pomniejszona o liczbę znajdujących się na niej obrażeń, powiększona lub pomniejszona o wszelkie aktywne modyfikatory wytrzymałości.
- ☞ Kiedy badacz otrzymuje „bezpośrednie obrażenie”, musi je przypisać swojej karcie badacza.

Zagrożenie

Zagrożenie to słowo kluczowe.

Podczas rozpatrywania karty spotkania ze słowem kluczowym Zagrożenie badacz nie może naradzać się z innymi graczami. Inni gracze nie mogą zagrywać kart, aktywować zdolności ani przeznaczać kart do testu umiejętności danego badacza, dopóki rozpatruje on spotkanie z zagrożeniem.

Zagłada

Zagłada reprezentuje dokonany przez siły Mitów postęp w zakresie ukończenia rytuałów, przyzwania kosmicznych istot i/lub postęp historii scenariusza w niepomysłnym dla badaczy kierunku.

- ☞ Podczas każdej fazy Mitów na obecnej tajemnicy umieszcza się 1 żeton zagłady (patrz „Faza Mitów” na stronie 18.).
- ☞ Jeśli na karcie obecnej tajemnicy nie ma wymogów postępu w postaci „Cel –”, a wymagana liczba żetonów zagłady jest w grze (na tajemnicy oraz wszystkich kartach w grze), podczas kroku 2. „Sprawdzenie prognozy zagłady” fazy Mitów talia tajemnic postępuje. Jeśli karta lub słowo kluczowe nie wskazuje w inny sposób, że może spowodować postęp tajemnicy, to jest to jedyny moment, w którym może on nastąpić.



Zasoby

Zasoby reprezentują różne finansowe sposoby pozyskiwania nowych zapasów, narzędzi, przysług, sprzymierzeńców itp. Zasobów używa się do opłacania kosztów niezbędnych, by móc zagrać kartę lub aktywować rozmaite zdolności.

- ☞ Aby zagrać kartę lub użyć zdolności, która ma koszt w zasobach, badacz musi zapłacić wyrażony w zasobach koszt danej karty/zdolności, biorąc wskazaną liczbę zasobów ze swojej puli zasobów i odkładając je do puli żetonów.
- ☞ Zasoby mogą być zyskiwane poprzez wykonanie akcji zyskania zasobu.
- ☞ Badacze zdobywają po jednym zasobie podczas fazy utrzymania, po dobraniu jednej karty.

Zdolność

Zdolność to specjalny tekst wskazujący sposób, w jaki karta wpływa na grę. Zdolności dzielą się na kilka rodzajów: zdolności stałe, zdolności wymuszone, zdolności odkrycia, zdolności aktywowane, słowa kluczowe i polecenia wrogów (takie jak rozstawienie).

- ☞ Zdolności kart wchodzi w interakcję z grą tylko wtedy, gdy karta z odpowiednią zdolnością znajduje się w grze, chyba że zdolność (bądź zasady dla kart danego rodzaju) wyraźnie odnosi się do jej użycia spoza gry.
- ☞ Zdolności kart wchodzi w interakcję tylko z innymi kartami, które są w grze, chyba że zdolność (lub zasady dotyczące danego rodzaju kart) wyraźnie wskazuje, że wchodzi ona w interakcję z kartami, które znajdują się poza grą.
- ☞ Jeśli w grze znajduje się kilka kopii tej samej zdolności, każda z nich wchodzi w interakcję (lub może wejść w interakcję) z odpowiednim celem osobno.

Zdolność aktywowana

Zdolność aktywowana to zdolność, którą poprzedza symbol ,  lub . Jeśli zdolność posiada jeden lub więcej wymogów wstępnych (kosztów i/lub warunków), to są one wymienione w postaci tekstu zaraz za odpowiednim symbolem. Gracz zawsze musi spełnić wymogi zdolności aktywowanej, aby móc ją aktywować. Wszystkie zdolności aktywowane podlegają poniższym zasadom:

- ☞ Zdolności aktywowane występujące na kartach kontrolowanych przez gracza mogą być **opcjonalnie aktywowane** przez danego gracza w momencie wskazanym przez zdolność.

- ☞ Zdolność aktywowana może być zainicjowana tylko wtedy, gdy można wybrać dozwolony cel, a jej koszt (jeśli występuje) może zostać opłacony w całości.
- ☞ Po tym, jak zdolność zostanie zainicjowana, gracze muszą rozpatrzyć jej efekt tak bardzo, jak mogą, chyba że efekt używa dowolnej odmiany słowa „może”.

W grze występują 3 rodzaje zdolności aktywowanych:

- ☞ **Darmowe zdolności aktywowane** () — Te zdolności mogą zostać aktywowane w oknie dowolnego gracza.
- ☞ **Zdolności aktywowane w reakcji** () — Te zdolności mają określony warunek aktywacji i mogą być aktywowane w dowolnym momencie, kiedy dany warunek jest spełniony (na przykład: „ Po tym, jak pokonasz wroga:”).
 - ☞ Zdolność  z warunkiem aktywacji zawierającym słowo „kiedy...” może być użyta po tym, jak wskazany warunek aktywacji zostanie zainicjowany, ale zanim zostanie rozpatrzony jego wpływ na stan gry.
 - ☞ Zdolność  z warunkiem aktywacji zawierającym słowo „po...” może być użyta natychmiast po tym, jak zostanie rozpatrzony wpływ danego warunku aktywacji na stan gry.
 - ☞ Każda zdolność  może być aktywowana jednokrotnie za każdym razem, gdy spełniony zostanie wskazany warunek. Na przykład zdolność aktywowana „Po tym, jak wystąpi X” może być użyta jednokrotnie za każdym razem, gdy wystąpi „X”.
- ☞ **Zdolności aktywowane akcją** () — Te zdolności mogą być aktywowane przez użycie akcji aktywacji i wydanie jednej akcji za każdy symbol  wskazany w koszcie danej zdolności.

Zdolność stała

Zdolność stała to rodzaj zdolności karty.

Zdolności stałe zawsze wchodzi w interakcję z pozostałymi elementami gry tak długo, jak karta jest w grze.

- ☞ Niektóre zdolności stałe wymagają spełnienia określonych warunków. Zdolności te są oznaczane słowami takimi jak „podczas” lub „dopóki” i są aktywne zawsze, kiedy spełniony jest wskazany warunek.
- ☞ Zdolności stałe nie mają momentu rozpoczęcia.

Zdolność wymuszona

Zdolność wymuszona to rodzaj zdolności karty.

Zdolność wymuszona jest oznaczona wytłuszczonym poleceniem „**Wymuszony** –”. Zdolności wymuszone są inicjowane we wskazanym momencie gry. Taki moment jest na ogół określony słowami takimi jak „kiedy”, „po”, „jeśli” lub „w”.

- ☞ Jeśli rozpatrzenie wymuszonej zdolności nie wpłynęłoby na jej cel, zdolność nie jest inicjowana.
- ☞ Zainicjowanie wymuszonej zdolności, która wpłynie na cel, jest **obowiązkowe** za każdym razem, kiedy następuje określony przez nią moment.
- ☞ Zdolność wymuszona z momentem rozpoczęcia opisanym słowem „kiedy...” jest inicjowana automatycznie, jak tylko nastąpi wskazany moment, ale zanim wpłynie on na stan gry. *Przykładowo efekt „Wymuszony – Kiedy zagraasz kartę atutu: otrzymujesz 1 punkt przerażenia.” sprawi, że otrzymasz 1 punkt przerażenia w chwili zagrania atutu, ale zanim ten atut wejdzie do gry.*
- ☞ Zdolność wymuszona z momentem rozpoczęcia opisanym słowem „po...” jest inicjowana automatycznie natychmiast po tym, jak zostanie rozpatrzony wpływ tego momentu na stan gry.
- ☞ Zdolności wymuszone mają priorytet względem zdolności kart gracza. Wszystkie wymuszone zdolności odnoszące się do danego momentu muszą zostać w pełni rozpatrzone, zanim będą mogły być zainicjowane jakiegokolwiek zdolności odnoszące się do tego samego momentu.

Zgubny

Zgubny to słowo kluczowe.

Gdy wróg ze słowem kluczowym Zgubny zostanie pokonany (przez badacza lub efekt scenariusza), należy umieścić 1 żeton zagłady na bieżącej tajemnicy. Ten efekt może spowodować postęp aktualnej tajemnicy.

- ☞ Efekt, który „odrzuca” wroga, nie jest uważany za taki, który go pokonał, i nie aktywuje słowa kluczowego Zgubny.

Zużywalny (X)

Zużywalny (X) to słowo kluczowe.

Kiedy karta posiadająca to słowo kluczowe wchodzi do gry, należy pobrać zasoby (z puli żetonów) w liczbie równej wartości (X) i umieścić je na danej karcie. Słowo występujące po wartości wskazuje oraz identyfikuje rodzaj używalnych żetonów, które znajdują się na danej karcie.

Zasoby na niej umieszczone są uznawane za możliwe do zużycia żetony określonego rodzaju i nie są dłużej uznawane za zasoby. *Na przykład Kosmiczny płomień posiada zapis „Zużywalny (3 ładunki).” Kiedy zostaje zagrany, należy umieścić na nim 3 zasoby z puli żetonów. Te żetony stają się od tej chwili ładunkami i można ich używać do aktywowania zdolności Kosmicznego płomienia.*

- ☞ Każda karta posiadająca to słowo kluczowe Zużywalny (X) posiada także zdolność, która w ramach kosztu odnosi się do użycia umieszczonych na niej żetonów. Kiedy taka zdolność jest używana, żeton danego rodzaju musi zostać usunięty z takiej karty.
- ☞ Inne karty mogą odnosić się i wchodzić w interakcję ze używalnymi żetonami określonego rodzaju, na ogół dodając je na kartę lub zużywając je w innym celu.
- ☞ Karta nie może posiadać innych używalnych żetonów niż te wskazane przez jej własne słowo kluczowe. *Na przykład karta ze słowem kluczowym Zużywalny (4 naboje) nie mogłaby być celem zdolności, która pozwala umieścić na karcie 1 ładunek.*
- ☞ Niektóre karty z tym słowem kluczowym posiadają tekst, który sprawia, że karta musi zostać odrzucona, kiedy nie posiada już używalnych żetonów. Jeśli na karcie nie ma takiego tekstu, pozostaje w grze nawet wtedy, gdy nie ma na niej używalnych żetonów.
- ☞ Jeśli gracz ma uzupełnić używalne żetony na atucie, należy umieścić na danym atucie używalne żetony do wartości początkowej (X), wskazanej na karcie (ale nie więcej).

Zwycięstwo X

Zwycięstwo X to słowo kluczowe.

Karta spotkania z wartością punktów zwycięstwa reprezentuje szczególnie wymagającego wroga lub skomplikowaną lokalizację. Kiedy badacze poradzą sobie z kartą z punktami zwycięstwa, należy umieścić ją w puli zwycięstwa, a nie na stosie kart odrzuconych. Pula zwycięstwa to wspólny dla wszystkich graczy obszar poza grą.



Każda z tych kart jest warta 1 punkt zwycięstwa.

Po zakończeniu scenariusza karty z puli zwycięstwa zapewniają każdemu badaczowi doświadczenie, które może wykorzystać do ulepszenia swojej talii.

- ☞ Kiedy wróg z punktami zwycięstwa zostanie pokonany, należy umieścić go w puli zwycięstwa, a nie na stosie kart odrzuconych.
- ☞ Na koniec scenariusza wszystkie lokalizacje z punktami zwycięstwa, które spełniają jednocześnie trzy warunki: są w grze, są odkryte i nie leżą na nich żadne wskazówki, należy umieścić w puli zwycięstwa.
- ☞ Kiedy karta podstępu z punktami zwycięstwa zostanie rozpatrzona, należy umieścić ją w puli zwycięstwa, a nie na stosie kart odrzuconych.

Żetony chaosu

Żetony chaosu są wyciągane z worka chaosu podczas testów umiejętności w celu zmodyfikowania wyniku danego testu (patrz „Umiejętności i testy umiejętności” na stronie 15.)

Twórcy

Projekt i rozwój gry: Josiah „Duke” Harrist i Nicholas Kory

Oryginalny projekt gry: Nate French i MJ Newman

Producent: Molly Glover i Eric Stanton

Redakcja: Andrea Dell’Agnese

Korekta: Kelley Curry

Specjalista d/s zasad: Alex Werner

Menedżer d/s linii produktowej: Gavin Duffy i Caitlyn McGrath

Menedżer d/s projektu: Kate Morgan

Ocena kulturowa: Alanaileilani Connolly oraz członkowie FFG Cultural Sensitivity Panel

Zespół fabularny Horroru w Arkham: Philip D. Henry i John Leo

Projekt graficzny: Ryann Collins, Mercedes Opheimm Evan Simonet, Monica Helland i Christopher Hosch

Okladka: Mauro Dal Bo

Kierownictwo artystyczne: Jeff Lee Johnson, Tim Flanders, Stephen Somers, Kate Swazee i Jake Murray

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Tony Bradt

Specjalista d/s zapewnienia jakości: Zach Tewalthomas

Koordynator zapewnienia jakości: Matt Diaz

Rozwój franczyzy: Andy Christensen, Joe DeSimone, Ness Jack, Matt Keefe, Charlotte Llewelyn-Wells, Brian Mulcahy, Gwendolyn Nix, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Ashley Stephens i Nick Tyler

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Austin Litzler

Zarządzanie produkcją: Estelle Gavin i Ember Schwager

Kierownik LCG: Chris Gerber

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Wydawca: Jim Cartwright

SVP Lifestyle Games: Bill Altig

Specjalne podziękowania: Daniel Lovat Clark i Waleed Ma’arouf.

Testerzy

Rita Asangarani, Leonard Ash, David Avilés, John Bagley, Tanner Barth, Gilles Belhassen, Ryan Billington, Brian Blair, Marc Blanchard, Ryan Blood, Rafa Cerrato, Ann Christensen, Anthony Clark, Aaron Celler, Shelley Danielle, Ricardo Basilio Donoso, Tiago Basilio Donoso, Johannes Duckeck, Robert Evans, Nachum Fisch, Charlie Fox, Adam Fraser, Sam Fuhrman, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Angelo Bevilacqua Neves Guidugli, Richard Harris, Josh Harry, Grégory Henriques, Josh Jones, Bob Juranek, Álvaro Korta, Christopher Leigh, Craig Lincoln, Jules Mallette, Zacarias M. Martinez, Josh McCluey, Joseph McNeil, Pax Meier, Sonny Mikszath, Travis Milam, Christian Möhlenberg, Arthur Rodrigues Moraes, Cliff Orme, Josh Parrish, Michael Pelfrey, Chad A. Reverman, Tyler Romeo, Michael Santoroski, Vincent Schwartz, Jimmie Sharp, Zev Shields, Christopher Smith, Jordi Solera, Addison Stumpf, Tauan Tinti, Deyannira Tirado, Henrique Trein, Marcelo Trein, Egoitz Uribeetxebarria, Edu V.M, Paul Wallwork, Owen Weldon, Finian Westergaard, Ben Wiebracht i Alex Xöul



* i © 2026 Fantasy Flight Games. Horror w Arkham, Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG i logo LCG są ® Fantasy Flight Games. Gamegenic i logo Gamegenic są ® i © Gamegenic GmbH, Niemcy. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych.

Edycja polska - GALAKTA

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars, Łukasz Tkaczyk, Michał Zwierzyński

Korekta: Aleksandra Miszta-Mars, Tomasz Siedlecki

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

W tłumaczeniu wykorzystano fragmenty dzieł H.P. Lovecrafta *Zew Cthulhu* (tłum. M. Plaza), *Szczury w murach* (tłum. A. Ledwożyw), *Coś na progu*, *Przyczajona groza*, *Festyn*, *Zeznania Randolpha Cartera* (tłum. Robert P. Lipski) oraz *Koszmar w Dunwich* (tłum. R. Grzybowska).



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Szybkie podsumowanie

Kolejność faz

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

Słowa kluczowe i ważne pojęcia

Czujny: Jeżeli test wymykania się badacza przeciwko wrogowi ze słowem kluczowym Czujny zakończy się porażką, taki wróg atakuje tego badacza.

Łowca: Na początku fazy wrogów każdy wróg ze słowem kluczowym Łowca porusza się o 1 lokalizację w kierunku najbliższego badacza.

Masywny: Masywny wróg jest w zwarcu z każdym badaczem w swojej lokalizacji.

Mroczna fala: Po dobraniu i rozpatrzeniu spotkania ze słowem kluczowym Mroczna fala badacz musi dobrać i rozpatrzyć kolejną kartę z talii spotkań.

Mściwy: Jeśli podczas ataku na przygotowanego wroga ze słowem kluczowym Mściwy badaczowi nie powiedzie się test umiejętności, wówczas ten wróg atakuje tego badacza.

Nieuchwytny: Po tym, jak przygotowany wróg z tym słowem kluczowym zaatakuję lub zostanie zaatakowany, natychmiast porusza się do połączonej lokalizacji i zostaje wyczerpany.

Odkrycie: Badacz, który dobrał tę kartę, rozpatruje jej efekt.

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

Powściągliwy: Powściągliwy wróg nie wchodzi automatycznie w zwarcie z badaczami w swojej lokalizacji i nie można go atakować, dopóki nie będzie w zwarcu z badaczem.

Rozstawienie: Wskazuje, gdzie należy rozstawić wroga w momencie jego dobru.

Szybka: Gracz może zagrać szybką kartę bez wydawania akcji.

Wędrujący: Na początku fazy wrogów każdy wędrujący wróg porusza się 1 raz w kierunku swojego celu.

Zagrożenie: Kiedy badacz dobiera kartę ze słowem kluczowym Zagrożenie, nie może naradzać się z innymi graczami ani otrzymywać pomocy od nich podczas rozstawiania tej karty lub rozpatrywania jej zdolności odkrycia.

Zgubny: Jeśli ten wróg zostanie pokonany, umieść 1 żeton zagłady na obecnej tajemnicy. Ten efekt może spowodować postęp aktualnej tajemnicy.

Zużywalny (X): Słowo kluczowe Zużywalny wskazuje i definiuje określony rodzaj żetonów (naboje, ładunki itp.), które należy umieścić na karcie, kiedy ta wchodzi do gry. Żetony te są wykorzystywane w połączeniu z opisaną zdolnością karty.

Zdolność aktywowana

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

Aktywacja akcją (➡): Użycie tej zdolności kosztuje 1 akcję.

Aktywacja w reakcji (⚡): Użycie tej zdolności nie kosztuje akcji, ale można jej użyć tylko raz za każdym razem, kiedy wystąpi określona sytuacja.

Rodzaje akcji

Walka (👊). Walcz z będącym w zwarcu wrogiem w twojej lokalizacji, korzystając z 🗡.

Wymykanie się (🏃). Wymknij się będącemu w zwarcu wrogowi w twojej lokalizacji, korzystając z 🏃.

Badanie (🔍). Badaj swoją lokalizację, korzystając z 🔍.

Wejście w zwarcie. Wejdź w zwarcie z wrogiem w twojej lokalizacji.

Dobranie karty. Dobierz 1 kartę.

Ruch. Porusz się do połączonej lokalizacji.

Zyskanie zasobu. Zyskaj 1 zasób.

Aktywacja zdolności. Aktywuj zdolność ➡.

Zagranie karty. Zagraj kartę ze swojej ręki, płacąc jej koszt.

Pertraktacje. Pertraktuj z wrogiem w twojej lokalizacji przy pomocy zdolności karty.

Rezygnacja. Usuń swojego badacza z gry przy pomocy zdolności karty.

Symbole

Na badacza



Klasy postaci

Strażnik



Poszukiwacz



Mistyk



Łotr



Ocalały



Umiejętności

Wola



Intelekt



Walka



Zręczność



Joker



Żetony chaosu

Znak Starszych Bogów



Należy rozpatrzyć zdolność zgodnie z kartą badacza.



Automatyczna porażka



Test kończy się automatyczną porażką.



Czaszka



Kultysta



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



Tabliczka



Starsza Istota

