

HORROR W ARKHAM

GRA KARCIANA



ZASADY WPROWADZAJĄCE

Poza czasem i przestrzenią...

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

– H.P. Lovecraft, *Cień spoza czasu*

Opis gry

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

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

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

Korzystanie z niniejszej książeczki

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

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

Living Card Game (gra LCG)

Horror w Arkham: Gra karciana to gra kooperacyjna dla 1-4 graczy. Zawartość niniejszego zestawu podstawowego wystarcza do rozgrywki dla 1 lub 2 graczy. Po dodaniu drugiego takiego zestawu w rozgrywce może wziąć udział maksymalnie czterech graczy. Ponadto *Horror w Arkham: Gra karciana* jest grą LCG® (Living Card Game®) – oznacza to, że doświadczenia płynące z rozgrywki mogą być przez graczy dostosowywane i zmieniane poprzez zakup regularnie wydawanych dodatków. Dodatki te będą wprowadzać nowych badaczy, nowe scenariusze czy kampanie, a także nowe karty graczy, pozwalające na znaczne zróżnicowanie i rozbudowę istniejących talii. Choć rozegranie pełnej kampanii jest najlepszym sposobem na wymagającą rozgrywkę, możliwe jest również rozegranie każdego wchodzącego w jej skład scenariusza osobno. W przeciwieństwie do kolekcjonerskich gier karcianych zawartość każdego dodatku do gier LCG® jest stała, a nie losowa.



Zawartość pudełka

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



44 żetony chaosu



27 żetonów obrażeń
(o wartościach 1 i 3)



30 żetonów zasobów



30 dwustronnych żetonów
wskazówek/zagłady



18 żetonów przerażenia



5 kart badaczy



5 małych
kart badaczy

119 kart graczy



Karta pomocy gracza



Karta atutu



Karta umiejętności



Karta wydarzenia



Karta osłabienia

110 kart scenariuszy



Karta tajemnicy



Karta aktu



Karta pomocy scenariusza



Karta lokalizacji (dwustronna)



Karta wroga



Karta podstęp

Przygotowanie pierwszej rozgrywki

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

1. Wybór badacza. Każdy gracz wybiera badacza, w którego się wcieli, i umieszcza odpowiadającą mu kartę badacza na swoim obszarze gry. Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki jeden gracz wcielił się w Rolanda Banksa (karta nr 1). Jeśli w rozgrywce uczestniczy drugi gracz, sugerujemy, aby wcielił się on w Wendy Adams (karta nr 5).

2. Określenie, który z wybranych badaczy będzie głównym badaczem w danej rozgrywce, i przekazanie Księgi kampanii wcielającemu się w niego graczowi.

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

Początkowe talie badaczy

Początkowa talia Rolanda Banksa (w nawiasach wskazano numery identyfikacyjne kart):

- Specjalna .38 Rolanda (6)
- Zacieranie śladów (7)
- Automatyka .45 (16)
- Trening fizyczny (17)
- Gliniarz (18)
- Pierwsza pomoc (19)
- Maczeta (20)
- Pies strażniczy (21)
- Dowód! (22)
- Unik (23)
- Wysadzenie dynamitem (24)
- Potworny cios (25)
- Szkło powiększające (30)
- Stara księga wiedzy tajemnej (31)
- Dociekliwy bibliotekarz (32)
- Dr Milan Christopher (33)
- Nadświadomość (34)
- Traktaty medyczne (35)
- Wyższość umysłu nad materią (36)
- Kierowany przeczuciem (37)
- Barykada (38)
- Dedukcja (39)
- 2 kopie Noża (86)
- 2 kopie Latarki (87)
- 2 kopie Na czarną godzinę (88)
- 2 kopie Męstwa (89)
- 2 kopie Sprawności manualnej (92)
- Paranoja (97)

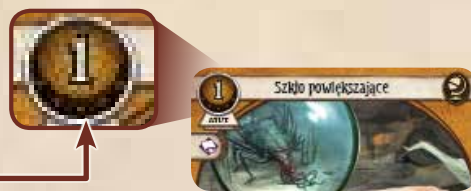
Początkowa talia Wendy Adams (w nawiasach wskazano numery identyfikacyjne kart):

- Amulet Wendy (14)
- Porzucenie i samotność (15)
- Nóż sprężynowy (44)
- Włamanie (45)
- Kradzież kieszonkowa (46)
- Derringer .41 (47)
- Leo De Luca (48)
- Szkoła życia (49)
- Nieuchwytność (50)
- Cios w plecy (51)
- Atak z ukrycia (52)
- Oportunizm (53)
- Skórzany płaszcz (72)
- Zbieractwo (73)
- Kij basebalowy (74)
- Królicza łapka (75)
- Bezpański kot (76)
- Nieustępliwość (77)
- Odwrócenie uwagi (78)
- „Patrz, co znalazłem!” (79)
- Łut szczęścia (80)
- Instykt przetrwania (81)
- 2 kopie Noża (86)
- 2 kopie Latarki (87)
- 2 kopie Na czarną godzinę (88)
- 2 kopie Zmiażdżenia (91)
- 2 kopie Niespodziewanej odwagi (93)
- Amnezja (96)

3. Przygotowanie i potasowanie kart graczy. Karty wykorzystywane w rekomendowanej talii początkowej każdego badacza zostały wyszczególnione w ramce „Początkowe talie badaczy”.

❖ Niektóre karty występują w wersji ulepszonej, oznaczonej w lewym górnym rogu jedną lub kilkoma kropkami. Podczas tworzenia talii początkowych nie należy używać kart w ulepszonej wersji.

Budując talie początkowe, należy używać tylko kart bez białych kropek w lewym górnym rogu.



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

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

5. Przygotowanie worka chaosu. 16 wymienionych poniżej żetonów chaosu należy umieścić w nieprzezroczystym pojemniku, takim jak woreczek, miska czy kubek. Pojemnik ten jest określany mianem „worka chaosu”. Pozostałe żetony chaosu należy odłożyć do pudełka.

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠, ♣

❖ 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.

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

❖ Badacze wydają zasoby, aby zagrać karty ze swojej ręki.

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. Odłożoną na bok kartę osłabienia należy wtasować z powrotem do talii badacza.

❖ Każdy gracz może w tym momencie wykonać jedną wymianę. Jeśli chce to zrobić, odkłada na bok do 5 z dobranych właśnie kart, dobiera na ich miejsce taką samą liczbę kart, a na koniec wtasowuje odłożone karty z powrotem do swojej talii. Wymiana jest szczególnie polecana, jeśli gracz nie dobrał w ramach początkowej ręki dobrych kart. Dobrym powodem do skorzystania z tej możliwości może być na przykład brak kart atutów wśród początkowych kart gracza.

Przygotowanie scenariusza

Opisane poniżej kroki odnoszą się do konkretnych elementów pierwszego scenariusza kampanii *Noc fanatyka*.

8. Odczytanie wprowadzenia dla scenariusza „Zgromadzenie”.

Wprowadzeniem do tego scenariusza jest zapisany kursywą tekst znajdujący się w sekcji „Część I: Zgromadzenie” *Księgi kampanii: Noc fanatyka* (strona 2).

❖ Wprowadzenie jest fabularnym wstępem do historii, którą gracze będą poznawać. Należy zwrócić szczególną uwagę na fragmenty

tego typu, występujące zarówno w Księdze kampanii, jak i na samych kartach, ponieważ mogą one skrywać ważne szczegóły mające znaczenie w kontekście decyzji, które gracze będą musieli podjąć w późniejszej części scenariusza.

- 9. Odszukanie kart scenariusza dla „Zgromadzenia”.** W tym scenariuszu wykorzystywane są następujące zestawy spotkań (w nawiasach wskazano numery identyfikacyjne kart): Zgromadzenie (karty 104–119), Szczury (karta 159), Ghoule (karty 160–162), Paniczny strach (karty 163–165), Pradawne zło (karta 166) oraz Przejmujący chłód (karty 167–168). Karty wchodzące w skład każdego zestawu spotkań oznaczone są symbolem danego zestawu spotkań. W Księdze kampanii informacja ta jest przedstawiona w następujący sposób:

Przygotowanie

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



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

- 10. Przygotowanie talii tajemnic.** Korzystając z kart tajemnic zawartych w zestawach spotkań wydzielonych w kroku 9, należy przygotować talię tajemnic (układając je kolejno, tak aby na szczycie stosu znalazła się „Tajemnica 1a”, pod nią „Tajemnica 2a” itd.). Należy odczytać tekst fabularny zapisany na tajemnicy 1a.

☞ Talia tajemnic reprezentuje postęp dokonany przez mroczne siły Mitów. Na ogół badacze chcą unikać postępu talii tajemnic.

- 11. Przygotowanie talii aktów.** Korzystając z kart aktów zawartych w zestawach spotkań wydzielonych w kroku 9, należy przygotować talię aktów (układając je kolejno, tak aby na szczycie stosu znalazła się „Akt 1a”, pod nim „Akt 2a” itd.). Należy odczytać tekst fabularny zapisany na akcie 1a.

☞ Talia aktów reprezentuje postęp dokonany przez badaczy na ich drodze do rozwikłania tajemnicy lub osiągnięcia celu w danym scenariuszu. Na ogół badacze chcą, aby talia aktów postępowała.



- 12. Umieszczenie karty pomocy scenariusza „Zgromadzenie” (karta 104a) obok talii tajemnic.** Na potrzeby rozgrywki wprowadzającej należy użyć strony „Łatwy/Standardowy”.

☞ Karta ta pomaga graczom ustalić, w jaki sposób na grę wpływają wylosowane z worka chaosu żetony ☹, ♁ i ♀.

- 13. Umieszczenie w grze Gabinetu (karta 111).** Umieszczane w grze karty lokalizacji zawsze wchodzą do gry NIEODKRYTĄ stroną do góry. Nieodkrytą stroną karty lokalizacji można poznać po tym, że poniżej jej nazwy występuje symbol dziurki od klucza (przedstawiony poniżej).

☞ W tym momencie należy odczytać tekst fabularny wydrukowany na karcie Gabinetu.



- 14. Odłożenie na bok, poza grę, wszystkich pozostałych kart lokalizacji.** Są to karty: Hol, Strych, Piwnica oraz Salon (karty 112–115).

☞ Kiedy gracze są proszeni o „odłożenie na bok” kart spotkań lub kart graczy, to karty te nie są używane od razu, ale powinny być trzymane w pobliżu, gdyż mogą być potrzebne w późniejszej części scenariusza.

- 15. Każdy badacz rozpoczyna grę w Gabinetcie.** Małą kartę każdego badacza należy umieścić obok karty Gabinetu, w ten sposób zaznaczając, że znajduje się on w Gabinetcie.

☞ Kiedy badacz wchodzi do danej lokalizacji (lub rozpoczyna w niej grę), jej kartę należy odwrócić na stronę **ODKRYTĄ**. Odkrytą stroną karty lokalizacji można poznać po występujących na niej wartościach zasłony oraz wskazówek. Kiedy lokalizacja jest odkrywana, należy na niej umieścić żetony wskazówek w liczbie równej jej wartości wskazówek. W przypadku Gabinetu wartość ta wynosi 2 na badacza.



Wartość zasłony

Wartość wskazówek

- 16. Karty Kapłana ghoulu (karta 116) oraz Lity Chantler (karta 117) należy odłożyć na bok, poza grę.**

- 17. Przygotowanie talii spotkań.** Pozostałe karty wydzielone w kroku 9 (karty, które nie zostały wykorzystane w innym celu w krokach 10-16) należy potasować razem w celu utworzenia talii spotkań.

☞ Podczas rozgrywki badacze będą z tej talii dobierać karty spotkań reprezentujące niebezpieczeństwa, potwory, szaleństwo oraz inne przeciwności, z którymi będą musieli się zmierzyć na swojej drodze do sukcesu.

Na kolejnej stronie znajduje się rysunek prezentujący sugerowane przygotowanie obszaru gry.

Rozgrywka może się teraz rozpocząć.

Atuty Wendy

Karta badacza

Talia Wendy

Stos kart odrzuconych Wendy



Obszar gry Wendy

Karta pomocy scenariusza



Talia aktów



Talia tajemnic



Talia spotkań



Stos odrzuconych kart spotkań

Obszar spotkań

Obszar zagrożenia Wendy
(wrogowie w zwarciu, klątwy, urazy i inne przeszkody)



Pula zasobów Wendy

Mała karta Wendy



Lokalizacja (Gabinet)



Mała karta Rolanda



Pula żetonów

Obszar zagrożenia Rolanda
(wrogowie w zwarciu, klątwy, urazy i inne przeszkody)

Pula zasobów Rolanda



Obszar gry Rolanda

Atuty Rolanda



Karta badacza

Talia Rolanda

Stos kart odrzuconych Rolanda

Kluczowe pojęcia

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

Złota zasada

Jeśli treść karty stoi w bezpośredniej sprzeczności z zasadami gry (zawartymi w tej książeczce lub w *Kompletnej księdze zasad*), wówczas treść karty ma pierwszeństwo. Jeśli jest możliwe przestrzeganie zarówno treści karty, jak i innych zasad, należy zastosować się do obu.

Wybory i konflikty

Jeśli gracze są proszeni o dokonanie wyboru pomiędzy kilkoma równoważnymi opcjami (na przykład *muszą poruszyć wroga w stronę „najbliższego badacza” i mogą wybrać pomiędzy dwiema opcjami*), wówczas główny badacz dokonuje wyboru jednej z takich opcji.

Jeśli gracze nie są pewni, jak należy rozstrzygnąć konflikt dotyczący zasad lub kolejności działania, wówczas taki konflikt należy rozstrzygnąć w sposób wydający się graczom za najgorszy w danym momencie w odniesieniu do warunków zwycięstwa scenariusza, a następnie kontynuować grę. Regułę tę nazywa się „Ponurą zasadą” – jej użycie pozwala kontynuować grę bez potrzeby sprawdzania przez graczy w instrukcji każdego konfliktu, który napotkają.

Zwycięstwo i przegrana

Dokonując postępu w ramach scenariusza, gracze w końcu dotrą do jego zakończenia. Niektóre z zakończeń są korzystne (i można je uznać za „zwycięskie”), podczas gdy inne są mniej korzystne i stawiają badaczy w znacznie gorszej sytuacji.

Talia aktów reprezentuje postęp dokonany przez badaczy w ramach scenariusza. Głównym celem graczy jest zdobywanie żetonów wskazówek i wykorzystywanie ich do powodowania postępu talii aktów, dopóki nie dotrą do zakończenia (oby korzystnego).

Talia tajemnic reprezentuje cele oraz postęp złowieszczych sił, z którymi badacze mierzą się w ramach scenariusza. Jeśli talia tajemnic się wyczerpie, wówczas również dochodzi do zakończenia (na ogół mroczniejszego).

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

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

„W kolejności graczy”

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

Na badacza (♣)

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

Przygotowana i wyczerpana

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



Przygotowana



Wyczerpana

Lokalizacje

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

Karty lokalizacji wchodzą do gry nieodkrytą stroną do góry. Kiedy badacz wchodzi do danej lokalizacji po raz pierwszy, jej karta jest odkrywana (należy ją obrócić na stronę odkrytą) i umieszcza się na niej żetony wskazówek w liczbie równej wartości wskazówek danej lokalizacji (żetony należy pobrać z puli żetonów). Może do tego dojść podczas przygotowania gry, jeśli badacze rozpoczynają grę w danej lokalizacji lub jeśli zasady przygotowania nakazują graczom odkryć wskazaną lokalizację.



Nieodkryta



Odkryta

Umiejętności i testy umiejętności

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

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

Modyfikowanie wartości umiejętności podczas testu

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

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



Symbole
umiejętności

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

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

Efekty żetonów chaosu

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

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

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

♣ – Oznacza automatyczną porażkę w teście umiejętności.

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

Kończenie testu umiejętności

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

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

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

Przykład testu umiejętności

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

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

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

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

Karty osłabienia

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

Przebieg rundy

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

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

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

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

Faza badaczy

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

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

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

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

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

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

Wskazówka na początek

Na początku gry badacze są uwięzieni w Gabinecie. 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 zagramia karty, aby zagrać jedną lub dwie takie karty – w ten sposób upewni się, że badacze będą przygotowani, gdy na ich drodze spotka ich niespodziewane wyzwanie lub wróg. W Gabinecie znajdują się także żetony wskazówek, dlatego badacze powinni rozważyć wykonanie akcji zbadania miejsca swojego pobytu w celu podjęcia próby odkrycia tych żetonów wskazówek, co pozwoli dokonać postępu talii aktów. Ewentualnie, akcje dobrania karty oraz otrzymania zasobu mogą okazać się pomocne w uzyskaniu kart lub zasobów, które przydadzą się w dalszej części gry.

Każda z tych akcji została szczegółowo opisana poniżej:

Dobranie karty

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

Zyskanie zasobu

Badacz używający tej akcji zyskuje jeden żeton zasobu z puli zasobów.

Aktywacja zdolności

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

Wejście w zwarcie

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

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

Badanie

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



Wartość zasłony



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

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

Wymykanie się

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.



Wartość wymykania się wroga

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

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

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

Poruszanie się

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

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

Postęp talii aktów

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

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

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



Badacz może poruszyć się z Holu do Piwnicy.

Zagranie

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



Automatyczna .45 to atut, który kosztuje 4 zasoby.

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

Zasady zagrywania poszczególnych rodzajów kart są następujące:

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

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

Strefy

Strefy ograniczają liczbę kart określonych kategorii, które w danym momencie badacz może mieć w grze. Jeśli na karcie atutu znajduje się co najmniej jeden symbol strefy, może ona wejść do gry, jeśli kontrolujący ją gracz ma wolne strefy na niej wskazane.

Każdy badacz ma do swojej dyspozycji następujące strefy:

- ❖ **1 strefa sprzymierzeńca, 1 strefa ciała, 1 strefa drobiazgu, 2 strefy rąk oraz 2 strefy mistyczne**

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



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

Walka

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



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

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

Gra kooperacyjna

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

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

Rozmowy przy stole

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

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

Faza wrogów

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

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

1. Wrogowie ze słowem kluczowym Łowca poruszają się.

Niektórzy wrogowie posiadają słowo kluczowe Łowca. Każdy taki wróg porusza się raz do połączonej lokalizacji, w stronę najbliższego badacza. Wyczerpani wrogowie ze słowem kluczowym Łowca oraz wrogowie ze słowem kluczowym Łowca, znajdujący się w lokalizacji, w której obecny jest co najmniej jeden badacz, nie poruszają się.

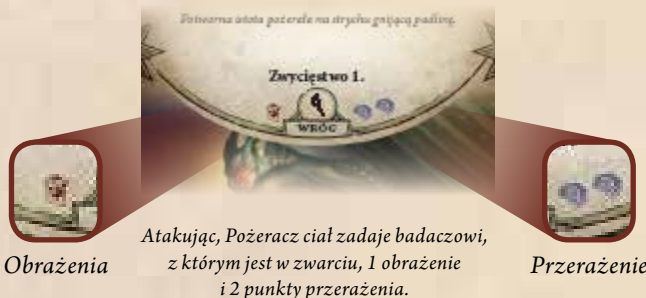
Jeśli wróg ze słowem kluczowym Łowca porusza się do lokalizacji, w której znajduje się co najmniej jeden badacz, wówczas taki wróg natychmiast wchodzi w zwarcie z jednym z tych badaczy (patrz „Zwarcie z wrogiem” na stronie 13).

2. Wrogowie atakują.

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

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

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



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

Obrażenia i przerażenie

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



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

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

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

Faza utrzymania

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

Należy kolejno rozegrać poniższe kroki.

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

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

Faza Mitów

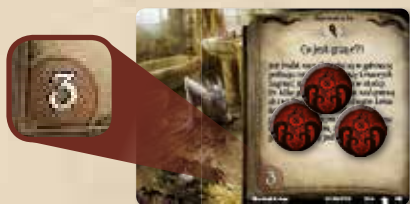
W fazie Mitów mistyczne siły robią wszystko, aby zbliżyć się do realizacji swoich złowieszczych zamiarów.

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

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



Żeton zagłady



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

Zwarcie z wrogiem

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

Jeśli w dowolnym momencie niebędący w zwarcu wróg znajduje się w tej samej lokalizacji co badacz, to wchodzi on w zwarcie z tym badaczem i jest umieszczany na jego obszarze zagrożenia. Jeśli w tej samej lokalizacji co przygotowany wróg znajduje się kilku badaczy, to głównie badacz decyduje, z którym z tych badaczy wróg wejdzie w zwarcie. Niektórzy wrogowie posiadają także polecenie „**Polowanie** –”, które wskazuje, z kim wchodzi w zwarcie, gdy dochodzi do konfliktu (patrz „Polowanie” na stronie 11 *Kompletnej księgi zasad*).

Wróg natychmiast wchodzi w zwarcie, gdy:

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

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



Karta podstęp



Karta wroga

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

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

Co dalej?

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

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

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

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

Tworzenie własnych talii

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

Dlaczego warto stworzyć własną talię?

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

Zasady tworzenia talii

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

- ❖ Gracz musi wybrać 1 kartę badacza.
- ❖ Gracz musi zawrzeć w talii danego badacza określoną liczbę standardowych kart graczy, zgodnie z oznaczeniami wskazanymi po drugiej stronie karty badacza w części „Rozmiar talii”. Dla każdego badacza zawartego w zestawie podstawowym wartość ta wynosi 30. Karty osłabienia, określone karty badaczy oraz karty scenariusza, które dodawane są do talii gracza, nie wliczają się do tej wartości.
- ❖ Każda standardowa karta gracza w talii gracza musi być wybrana przy uwzględnieniu „Opcji tworzenia talii”, opisanych po drugiej stronie karty badacza.

- ❖ W talii gracza nie mogą znaleźć się więcej niż 2 kopie karty o tej samej nazwie.
- ❖ Wszystkie pozostałe „Wymogi tworzenia talii”, opisane po drugiej stronie karty badacza, muszą być przestrzegane.
- ❖ Na początku kampanii badacz może umieścić w swojej talii jedynie karty o poziomie 0 (patrz „Poziomy kart” na stronie 15).

Losowe osłabienia

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

Karta podstawowego osłabienia jest oznaczona następującym symbolem:



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

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

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

Początkowe talie

Poniższe listy kart zostały opracowane jako idealny punkt wyjścia dla graczy, którzy nie chcą na razie korzystać z zasad budowania talii i tworzenia swoich osobistych zestawów kart.

Korzystając z zawartości jednego zestawu podstawowego, gracze mogą zbudować dwie z wymienionych poniżej talii początkowych, pod warunkiem że użyją jednej z następujących kombinacji: Roland i Agnes, Roland i Wendy, Daisy i Ślizg, Daisy i Wendy lub Agnes i Ślizg. Po zakupie drugiego egzemplarza zestawu podstawowego gry karcianej *Horror w Arkham* gracze będą mogli zbudować równocześnie dowolne cztery początkowe talie.

Poziomy kart

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



3 białe kropki wskazują, że jest to karta 3. poziomu.

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

Numery identyfikacyjne dla każdej karty lub grupy kart zostały zapisane w nawiasach.

W każdej początkowej talii powinno znaleźć się losowe podstawowe osłabienie z puli podstawowych osłabień (96–103).

Początkowa talia Rolanda Banksa: Roland Banks (1), Specjalna .38 Rolanda (6), Zacieranie śladów (7), po 1 kopii każdej karty Strażnika (8) o poziomie 0 (16–25), po 1 kopii każdej karty Poszukiwacza (9) o poziomie 0 (30–39), 2 kopie Noża (86), 2 kopie Latarki (87), 2 kopie Na czarną godzinę (88), 2 kopie Męstwa (89) oraz 2 kopie Sprawności manualnej (92).

Początkowa talia Daisy Walker: Daisy Walker (2), Torebka Daisy (8), Necronomicon (9), po 1 kopii każdej karty Poszukiwacza (9) o poziomie 0 (30–39), po 1 kopii każdej karty Mistyka (10) o poziomie 0 (58–67), 2 kopie Noża (86), 2 kopie Latarki (87), 2 kopie Na czarną godzinę (88), 2 kopie Percepcji (90) oraz 2 kopie Sprawności manualnej (92).

Początkowa talia „Ślizga” O’Toole : „Ślizg” O’Toole (3), Zbieg (10), Szpitalne długi (11), po 1 kopii każdej karty Łotra (12) o poziomie 0 (44–53), po 1 kopii każdej karty Strażnika (13) o poziomie 0 (16–25), 2 kopie Noża (86), 2 kopie Latarki (87), 2 kopie Na czarną godzinę (88), 2 kopie Męstwa (89) oraz 2 kopie Zmiażdżenia (91).

Początkowa talia Agnes Baker starter deck: Agnes Baker (4), Dziedzictwo z Hiperborei (12), Mroczne wspomnienie (13), po 1 kopii każdej karty Mistyka (14) o poziomie 0 (58–67), po 1 kopii każdej karty Ocalałego (15) o poziomie 0 (72–81), 2 kopie Noża (86), 2 kopie Latarki (87), 2 kopie Na czarną godzinę (88), 2 kopie percepcji (90) oraz 2 kopie Niespodziewanej odwagi (93).

Początkowa talia Wendy Adams: Wendy Adams (5), Amulet Wendy (14), Porzucenie i samotność (15), po 1 kopii każdej karty Ocalałego (16) o poziomie 0 (72–81), po 1 kopii każdej karty Łotra (17) o poziomie 0 (44–53), 2 kopie Noża (86), 2 kopie Latarki (87), 2 kopie Na czarną godzinę (88), 2 kopie Zmiażdżenia (91) oraz 2 kopie Niespodziewanej odwagi (93).

Twórcy gry

Projekt gry: Nate French i Matthew Newman

Redakcja: Patrick Brennan

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

Projekt graficzny: Mercedes Opheim i Evan Simonet oraz Monica Helland i Christopher Hosch

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okladka: Ignacio Bazán Lazcano

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Andy Christensen

Grupa historyczna Horroru w Arkham: Andy Christensen, Matthew Newman, Michael Hurley, Katrina Ostrander i Nikki Valens

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn

Menedżer d/s gier LCG: Chris Gerber

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Tłumaczenie gry: Michał Walczak-Ślusarczyk

Tłumaczenie tekstów fabularnych: Rafał Kalota

Korekta wersji polskiej: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wydawca: Christian T. Petersen

Cytaty występujące w grze zostały zaczerpnięte z opowiadań H. P. Lovecrafta *Model Pickmana* (tłum. Andrzej Ledwożyw), *W poszukiwaniu Nieznanego Kadath* (tłum. Andrzej Ledwożyw), *Żółty Znak* (tłum. Violetta Dobosz), *Cień spoza czasu* (tłum. Maciej Płaza) oraz *Zew Cthulhu* (tłum. Ryszarda Grzybowska).

Specjalne podziękowania dla naszych testerów – wasz wkład jest ogromny i bez waszej pomocy nigdy nie stworzylibyśmy tej gry: Aaron J. Wong, Alan Newman, Alex Filewood, Ali Eddy, Andrea Dell’Agnese, Brad „Rapid Rat Recall” Andres, Brian Schwebach, Caleb Grace, Chris Gerber, Christopher Hosch, Craig “Late to the Party” Bergman, Damon Stone, Daniel Schaefer, Dominic Greene, Erik Dahlman, Gareth Dean, Ian Martin, Jeff Farrell, Jeremy Fredin, Jeremy „Vicious Blow” Zwirn, Julia Faeta, Kathleen Miller, Katrina Ostrander, Lukas Litzinger, Luke „Mining for Clues” Eddy, Mark Anderson, Mark Larson, Matt Pachefsky, Mercedes „Machete” Opheim, Mike „Autofail” Strunk, Mizuho Dahlman, Patrice Mundinar, Patrick Brennan, Paweł Smoczyk, Rick Meyer, Rose Malloy, Sam Bailey, Samuel Langenegger, Sunyi Dean, Teague „They Killed Me Again” Murphy, Zach „I Have Amnesia” Varberg

Kolejność faz

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

Słowa kluczowe

Słowo kluczowe to atrybut zapewniający karcie określone zasady.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Polecenia

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

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

Aktywatory

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

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

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

Symbole

Na badacza



Klasy postaci

Strażnik



Poszukiwacz



Mistyk



Łotr



Ocalały



Umiejętności

Wola



Intelekt



Walka



Zręczność




Joker



Żetony chaosu



Należy rozpatrzyć zdolność  z karty badacza wykonującego test.



Uznaje się, że wartość umiejętności badacza w teście wynosi 0 i test automatycznie kończy się porażką.



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

