Horror w Arkham®

Gra karciana

galakta

KOMPLETNA KSIĘGA ZASAD

Coś, co nie powinno istnieć...

Największym dobrodziejstwem na tym świecie jest fakt,
że umysł ludzki nie jest w stanie skorelować całej swej istoty.

– H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*

Stop!

Najpierw należy zapoznać się z broszurą *Zasady wprowadzające*. Jeśli podczas rozgrywki pojawią się jakieś pytania, należy wówczas skorzystać ze słowniczka znajdującego się w niniejszej książeczce. Zachęcamy, aby po zakończeniu rozgrywki wprowadzającej gracze zapoznali się z suplementami rozpoczynającymi się od strony 22.

Niniejszy dokument ma pełnić rolę ostatecznego źródła informacji na temat zasad gry, jednak nie uczy on, jak grać. Gracze powinni najpierw w całości przeczytać *Zasady wprowadzające*, a z niniejszej *Kompletnej księgi zasad* powinni korzystać podczas samej rozgrywki.

Największą część niniejszej książeczki stanowi słowniczek, zawierający uszeregowane alfabetycznie pojęcia i sytuacje, z którymi gracze mogą się spotkać podczas rozgrywki. To właśnie on powinien być pierwszym miejscem, do którego kierują się gracze w momencie pojawienia się pytania związanego z zasadami.

W drugiej części niniejszej *Księgi* znajdują się cztery suplementy. Pierwszy z nich opisuje proces zagrywania kart oraz inicjowania zdolności aktywowanych. Drugi prezentuje diagramy kolejności, objaśniające strukturę rundy oraz w szczegółowy sposób wyjaśniające, jak należy rozpatrzyć kroki gry w nich zaprezentowane. Trzeci suplement zawiera kompletne zasady przygotowania rozgrywki w *Horror w Arkham: Grę karcianą*. Czwarty suplement to szczegółowe opisy kart poszczególnych rodzajów.

Złote zasady

Jeśli treść niniejszej *Kompletnej księgi zasad* stoi w sprzeczności z treścią *Zasad wprowadzających*, to pierwszeństwo mają zasady opisane w *Kompletnej księdze zasad*.

Jeśli treść karty stoi w sprzeczności z treścią *Kompletnej księgi zasad* lub *Zasad wprowadzających*, to pierwszeństwo mają zasady opisane na karcie.

Ponura zasada

Jeśli gracze nie mogą znaleźć w *Kompletnej księdze zasad* odpowiedzi na swoje pytanie lub wyjaśnienia konfliktu kolejności, wówczas powinni rozwiązać zaistniałą sytuację w sposób, który w danym momencie wydaje im się najgorszy z perspektywy zwycięstwa. Następnie powinni dalej kontynuować grę.

Słowniczek

W tej części znajdują się uszeregowane alfabetycznie zasady gry, pojęcia oraz sytuacje, które mogą wystąpić podczas rozgrywki.

Akcja

Podczas swojej tury badacz może wykonać maksymalnie **trzy** akcje. Podczas wykonywania akcji należy najpierw zapłacić wszelkie koszty związane z daną akcją. Dopiero potem można rozpatrzyć konsekwencje danej akcji.

- Jeśli polecenie nakazuje badaczowi stracić 1 lub więcej akcji, wówczas w danej rundzie ma on odpowiednio mniej akcji.

Pełna lista dostępnych akcji znajduje się w opisie kroku „2.2.1 Badacz wykonuje akcję, jeśli jest w stanie to zrobić" na stronie 24.

Akty (talia) i Tajemnice (talia)

Talia aktów reprezentuje postęp spowodowany przez badaczy podczas rozgrywania scenariusza. Talia tajemnic reprezentuje postęp oraz cele osiągnięte przez mroczne siły, stawiające czoła badaczom podczas rozgrywania scenariusza. Na ogół postęp talii aktów jest korzystny dla badaczy, a postęp talii tajemnic jest dla nich niekorzystny.

- Talia aktów postępuje, jeśli badacze, jako grupa, wydadzą wymaganą liczbę żetonów wskazówek (zgodnie z tym, co wskazano na karcie aktu). Karta aktu może wskazywać wartość stałą (np. „4") lub zależną od liczby badaczy (co jest oznaczone przy pomocy symbolu). Na ogół wykonywane jest to jako zdolność gracza . Każdy z badaczy może zapewnić dowolną liczbę żetonów wskazówek na potrzeby całkowitej wymaganej liczby wskazówek niezbędnych do spowodowania postępu aktu. Jeśli akt posiada polecenie „**Cel** –", wówczas zastępuje ono lub dodaje dodatkowe wymogi dotyczące wydawania wskazówek.
- Talia tajemnic postępuje, jeśli w grze znajduje się określona liczba żetonów zagłady (obecnych na karcie tajemnic i na innych kartach w grze), wskazana na karcie tajemnicy. Karta tajemnicy może wskazywać wartość stałą lub zależną od liczby badaczy. Jeśli tajemnica posiada polecenie „**Cel** –", wówczas zastępuje ona lub dodaje dodatkowe wymogi dotyczące zrealizowania wymogu zagłady.
- Karta aktu/tajemnicy znajdująca się na wierzchu talii aktów/tajemnic jest określana jako „obecny akt"/„obecna tajemnica".

W celu spowodowania postępu talii aktów lub talii tajemnic należy wykonać kolejno poniższe kroki:

1. Z karty, której postęp gracze chcą spowodować, należy usunąć wszystkie żetony. Jeśli postępuje talia tajemnic, należy usunąć żetony zagłady ze wszystkich kart w grze.
2. Wierzchnią kartę talii, która postępuje, należy odwrócić na drugą stronę, a następnie postąpić zgodnie z instrukcjami opisanymi po drugiej stronie („b").
   - Jeśli po drugiej stronie karty aktu lub tajemnicy znajduje się karta spotkania, wówczas należy postępować zgodnie z zasadami dobierania kart spotkania danego rodzaju. W przeciwnym wypadku należy postąpić zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie.
3. Czasami dana karta aktu/tajemnicy wskazuje kartę, która będzie nowym aktem/nową tajemnicą. Jeśli tak nie jest, nowym obecnym aktem/obecną tajemnicą staje się kolejna karta w odpowiedniej talii.

Kiedy nowa karta zostaje obecnym aktem/obecną tajemnicą, karta, która została odwrócona w wyniku postępu talii, jest usuwana z gry.

- Niektóre polecenia zawarte w talii aktów i tajemnic (oraz występujące na kartach spotkania różnych rodzajów) zawierają punkty zakończeń, zapisane w postaci „(→**Z#**).” Jeśli gracze dotrą do punktu zakończenia, scenariusz się kończy. W *Księdze kampanii* należy odczytać wskazane zakończenie.

Patrz także: „Wskazówki” na stronie 17, „Zagłada” na stronie 19.

Aktywacja (akcja)

„Aktywacja” to akcja, którą badacz może wykonać podczas swojej tury, w fazie badaczy.

Kiedy taka akcja jest wykonywana, badacz inicjuje zdolność, która w swoim koszcie posiada co najmniej jeden symbol ➤➤. Liczba symboli ➤➤ w koszcie zdolności wskazuje liczbę akcji, które badacz musi zużyć, aby wykonać daną akcję aktywacji. Podczas wykonywania akcji aktywacji wszystkie koszty danej akcji są płacone równocześnie. Dopiero potem można rozpatrzyć konsekwencje danej akcji.

Badacz może aktywować zdolności pochodzące z następujących źródeł:

- kart przez niego kontrolowanych, w tym także jego karty badacza;
- karty scenariusza znajdującej się w grze, w tej samej lokalizacji co badacz. Dotyczy to kart lokalizacji, kart spotkań znajdujących się w danej lokalizacji oraz wszystkich kart spotkań w obszarze zagrożenia dowolnego badacza, znajdującego się w danej lokalizacji;
- obecnej karty aktu lub karty tajemnicy.

Aktywny gracz

Aktywnym graczem jest gracz wykonujący swoją turę podczas fazy badaczy.

Anulowanie

Zdolności niektórych kart mogą „anulować” inne karty lub efekty gry. Zdolności anulujące przerywają inicjację efektu i zapobiegają mu.

- W dowolnym momencie, kiedy efekty zdolności zostają anulowane, zdolność (poza jej efektami) nadal jest uznawana za zainicjowaną, a wszelkie koszty za opłacone. Jednak efekty zdolności nie zostają zainicjowane i nie rozpatruje się ich.
- Jeśli anulowane zostaną efekty karty wydarzenia, kartę nadal uznaje się za zagraną i nadal odkłada się ją na stos kart odrzuconych jej właściciela.
- Jeśli anulowane zostaną efekty karty podstępu, karta nadal uznawana jest za dobraną i nadal odkłada się ją na stos odrzuconych kart spotkań.

Atak towarzyszący

Za każdym razem, kiedy będący w zwarciu z co najmniej jednym przygotowanym wrogiem badacz wykona akcję inną niż **walka**, **wymykanie się** lub aktywowanie zdolności **pertraktacje** lub **rezygnacja**, każdy z tych wrogów wykonuje przeciwko niemu atak towarzyszący. Wrogowie atakują w kolejności wybranej przez badacza. Każdy atak zadaje badaczowi obrażenia i punkty przerażenia.

- 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 zwarciu.
- Wróg nie wyczerpuje się, wykonując atak towarzyszący.
- Po tym, jak wszystkie ataki towarzyszące zostaną wykonane, należy kontynuować rozpatrywanie akcji, która doprowadziła do tego ataku.
- Na potrzeby zdolności kart ataki towarzyszące liczą się jako ataki wrogów.

Atakujący, zaatakowany

„Atakujący” to jednostka (na ogół wróg lub badacz), która rozgrywa swój atak przeciwko innej jednostce. Zaatakowana jednostka jest określana jako „zaatakowany wróg” lub „zaatakowany badacz”.

Atuty (karty)

Karty atutów reprezentują przedmioty, sprzymierzeńców, talenty, zaklęcia i inne rezerwy, które mogą pomagać badaczowi lub zostać przez niego użyte w trakcie scenariusza.

- Kiedy gracz zagrywa kartę atutu, umieszcza ją na swoim obszarze gry. Na ogół atuty pozostają w grze dopóty, dopóki nie zostaną odrzucone przez zdolność karty lub krok gry.
- Niektóre atuty mają wartość wytrzymałości i 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 (patrz „Zadawanie obrażeń/punktów przerażenia” na stronie 18).
- Większość zasobów zajmuje w grze jedną lub kilka stref (patrz „Strefy” na stronie 14).
- Na niektórych kartach atutów występują symbole zestawów oraz nie występuje oznaczenie poziomu. Takie zasoby są zwane zasobami fabularnymi. Atuty fabularne nie są częścią zestawu spotkań i nie mogą być umieszczane w taliach graczy, chyba że zakończenie lub przygotowanie scenariusza na to pozwala.

Automatyczna porażka/sukces

Zdolności niektórych kart lub żetonów mogą sprawić, że test automatycznie kończy się porażką lub sukcesem. Jeśli test umiejętności automatycznie kończy się porażką lub sukcesem, dzieje się to w kroku „KR.6” procesu „Przebiegu testu umiejętności”, przedstawionego na stronie 26.

- Jeśli test umiejętności automatycznie zakończy się porażką, uznaje się, że całkowita wartość umiejętności badacza w tym teście wynosiła 0.
- Jeśli test umiejętności automatycznie zakończy się sukcesem, uznaje się, że całkowita trudność tego testu wynosiła 0.

Badanie (akcja)

„Badanie” to akcja, którą badacz może wykonać podczas swojej tury, w fazie badaczy.

Za każdym razem, kiedy badacz wykonuje tę akcję, musi wykonać test intelektu przeciwko wartości zasłony danej lokalizacji (patrz „Testy umiejętności” na stronie 14).

Jeśli test zakończy się sukcesem, badaczowi udaje się zbadać daną lokalizację i odkrywa on jedną ze znajdujących się tam wskazówek. Następuje to w kroku 7 testu umiejętności, tak jak to opisano w „KR.7 Zastosowanie wyników testu umiejętności” na stronie 27).

Za każdym razem, kiedy badacz odkryje wskazówkę w lokalizacji, gracz bierze znajdujący się tam żeton wskazówki i umieszcza go na karcie swojego badacza, pod swoją kontrolą.

Jeśli test zakończy się porażką, badaczowi nie udaje się zbadać danej lokalizacji. Podczas kroku 7 tego testu umiejętności nie zostają odkryte żadne wskazówki.

Bezpośrednie obrażenia, bezpośrednie punkty przerażenia

Jeśli zdolność sprawia, że karta otrzymuje bezpośrednie obrażenia lub bezpośrednie punkty przerażenia, dane obrażenia/punkty przerażenia muszą zostać przypisane bezpośrednio do wskazanej karty i nie mogą być przypisane ani przepisane nigdzie indziej.

Cechy

Na większości kart znajduje się jedna lub więcej cech. Są one zapisane pogrubioną kursywą u góry pola tekstowego karty.

- Cechy nie mają same z siebie wpływu na grę, jednak zdolności niektórych kart odnoszą się do innych kart, posiadających określone cechy.

Cel (wskazanie celu)

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

- Jeśli zdolność wymaga wybrania celu, a nie ma dostępnego żadnego dozwolonego celu (albo nie ma ich wystarczająco), taka zdolność nie może zostać zainicjowana.
- Jeśli gracz musi wybrać kilka celów, to są one wybierane równocześnie.
- Efekt, który wybiera „dowolną liczbę" celów nie zostaje rozpatrzony (i w związku z tym nie może zmienić stanu gry), jeśli wybranych zostało zero celów.
- Karta nie jest dozwolonym celem zdolności, jeśli rozpatrzenie efektu danej zdolności nie zmienia stanu celu. *(Na przykład wyczerpany wróg nie mógłby zostać wybrany jako cel efektu, który brzmi „wybierz i wyczerp wroga").*

Dobranie (akcja)

„Dobranie" to akcja, którą badacz może wykonać podczas swojej tury, w fazie badaczy.

Aby wykonać tę akcję, gracz dobiera jedną kartę ze swojej talii.

Dobranie kart

Kiedy gracz zostanie poinstruowany, aby dobrać jedną lub więcej kart, to dobiera je z wierzchu swojej talii badacza i dokłada do kart na swojej ręce.

Kiedy gracz zostanie poinstruowany, aby dobrać jedną lub więcej kart spotkań, to karty te są dobierane z wierzchu talii spotkań, a następnie rozpatrywane zgodnie z zasadami dobierana kart spotkań, opisanymi w kroku ramowym „1.4 Każdy badacz dobiera po 1 karcie spotkania" na stronie 24.

- Jeśli w wyniku pojedynczej zdolności gracz dobiera dwie lub więcej kart, karty te są dobierane równocześnie. Jeśli talia ulegnie wyczerpaniu w trakcie dobierania, należy odnowić talię i kontynuować dobieranie kart.
- Nie ma limitu liczby kart, które gracz może dobrać w każdej rundzie.
- Jeśli badacz musi dobrać kartę, a jego talia badacza jest pusta, wówczas wtasowuje do swojej talii swój stos kart odrzuconych, następnie dobiera kartę, a po zakończeniu całego dobierania otrzymuje 1 punkt przerażenia.

Dołącz do

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). Do dołączeniu taka karta jest określana jako dodatek.

- Sprawdzenie, czy efekt wynikający z określenia „dołącz do" jest dozwolony ma miejsce za każdym razem, kiedy karta mogłaby zostać dołączona do elementu gry, ale nie jest już sprawdzana ponownie po tym, jak dojdzie do dołączenia. Jeśli okaże się, że dołączenie danej karty jest niedozwolone, pozostaje ona w swoim wcześniejszym stanie lub obszarze gry. Jeśli taka karta nie może pozostać w swoim wcześniejszym stanie lub na obszarze gry, należy ją odrzucić.
- Po tym, jak znajdzie się w grze, 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.
- Dodatek jest wyczerpywany i przygotowywany niezależnie od elementu gry, do którego jest dołączony.

Doświadczenie

Patrz „Kampania" na stronie 5.

Efekty

Efekt karty to dowolny efekt występujący w wyniku rozpatrzenia zdolności wydrukowanej na karcie lub przez nią zyskanej. Efekt ramowy to dowolny efekt występujący w wyniku rozegrania wydarzenia ramowego (patrz „Wydarzenia ramowe – opis szczegółowy" na stronie 24).

- Efekty kart mogą być poprzedzone kosztami, warunkami aktywacji, ograniczeniami zagrania i/lub zezwoleniami na zagranie; takie elementy nie są uznawane za efekty (patrz „Zdolności" na stronie 19).
- Po tym, jak efekt zostanie zainicjowany, gracze muszą rozpatrzyć go w stopniu maksymalnym, chyba że efekt używa słowa „może" lub jakiejś jego formy (patrz „Może" na stronie 8).
- Kiedy efekt niewskazujący celu próbuje wejść w interakcję z kilkoma elementami (np. „dobierz 3 karty" albo „przeszukaj 5 wierzchnich kart ze swojej talii"), ale liczba tych elementów przekracza liczbę dostępnych w danym momencie elementów występujących na wskazanym obszarze gry, efekt ten wchodzi w interakcję ze wszystkimi dostępnymi elementami.
- Wyczerpanie się efektu długotrwałego (lub zakończenie trwałej zdolności) nie jest uznawane za spowodowaną przez efekt karty zmianę stanu gry.
- Wszystkie aspekty efektu mają pierwszeństwo przed wszystkimi warunkami aktywacji „po tym, jak...", które mogą pojawić się w wyniku zagrania danego efektu. *(Na przykład, jeśli treść efektu brzmi „Zyskujesz 3 zasoby i dobierasz 3 karty" to należy rozpatrzyć oba aspekty tego efektu (pozyskanie surowców i dobranie kart), zanim zostaną zainicjowane wszelkie efekty o treści „Po tym, jak dobierzesz kartę...).*

Patrz także: „Efekty długotrwałe" po prawej, „Efekty opóźnione" po prawej, „Priorytety w rozstrzyganiu efektów równoczesnych" na stronie 12.

Efekty długotrwałe

Zdolności niektórych kart tworzą efekty, które wpływają na stan gry przez określony czas *(na przykład „do końca fazy" lub „do tego testu umiejętności")*. Takie efekty nazywane są efektami długotrwałymi.

- Efekt długotrwały działa przez okres wskazany przez dany efekt, a nie przez czas rozpatrywania zdolności, która go wywołała, Efekt działa na stan gry przez określony czas niezależnie od tego, czy karta, która wywołała efekt długotrwały, jest nadal obecna w grze.
- Jeśli długotrwały efekt działa na karty będące w grze (lub na karty na określonym obszarze), to stosuje się go jedynie w odniesieniu do kart będących w grze (lub na określonym obszarze) w momencie jego wystąpienia. Karty, które wejdą do gry (lub na określone obszary) po jego ustanowieniu, nie są przedmiotami działania takiego efektu długotrwałego.
- Efekt długotrwały kończy się, gdy nastąpi moment określony jako koniec jego działania. Oznacza to, że efekt długotrwały „do końca fazy" zakończy się przed zainicjowaniem zdolności „na koniec fazy" lub efektu opóźnionego.
- Długotrwały efekt, który kończy się na koniec wskazanego czasu, może być zainicjowany jedynie podczas danego czasu.

Efekty opóźnione

Niektóre zdolności powodują efekty opóźnione. Takie zdolności wskazują wyraźnie moment w przyszłości lub przyszły warunek, który może wystąpić, oraz opisują efekt, który w danym momencie wystąpi.

- Każdy efekt opóźniony jest inicjowany automatycznie i natychmiast (tak jak zdolność wymuszona), kiedy jego przyszły moment aktywacji lub przyszły warunek zostanie spełniony.
- Efekt opóźniony wpływa na wszystkie wskazane elementy, które znajdują się na obszarze gry i są dozwolone w momencie wystąpienia efektu opóźnionego.

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 strona 9). Za każdym razem, gdy gracz zostanie wyeliminowany:

0. 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. Następnie usuń dane osłabienia z gry.
1. Karty, które kontroluje w grze, 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.
2. Wszystkie żetony wskazówek posiadane przez tego gracza są umieszczane w lokalizacji, w której badacz znajdował się w momencie, gdy został wyeliminowany, a wszystkie jego żetony zasobów są odkładane do puli żetonów.
3. Wszyscy wrogowie znajdujący się w zwarciu z tym graczem są umieszczani w lokalizacji, w której badacz znajdował się w momencie, gdy został wyeliminowany. Są tam odkładani poza zwarciem, ale poza tym zachowują swój obecny stan w grze.
4. Wszystkie pozostałe karty z obszaru zagrożenia wyeliminowanego gracza są odkładane na odpowiednie stosy kart odrzuconych.
5. Jeśli główny badacz zostanie wyeliminowany, pozostali gracze (jeśli są) wybierają nowego głównego badacza.
6. Jeśli w grze nie pozostali żadni gracze, scenariusz się kończy. W takim wypadku należy odnieść się do sekwencji „Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia" danego scenariusza, zapisanej w *Księdze kampanii*.

Fabularny (tekst)

Tekst fabularny to treść wprowadzająca kontekst fabularny dla kart i/lub ich zdolności. Tekst fabularny w żaden sposób nie wchodzi w interakcję z samą grą.

Faza badaczy

Patrz „II. Faza badaczy" na stronie 24.

Faza Mitów

Patrz „I. Faza Mitów" na stronie 24.

Faza utrzymania

Patrz „IV. Faza utrzymania" na stronie 25.

Faza wrogów

Patrz „III. „Faza wrogów" na stronie 25.

Główny badacz

Główny badacz musi czasem, w trakcie scenariusza, podejmować ważne decyzje. Na początku scenariusza badacze wybierają głównego badacza. Jeśli nie mogą w tej kwestii dojść do porozumienia, główny badacz zostaje wyłoniony w sposób losowy.

- Ilekroć będzie kilka dozwolonych opcji wyboru lub będzie trzeba podjąć decyzję *(na przykład wróg ze słowem kluczowym Łowca może poruszyć się w dwóch różnych kierunkach)*, decyzja w sprawie wyboru jednej z tych możliwości należy do głównego badacza.
- Jeśli główny badacz zostanie wyeliminowany, pozostali gracze (jeśli są) wybierają nowego głównego badacza.

Kampania

Kampania to seria połączonych ze sobą scenariuszy, w których każdy gracz używa tego samego badacza. Wraz z postępem kampanii badacze zdobywają punkty doświadczenia oraz traumy, co jest odzwierciedlane za pomocą zmian w ich taliach. Każda decyzja podjęta w trakcie kampanii może mieć wpływ na to, co zdarzy się w późniejszym scenariuszu.

Rozpoczynając kampanię, należy postępować zgodnie z zapisanymi w *Księdze kampanii* instrukcjami przygotowania danej kampanii. Po rozegraniu scenariusza wchodzącego w skład kampanii należy odnotować w *Dzienniku kampanii* odpowiednie wyniki z nim związane.

Doświadczenie

Po zanotowaniu wyników scenariusza badacze są gotowi, aby wykorzystać zdobyte doświadczenie i zakupić do swoich talii nowe karty. W tym celu należy kolejno wykonać poniższe kroki:

1. Podliczenie doświadczenia. Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości zwycięstwa wszystkich kart znajdujących się w puli zwycięstwa, powiększonych lub pomniejszonych o premie i kary oznaczone w *Księdze kampanii*

dla danego zakończenia. Suma ta jest dodawana do wszelkich niewykorzystanych punktów doświadczenia, które badacz ma odnotowane z poprzednich scenariuszy w danej kampanii.

2. Zakup nowych kart. Poprzez wydanie punktów doświadczenia w liczbie odpowiadającej poziomowi nowej karty (oznaczonemu w lewym górnym rogu karty) można zakupić nowe karty i dodać je do talii gracza. W czasie zakupu nowych kart należy przestrzegać następujących zasad:
   - Kiedy badacz kupuje do swojej talii nowe karty, musi przy tym przestrzegać wymogów tworzenia talii (opisanych po drugiej stronie jego karty badacza). Można zakupić jedynie karty, do których badacz ma dostęp. Ponadto należy przy tym zachować limit rozmiaru talii, dlatego za każdą zakupioną i dołożoną do talii (nietrwałą) kartę należy z danej talii usunąć inną kartę. Karty osłabienia oraz karty, które muszą znaleźć się w talii badacza, nie mogą zostać usunięte, gdy badacz kupuje do swojej talii nowe karty.
   - Koszt karty w punktach zwycięstwa jest równy poziomowi danej karty i wynosi *minimum 1* (zakup karty o poziomie zero nadal kosztuje 1 punkt doświadczenia). Liczba białych kropek wyszczególnionych poniżej kosztu karty wskazuje jej poziom.
   - Dokonując zakupu karty, która ma wyższy poziom niż znajdująca się już w talii badacza karta o tej samej nazwie, badacz może zdecydować się „ulepszyć" tę kartę, płacąc jedynie różnicę w punktach doświadczenia (minimum 1) pomiędzy dwiema kartami i usuwając ze swojej talii wersję karty o niższym poziomie.
   - Nowe karty są kupowane (lub ulepszane) pojedynczo. Jeśli badacz chce zakupić więcej niż 1 kopię nowej karty, za każdą z tych kopii musi zapłacić osobno, a ze swojej talii musi usunąć po jednej karcie za każdą zakupioną kopię.
   - Opisane powyżej procesy oraz konkretne instrukcje zawarte w *Księdze kampanii* są jedynymi dozwolonymi metodami, za pomocą których gracze mogą modyfikować swoje talie w trakcie kampanii.
3. Odnotowanie niewydanych punktów doświadczenia. Dla każdego badacza należy w *Dzienniku kampanii* odnotować niewydane przez niego punkty doświadczenia. Mogą one zostać wydane w późniejszym etapie danej kampanii.

Trauma

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 oznacza się w *Dzienniku kampanii*). Za każdy posiadany punkt traumy fizycznej badacz rozpoczyna kolejny scenariusz danej kampanii z 1 obrażeniem. 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 oznacza się w *Dzienniku kampanii*). Za każdy posiadany punkt traumy psychicznej badacz rozpoczyna kolejny scenariusz danej kampanii z 1 punktem przerażenia. Jeśli badacz posiada punkty traumy psychicznej w liczbie odpowiadającej jego wydrukowanej poczytalności, wówczas taki badacz popada w **obłęd**.

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 albo popadnie w obłęd, wówczas gracz musi wybrać nowego badacza, którego użyje w kolejnym scenariuszu, i musi dla niego przygotować nową talię. Badacze, którzy zostaną zabici lub popadną w obłęd, nie mogą być wykorzystywani do końca obecnej kampanii (patrz „Zabici/obłąkani badacze" na stronie 18).

Jeśli gracz podejmie próbę wybrania nowego badacza, a w puli nie ma już żadnych dostępnych badaczy, gracze przegrywają, a kampania się kończy.

Pokonanie przez zdolność karty

Badacz może zostać pokonany przez zdolność karty. Pokonany badacz zostaje wyeliminowany z gry (patrz „Eliminacja" na stronie 5). Jeśli tak się stanie, należy postąpić zgodnie z instrukcjami zdolności karty, aby ustalić, czy w związku z tym pokonaniem zachodzą jakieś długofalowe skutki.

Przejście do kolejnego scenariusza

Po zakończeniu scenariusza, rozpatrzeniu jego zakończenia, uzupełnieniu *Dziennika kampanii* i ewentualnym zakupie nowych kart należy przejść do następnego (w kolejności) scenariusza, chyba że zakończenie scenariusza wyraźnie wskazuje, że badacze powinni przejść do innego scenariusza.

Przyłączanie się lub opuszczanie kampanii

Po rozpoczęciu kampanii gracze mogą swobodnie przyłączać się do kampanii lub ją opuszczać pomiędzy kolejnymi scenariuszami.

Jeśli gracz opuści kampanię, nie należy usuwać z *Dziennika kampanii* powiązanych z nim informacji, ponieważ ma on możliwość ponownego przyłączenia się pomiędzy scenariuszami.

Jeśli do kampanii przyłączy się nowy gracz, to musi wybrać badacza, który nie był wcześniej wykorzystywany podczas danej kampanii. Taki gracz rozpoczyna, jakby to był jego pierwszy scenariusz w kampanii – nie ma żadnych punktów doświadczenia ani traumy.

Kiedy

Słowo „kiedy" odnosi się do chwili następującej natychmiast po wskazanym momencie lub po zainicjowaniu warunku aktywacji, ale przed rozpatrzeniem jego wpływu na stan gry. Rozpatrywanie zdolności „kiedy" przerywa rozpatrywanie momentu lub warunku aktywacji. *(Na przykład zdolność, która brzmi „Kiedy dobierzesz kartę wroga", zostaje zainicjowana natychmiast po tym, jak gracz dobierze kartę wroga, ale zanim zostanie rozpatrzony efekt odkrycia danego wroga, jego rozstawienie itd.).*

Patrz także: „Priorytety w rozstrzyganiu efektów równoczesnych" na stronie 12, „Zdolność" na stronie 19.

Kolekcja kart

Jeśli zdolność odnosi się do kolekcji kart gracza (*na przykład „przeszukaj kolekcję kart"*), chodzi o kolekcję kart, która została użyta w celu przygotowania talii gracza.

Przykład: Szymon i Elżbieta używają kart z kolekcji Szymona. Jeśli Elżbieta zostanie poproszona o „przeszukanie kolekcji kart", to przeszukuje kolekcję kart Szymona.

Kontrola

Patrz „Własność i kontrola" na stronie 16.

Kopia

Kopia karty jest definiowana według jej nazwy. Drugą kopią karty jest dowolna inna karta o tej samej nazwie, niezależnie od jej rodzaju, treści, ilustracji lub wszelkich innych cech, którymi różnią się obie karty.

Koszty

W grze występują dwa rodzaje kosztów: koszty w zasobach oraz koszty zdolności.

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

Niektóre zdolności aktywowane kart zostały zapisane w postaci „koszt: efekt". 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 należy opłacić kilka kosztów z jednej karty, to koszty te muszą zostać opłacone równocześnie.
- Tylko gracz kontrolujący kartę lub zdolność może zapłacić jej koszt. Elementy gry kontrolowane przez innego gracza nie mogą być wykorzystane do zapłacenia kosztu.
- Do wyczerpywania, poświęcania 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, 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 przepisze dowolne z nich na karty atutu, nadal uznaje się, że koszt został opłacony.

Kwalifikatory

Jeśli tekst karty zawiera kwalifikator, po którym następuje kilka pojęć, to dany kwalifikator odnosi się do wszystkich pojęć na liście. *(Na przykład: w określeniu „każdy unikatowy sprzymierzeniec i przedmiot" słowo „unikatowy" odnosi się zarówno do „sprzymierzeńca", jak „przedmiotu").*

Litera „X"

Wartość litery X jest definiowana przez zdolność karty lub wybór umożliwiony graczowi. Jeśli X nie jest zdefiniowane, to jego wartość wynosi 0.

- W przypadku kosztów z literą X, X jest definiowane przez zdolność karty lub wybór dokonany przez gracza. Następnie opłacony koszt może być zmodyfikowany przez efekty (bez zmieniania wartości X).

Limit żetonów

W grze nie ma limitu żetonów (żadnego rodzaju), które w dowolnym momencie mogą zostać użyte na obszarze gry. Jeśli graczom skończą się żetony, wówczas mogą użyć dowolnych innych żetonów lub monet, aby kontynuować zaznaczanie obecnego stanu gry.

Limity i wartości maksymalne

„Limit X na [okres]" to limit występujący na kartach, które pozostają w grze na czas rozpatrywania efektu zdolności. Każda zdolność z takim limitem może być zainicjowana X razy podczas wskazanego okresu. Jeśli karta opuści grę i wejdzie do gry ponownie w trakcie tego samego okresu, to dana karta jest uznawana za wprowadzająca do gry nowe użycie danej zdolności.

„Limit X na [kartę/element gry]" to limit występujący na kartach dodatków. Ogranicza on liczbę kopii danej karty (według nazwy), które mogą zostać dołączone do każdej wskazanej karty lub elementu gry.

- Jeśli nie zaznaczono inaczej, limity odnoszą się do gracza.
- Jednakże „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 gry).*

„Maksymalnie X na [okres]" narzuca maksymalną liczbę wszystkich kopii karty (według nazwy) dla wszystkich graczy. Na ogół zwrot ten określa maksymalną liczbę razy zagrania kolejnych kopii danej karty podczas wskazanego czasu. Jeśli wartość maksymalna zawiera słowo „przeznaczony" *(na przykład „Na każdy test umiejętności można przeznaczyć maksymalnie 1 taką kartę")*, to narzuca ona maksymalną liczbę kopii 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 umiejętności ze wszystkich kopii (według nazwy) kart zawierających daną zdolność (z nią samą włącznie) we wskazanym okresie.

Jeśli efekty na karcie lub zdolności z limitem lub wartością maksymalną zostaną anulowane, nadal wlicza się je do limitu/wartości maksymalnej, ponieważ dana zdolność została już zainicjowana.

Lokalizacje (karty)

Karty lokalizacji reprezentują miejsca, które badacze mogą eksplorować w trakcie rozgrywania scenariusza.

- Małych kart badaczy należy używać do oznaczenia lokalizacji, w której badacz się znajduje.
- 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.
- Lokalizacje wchodzą do gry stroną „nieodkrytą" do góry (nie widać ich wartości zasłony i/lub wartości wskazówek). W tym momencie nie należy odczytywać „odkrytej" strony.
- Za pierwszym razem, kiedy badacz porusza się do lokalizacji, dana lokalizacja zostaje odkryta (odwrócona na stronę odkrytą) i umieszcza się na niej wskazówki w liczbie równej jej wartości wskazówek (może to nastąpić także podczas przygotowania). Większość wartości wskazówek jest podana w postaci wartości „na badacza" ().
- Lokalizacja, na której widać wartość zasłony/wskazówek, znajduje się w stanie „odkrytym".

Łowca

Łowca to słowo kluczowe.

Podczas fazy wrogów (ramowy krok 3.2) każdy przygotowany, niebędący w zwarciu 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.

- 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.

Patrz także: „Polowanie" na stronie 11.

Masywny

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

- Wyczerpany wróg ze słowem kluczowym Masywny nie jest uznawany za będącego w zwarciu 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 zwarciu, 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 w danej fazie.
- 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 zwarciu, 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 zwarciu nie są zadawane żadne obrażenia.

Modyfikatory

Niektóre zdolności sprawiają, że wartości lub liczby określonych elementów mogą być modyfikowane. Stan gry ciągle sprawdza wartości wszystkich zmiennych wartości i liczb, które są modyfikowane i (jeśli zajdzie taka potrzeba) odpowiednio je aktualizuje.

Ilekroć zastosowany (lub usunięty) zostaje nowy modyfikator, należy od początku policzyć daną wartość, biorąc pod uwagę niezmodyfikowaną wartość podstawową oraz wszystkie aktywne modyfikatory.

- Podczas liczenia wartości należy traktować wszystkie modyfikatory jako stosowane równocześnie. Wszelkie modyfikatory dodające i odejmujące należy jednak uwzględnić, zanim pod uwagę wzięte zostaną modyfikatory mnożące i/lub dzielące.
- Niepełne wartości są zaokrąglane w górę po tym, jak wszystkie modyfikatory zostaną zastosowane.
- Wartość dostępna na karcie (taka jak statystyka, symbol, liczba cech lub słów kluczowych) nie może być zredukowana do wartości poniżej zera. Ujemne modyfikatory przewyższające wartość karty mogą być wobec niej zastosowane, ale po uwzględnieniu wszystkich aktywnych modyfikatorów wyniki poniżej zera są uznawane za zero. *(Przykład: Daniel testuje zwinność i odkrywa żeton chaosu o wartości −8. Kiedy zostanie on zastosowany do wartości zwinności 4, zaowocuje to wartością zwinności −4. Jednak zwinność Daniela nie może zostać zredukowana poniżej 0. Dopóki obecny jest modyfikator −8, zwinność Daniela wynosi 0. Gdyby Daniel zagrał „Łut szczęścia", aby otrzymać do testu premię +2, ta premia nie zostałaby zastosowana do obecnej wartości wynoszącej zero. Zamiast tego zostałby zastosowany w połączeniu ze wszystkimi aktywnymi modyfikatorami. Wówczas zwinność Daniela zostałaby podliczona następująco: bazowa umiejętność 4, −8 z żetonu chaosu, +2 z „Łutu szczęścia". Daje to łącznie −2, co nadal jest traktowane jako zero).*

Może

Słowo „może" (w dowolnej formie) wskazuje, że konkretny gracz ma możliwość wykonania tego, na co słowo to pozwala. Jeśli nie jest wyraźnie wskazany konkretny gracz, możliwość ta jest zapewniona graczowi kontrolującemu kartę ze zdolnością zapewniającą taką opcję.

Mroczna fala

Mroczna fala to słowo kluczowe.

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

- Jeśli karta ze słowem kluczowym Mroczna fala zostanie dobrana podczas przygotowania, należy rozpatrywać 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 atak.

- Ten atak występuje niezależnie od tego, czy wróg znajduje się w zwarciu z atakującym, czy też nie.

Musi

Jeśli badacz zostanie poinstruowany, że „musi" wybrać jedną z kilku opcji, to zmuszony jest wybrać opcję, która może wpłynąć na zmianę stanu gry.

- W przypadku braku słowa „musi" (lub dowolnej jego formy), w ramach rozpatrywania efektu można dokonać wyboru dowolnej spośród możliwości, nawet takiej, która nie zmieni stanu gry.

Na badacza ( )

Jeśli obok wartości występuje symbol , to dana wartość jest mnożona przez liczbę badaczy, którzy rozpoczęli dany scenariusz.

- Mnożenie wartości „na badacza" jest dokonywane przed wszystkimi innymi modyfikatorami, a wynik tego mnożenia jest traktowany jak wydrukowana wartość na karcie.
- Tekst, który używa określenia „na badacza", również bierze pod uwagę liczbę badaczy, którzy rozpoczęli dany scenariusz, i stosuje się go przed jakimikolwiek innymi modyfikatorami.
- Jeśli badacze zostali wyeliminowani z danego scenariusza, to nadal wlicza się ich do wartości „na badacza".

Najbliższy

Zdolności niektórych kart odnoszą się do „najbliższej" jednostki. Określenie najbliższy odnosi się do jednostki określonego rodzaju w lokalizacji, do której można dotrzeć najmniejszą liczbą połączeń, nawet jeśli jedno lub kilka z takich połączeń jest zablokowanych przez zdolność innej karty. Ścieżka prowadząca do najbliższej jednostki to „najkrótsza" droga do danej jednostki.

Następnie

Jeśli efekt zdolności zawiera słowo „następnie", to tekst je poprzedzający musi zostać skutecznie rozpatrzony w całości, zanim pozostała część efektu, opisana po słowie „następnie", będzie mogła zostać rozpatrzona.

- Jeśli występująca przed słowem „następnie" część efektu będzie skutecznie rozpatrzona w całości, wówczas część występująca po tym słowie także musi zostać rozpatrzona.
- Występująca po słowie „następnie" część efektu ma pierwszeństwo w kolejności przed innymi niebezpośrednimi konsekwencjami rozpatrzenia części przed słowem „następnie". *(Na przykład, jeśli efekt brzmi „Dobierz kartę spotkania. Następnie otrzymujesz 1 punkt przerażenia", a gracz kontroluje zdolność mówiącą „Po tym, jak dobierzesz kartę spotkania", efekt po „Otrzymujesz 1 punkt przerażenia" występuje przed tym, jak będzie mogło zostać zainicjowane „Po tym, jak dobierzesz kartę spotkania").*
- Jeśli nie uda się skutecznie rozpatrzyć w całości części przed słowem „następnie", wówczas część występująca po tym słowie także nie jest rozpatrywana.

Nie może

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

Obszar zagrożenia

Obszar zagrożenia badacza to obszar gry, w którym umieszcza się karty spotkań aktualnie będące w zwarciu z danym badaczem i/lub na niego wpływające.

- Karty znajdujące się na obszarze zagrożenia badacza znajdują się w tej samej lokalizacji co dany badacz.

Odkrycie

Zdolność odkrycia może wystąpić na kartach spotkań lub na kartach osłabienia.

- Kiedy badacz dobiera kartę spotkania, to musi rozpatrzyć wszystkie zdolności „**Odkrycie –**" występujące na danej karcie. Ma to miejsce, zanim ta karta wejdzie do gry lub, w przypadku karty podstępu, zanim zostanie ona odłożona na stos kart odrzuconych.
- Kiedy karta osłabienia wchodzi na rękę badacza, dany badacz musi natychmiast rozpatrzyć wszystkie zdolności odkrycia z takiej karty tak, jakby ją właśnie dobrał.

Odłożenie na bok

Niektóre scenariusze nakazują graczom odłożyć na bok określone karty. Odłożone na bok karty nie wchodzą w interakcję z grą, dopóki nie odniosą się do nich instrukcje scenariusza lub zdolności kart.

Odporny

Jeśli karta jest odporna na określoną grupę efektów *(na przykład „odporny na efekty kart podstępów" lub „odporny na efekty kart graczy")*, to nie mogą na nią działać ani wybierać za cel jej efekty przynależące do tej grupy. Chroniona jest jedynie sama odporna karta, natomiast elementy wobec niej zewnętrzne (takie jak dołączone atuty, umieszczone na niej żetony lub zdolności pochodzące z odpornej karty) nie są odporne.

- Jeśli karta zyska odporność w wyniku działania efektu, występujące wcześniej efekty długotrwałe, które zostały wobec niej zastosowane, nie zostają usunięte. Jeśli karta utraci odporność w wyniku działania efektu, występujące wcześniej efekty długotrwałe nie zostają wobec niej zastosowane.

Odporność chroni kartę tylko przed efektami kart. Nie chroni jednak przed kosztami.

Ograniczenia, zezwolenia i polecenia

Wiele kart i zdolności zawiera określone polecenia dotyczące tego, kiedy i jak można lub nie można ich użyć, albo określone warunki, które muszą zostać spełnione, aby można było to zrobić. W celu użycia takiej zdolności lub zagrania takiej karty, należy spełnić zawarte na niej ograniczenia zagrania.

Zezwolenie pozwala graczowi zagrać kartę lub użyć zdolności poza wskazaniami kolejności zapewnionymi przez zasady gry.

Ograniczenie zagrania opisuje moment, w którym i/lub okres podczas którego karta wydarzenia może zostać zagrana.

Opuszczanie gry

Określenie „opuszcza grę" odnosi się do dowolnego momentu, w którym karta przechodzi ze stanu w grze do stanu poza grą (patrz „W grze i poza grą" na stronie 16).

Jeśli karta opuszcza grę, poniższe konsekwencje następują równocześnie do opuszczenia przez nią gry:

- Wszystkie żetony znajdujące się na danej karcie są zwracane do puli żetonów.
- Wszystkie dodatki dołączone do danej karty zostają odrzucone.
- Wszystkie długotrwałe i/lub opóźnione efekty działające na kartę, dopóki była ona w grze, kończą się w odniesieniu do danej karty.

Osłabienie

Osłabienie to podrodzaj karty. 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 osłabienie z rodzaju spotkania *(na przykład osłabienie wroga lub podstępu)*, taką kartę należy rozpatrzyć tak, jakby została właśnie dobrana z talii spotkań.
- Kiedy badacz dobierze osłabienie z rodzaju gracza (na przykład osłabienie atutu, wydarzenia lub umiejętności), należy rozpatrzyć wszelkie efekty odkrycia takiej karty, a następnie 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.
- Posiadaczem osłabienia jest badacz, który rozpoczął grę z danym osłabieniem w swojej talii lub na swoim obszarze gry.
- Jeśli podczas scenariusza karta osłabienia zostanie dodana do talii, ręki lub obszaru zagrożenia gracza, to dane osłabienie pozostaje do końca kampanii częścią talii danego badacza (chyba że zostanie usunięte z kampanii przez zdolność karty lub zakończenie scenariusza).
- Gracz nie może opcjonalnie zdecydować się odrzucić osłabienia ze swojej ręki, chyba że karta wyraźnie na to pozwala.
- Osłabienia spotkania nie są, tak jak inne karty spotkań, kontrolowane przez żadnego z graczy. Osłabienia gracza są kontrolowane przez posiadacza.
- Niektóre karty i tekst gry odnoszą się do „podstawowych osłabień". Podstawowe osłabienie można poznać po występujących na nim słowach „podstawowe osłabienie" oraz po symbolu pokazanym poniżej.

Otrzymywanie obrażeń/punktów przerażenia

„Otrzymujesz X obrażeń" to skrócona wersja zapisu „Zadaj swojemu badaczowi X obrażeń". „Otrzymujesz X punktów przerażenia" to skrócona wersja zapisu „Zadaj swojemu badaczowi X punktów przerażenia".

Patrz „Zadawanie obrażeń/punktów przerażenia" na stronie 18.

Pertraktacje

Niektóre zdolności zostały opatrzone oznaczeniem akcji „**Pertraktacje**". Takie zdolności są inicjowane poprzez użycie akcji aktywacji (patrz „Aktywacja (akcja)" na stronie 3).

Po

Słowo „po" odnosi się do momentu następującego natychmiast po tym, jak określony moment lub warunek aktywacji zostanie w pełni rozpatrzony.

(Na przykład zdolność „Po tym, jak dobierzesz kartę wroga" jest inicjowana natychmiast po rozpatrzeniu wszystkich kroków dobrania wroga – ropatrzeniu jego zdolności odkrycia, rozstawienia go, itd.).

Patrz także: „Priorytety w rozstrzyganiu efektów równoczesnych" na stronie 12, „Zdolność" na stronie 19.

Poczytalność i przerażenie

Poczytalność reprezentuje psychiczną odporność oraz stabilność emocjonalną. Przerażenie służy do oznaczania psychicznych urazów, których karta doznała w wyniku wystawienia jej na działanie Mitów.

- Kiedy karta otrzymuje przerażenie, należy umieścić na niej żetony przerażenia w liczbie odpowiadającej liczbie otrzymanego właśnie przerażenia (patrz „Zadawanie obrażeń/punktów przerażenia" na stronie 18).
- Jeśli na badaczu znajdują się punkty przerażenia w liczbie równej jego wartości poczytalności lub wyższej, to zostaje on pokonany. Kiedy badacz zostaje pokonany, to zostaje wyeliminowany ze scenariusza (patrz „Eliminacja" na stronie 5).
- W czasie kampanii badacz, który zostanie pokonany poprzez otrzymanie przerażenia w liczbie równej jego poczytalności, otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej. Otrzymanie traumy psychicznej może sprawić, że badacz popadnie w **obłęd** (więcej informacji – patrz „Kampania" na stronie 5).
- Jeśli na atucie posiadającym wartość poczytalności znajduje się przerażenie w liczbie równej jego wartości poczytalności lub wyższej, dany atut zostaje pokonany i należy odłożyć go na stos kart odrzuconych właściciela.
- „Pozostała poczytalność" karty to bazowa wartość jej poczytalności pomniejszona o liczbę znajdującego się na niej przerażenia, powiększona lub pomniejszona o wszelkie aktywne modyfikatory poczytalności.
- Uznaje się, że karta atutu bez wartości poczytalności ma poczytalność równą 0, nie może zyskiwać poczytalności i nie można do niej przypisywać punktów przerażenia.

Patrz także: „Bezpośrednie obrażenia, bezpośrednie przerażenie" na stronie 4.

Podstawowa wartość

Podstawowa wartość to wartość elementu przed zastosowaniem jakichkolwiek modyfikatorów. Jeśli nie zaznaczono inaczej, podstawowa wartość elementu z karty to wartość wydrukowana na danej karcie.

Podstępy (karty)

Karty podstępu reprezentują klątwy, przypadłości, szaleństwa, przeszkody, katastrofy lub inne niespodziewane wypadki, które badacze mogą napotkać podczas rozgrywania scenariusza.

Kiedy badacz dobierze kartę podstępu, musi rozpatrzyć jej efekty. Następnie karta jest odkładana na odpowiedni stos kart odrzuconych, pod warunkiem że jej zdolność nie mówi inaczej.

Patrz „1.4 Każdy badacz dobiera 1 kartę spotkania" na stronie 24.

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 5).
- Podczas kampanii badacz, który zostanie pokonany poprzez otrzymanie obrażeń w liczbie równej jego wytrzymałości, otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej. Badacz, który zostanie pokonany poprzez otrzymanie punktów przerażenia w liczbie równej jego poczytalności, otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej. Otrzymanie traumy może sprawić, że badacz zostanie **zabity** lub popadnie w **obłęd** (więcej informacji – patrz „Kampania" na stronie 5).
- 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).

- 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.

Polowanie

Jeśli nadarzy się stosowna okazja, niektórzy wrogowie zaczynają ścigać wskazanych badaczy. Takich wrogów można poznać po wytłuszczonym słowie „**Polowanie**", będącym częścią ich pola tekstowego, po którym następuje polecenie opisujące, z kim powinni wejść w zwarcie.

- Jeśli wróg mający automatycznie wejść w zwarcie z badaczem w swojej lokalizacji ma kilka opcji zwarcia, wówczas wchodzi w zwarcie z badaczem, który najlepiej spełnia jego warunki polowania (jeśli kilku badaczy spełnienia te warunki w takim samym stopniu, główny badacz może wybrać jednego z nich – patrz „Zwarcie z wrogiem" na stronie 21).
- Jeśli wróg poruszający się w kierunku najbliższego badacza może wybrać spośród kilku badaczy w takiej samej odległości, wówczas musi wybrać tego z badaczy, który najlepiej spełnia jego warunki polowania (jeśli kilku badaczy w tej samej odległości spełnia kryterium polowania, główny badacz wybiera jednego z nich – patrz „Łowca" na stronie 8).
- 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 zwarcia lub zdolności kart, aby wejść w zwarcie z takim wrogiem.
- Polowanie nie ma żadnego natychmiastowego efektu dotyczącego rozstawiania wroga (patrz „Rozstawienie" na stronie 13).

Poruszanie się

Ilekroć jednostka (badacz lub wróg) porusza się, należy przemieścić kartę danego wroga lub małą kartę danego badacza z jego obecnej lokalizacji do innej lokalizacji.

- Jeśli nie zaznaczono inaczej w efekcie lub zdolności poruszenia, poruszająca się jednostka musi poruszyć się do połączonej lokalizacji. Połączone lokalizacje są oznaczone na karcie lokalizacji tak, jak to pokazano poniżej.
- Ilekroć jednostka się poruszy, uznaje się, że jednocześnie opuszcza swoją poprzednią lokalizację i wchodzi do nowej lokalizacji.
- Jeśli jednostka jest „poruszana do..." określonej lokalizacji, to jest poruszana bezpośrednio do niej i nie przechodzi na swej drodze przez inne lokalizacje.
- Jeśli badacz poruszy się do nieodkrytej lokalizacji, dana lokalizacja zostaje odkryta (jej karta jest odwracana na drugą stronę i umieszcza się na niej wskazówki w liczbie równej wartości wskazówek). Większość wartości wskazówek została wyrażona jako wartość „na badacza ( )".
- Jeśli wróg poruszy się do nieodkrytej lokalizacji, to pozostaje ona nieodkryta.
- Elementy gry (żetony lub karty) także mogą być poruszane przez zdolności kart pomiędzy lokalizacjami lub obszarami gry.
- Kiedy jednostka lub element gry jest poruszany, nie może poruszyć się do swojego obecnego miejsca. Jeśli nie ma dozwolonego miejsca na poruszenie się, nie można podjąć próby poruszenia się.

Badacz może poruszyć się z Rivertown do Uniwersytetu Miskatonic.

Poruszanie się (akcja)

„Poruszenie się" to akcja, którą badacz może wykonać podczas swojej tury, w fazie badaczy.

Kiedy badacz wykonuje tę akcję, należy go poruszyć (wykorzystując w tym celu jego małą kartę) do dowolnej innej lokalizacji, która jest oznaczona jako połączona z jego obecną lokalizacją (patrz „Poruszanie się" po lewej).

Posiadacz

Posiadaczem osłabienia jest badacz, który rozpoczął grę z danym osłabieniem w swojej talii lub na swoim obszarze gry.

Patrz „Osłabienie" na stronie 9.

Powściągliwy

Powściągliwy to słowo kluczowe. Wróg ze słowem kluczowym Powściągliwy nie wchodzi automatycznie w zwarcie z badaczami w swojej lokalizacji.

- Kiedy powściągliwy wróg jest rozstawiany, nie jest rozstawiany w zwarciu.
- Badacz może użyć akcji zwarcia lub zdolności karty, aby wejść w zwarcie z powściągliwym wrogiem.
- Badacz nie może zaatakować powściągliwego wroga, dopóki dany wróg nie znajduje się w zwarciu z badaczem.

Poziom trudności (rozgrywka)

W *Horror w Arkham: Grze karcianej* występują cztery poziomy trudności: łatwy, standardowy, trudny i ekspercki. Na początku kampanii lub samodzielnego scenariusza gracze wybierają poziom trudności rozgrywki. Przygotowanie kampanii lub odpowiednia część *Księgi kampanii* w przypadku scenariusza wskazują, które żetony chaosu powinny być umieszczone w worku chaosu podczas rozgrywki na danym poziomie trudności.

- Podczas rozgrywki na łatwym lub standardowym poziomie trudności należy używać karty pomocy scenariusza po stronie „Łatwy/standardowy". Podczas rozgrywki na trudnym lub eksperckim poziomie trudności należy zamiast tego używać karty pomocy scenariusza po stronie „Trudny/ekspercki".

Poziom trudności (testy umiejętności)

Poziom trudności testu umiejętności to wskazana wartość liczbowa, którą badacz stara się osiągnąć lub przewyższyć swoją zmodyfikowaną wartością umiejętności, aby zdać dany test.

- W przypadku atakowania wroga, podstawowym poziomem trudności testu umiejętności jest wartość walki danego wroga.
- W przypadku badania lokalizacji, podstawowym poziomem trudności testu umiejętności jest wartość zasłony danej lokalizacji.
- W przypadku próby wymknięcia się wrogowi, podstawowym poziomem trudności testu umiejętności jest wartość wymykania się danego wroga.
- W przypadku rozgrywania testu umiejętności wywołanego przez zdolność karty, podstawowym poziomem trudności jest zapisana w nawiasie wartość liczbowa, obok której znajduje się oznaczenie testowanej umiejętności. *Na przykład: Intelekt (3).*

Pełne zasady związane z testami umiejętności – patrz „Testy umiejętności i kolejność efektów" na stronie 26.

Priorytety w rozstrzyganiu efektów równoczesnych

Jeśli efekt działa równocześnie na kilku graczy, ale gracze muszą indywidualnie podjąć decyzje w zakresie rozpatrzenia danego efektu, wówczas decyzje te są podejmowane w kolejności graczy. Po tym, jak wszystkie niezbędne wybory zostaną dokonane, efekt rozpatruje się równocześnie dla wszystkich jednostek, na które działa.

- Jeśli dwie lub więcej zdolności wymuszonych (w tym efekty opóźnione) miałoby zostać rozpatrzonych w tym samym czasie, główny badacz decyduje, w jakiej kolejności zdolności te zostaną rozpatrzone.
- Jeśli dwie lub więcej zdolności stałych i/lub efektów długotrwałych nie może być zastosowanych równocześnie, główny badacz decyduje, w jakiej kolejności się je stosuje.

Przeszukanie

Kiedy gracz zostanie poinstruowany, aby przeszukać jakiś obszar w poszukiwaniu karty, to gracz ten może podejrzeć wszystkie karty w przeszukiwanym obszarze bez ujawniania ich pozostałym graczom.

- Jeśli efekt nakazuje przeszukać całą talię, talia ta musi zostać potasowana po zakończeniu przeszukiwania.
- Podczas rozpatrywania efektu przeszukiwania gracz jest zmuszony do odnalezienia celu przeszukiwania, jeśli w przeszukiwanym obszarze znajduje się jedna lub więcej dozwolonych opcji.
- Kiedy karty są częścią procesu przeszukiwania, nie uznaje się, że opuściły obszar, z którego pochodzą.

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 jest przygotowywana, należy ją odwrócić do pozycji prostej. Wówczas mówi się, że jest ona przygotowana.
- Przygotowana karta nie może zostać przygotowana ponownie (najpierw musi zostać wyczerpana, na ogół przez krok gry albo zdolność karty).

Pula zwycięstwa, punkty zwycięstwa

Niektóre karty spotkań posiadają wartość w punktach zwycięstwa. Tekst **Zwycięstwo X** oznacza, że karta warta jest X punktów zwycięstwa.
Pokonana przez badaczy karta spotkania z punktami zwycięstwa jest przechowywana do końca scenariusza w puli zwycięstwa. Pula zwycięstwa to znajdujący się poza grą obszar wspólny dla wszystkich graczy. Po zakończeniu scenariusza karty z puli zwycięstwa zapewniają doświadczenie, które może zostać wykorzystane do ulepszenia talii badaczy (patrz „Kampania" na stronie 5).

- 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 żetony wskazówek, należy umieścić w puli zwycięstwa.
- Kiedy zakończy się rozpatrywanie karty podstępu z punktami zwycięstwa, należy umieścić ją w puli zwycięstwa, a nie na stosie kart odrzuconych.

Każda z tych kart warta jest 1 punkt zwycięstwa.

Pusta lokalizacja

Pusta lokalizacja to lokalizacja, w której nie ma żadnych wrogów ani badaczy.

Puste

Jeśli wydrukowane pole tekstowe jest przez zdolność uznawane za „puste", dane pole tekstowe traktuje się tak, jakby nie było tam wydrukowanej żadnej treści. Tekst i/lub symbole zdobyte z innych źródeł nie stają się puste.

- W polu tekstowym karty znajdują się: cechy, słowa kluczowe, tekst karty i zdolności.

Rezygnowanie

Niektóre zdolności zostały opatrzone oznaczeniem akcji „**Rezygnacja**". Takie zdolności są inicjowane poprzez użycie akcji aktywacji (patrz „Aktywacja (akcja)" na stronie 3).

- Kiedy badacz rezygnuje, zostaje on wyeliminowany poprzez rezygnację (patrz „Eliminacja" na stronie 5). Badacz, który zrezygnuje, nie jest uznawany za pokonanego.

Rodzaje kart

Rodzaje kart dostępnych w grze zostały zaprezentowane w Suplemencie IV, który szczegółowo prezentuje ich opisy (patrz „Suplement IV: Opis kart" na stronie 28).

- 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.

Patrz także: „Atuty (karty)" na stronie 3, „Lokalizacje (karty)" na stronie 7, „Podstępy (karty)" na stronie 10, „Umiejętności (karty)" na stronie 15, „Wrogowie (karty)" na stronie 17, „Wydarzenia (karty)" na stronie 17.

Rozgrywka

„Rozgrywka" składa się z pojedynczego scenariusza, a nie z całej kampanii. W trakcie rozgrywania kampanii początek nowego scenariusza wyznacza początek nowej rozgrywki.

Rozstawienie

Niektórzy wrogowie w momencie dobrania ich z talii spotkań zostają rozstawieni w określonej lokalizacji, co zostało oznaczone za pomocą wytłuszczonego polecenia „**Rozstawienie**" znajdującej się w ich polu tekstowym.

- Polecenie rozstawienia wroga jest rozpatrywane, kiedy wróg wchodzi do gry, niezależnie od tego, jak się to stało.
- Jeśli wróg nie posiada polecenia rozstawienia, to zostaje rozstawiony w zwarciu z badaczem, który go dobrał.
- Jeśli nie ma dozwolonej lokalizacji, w której wróg mógłby zostać rozstawiony (na przykład jeśli jego instrukcja rozstawienia wskazuje konkretną lokalizację, która nie znajduje się w grze, albo w grze nie ma żadnej lokalizacji spełniającej jego polecenie rozstawienia), to taki wróg nie jest rozstawiany i zamiast tego należy go odrzucić.
- Jeśli instrukcja rozstawienia wroga wskazuje wiele dozwolonych lokalizacji, badacz rozstawiający danego wroga wybiera jedną z tych lokalizacji.
- Jeśli zdolność karty nakazuje graczom rozstawić wroga w określonej lokalizacji *(na przykład: „Przeszukaj talię spotkań w poszukiwaniu Akolity i rozstaw go w Southside")*, należy traktować taką zdolność, powodującą wejście karty do gry, jako polecenie rozstawienia wroga, nadpisując przy tym wszystkie inne polecenia rozstawienia.

Słowa kluczowe

Słowo kluczowe to zdolność karty, przypisująca jej określone zasady. Z każdym słowem kluczowym wiążą się określone zasady, które można znaleźć w niniejszej *Kompletnej księdze zasad* we fragmentach poświęconych poszczególnym słowom kluczowym. Słowa kluczowe występujące w grze to: Łowca, Masywny, Mroczna fala, Mściwy, Powściągliwy, Szybka, Zagrożenie, Zużywalny.

- Ponadto w grze występują dwa słowa kluczowe związane z tworzeniem talii: Wyjątkowa i Trwała. Słowa kluczowe związane z tworzeniem talii wpływają na tworzenie talii w czasie przygotowania i/lub rozbudowywania talii. Nie wywierają natomiast żadnego efektu podczas rozgrywki. W zestawie podstawowym nie ma żadnych wyjątkowych ani stałych kart – te słowa kluczowe zostaną zaprezentowane w przyszłych dodatkach.
- Pojedyncza karta, która ma i/lub zyskuje to samo słowo kluczowe z kilku źródeł, funkcjonuje tak, jakby posiadała to słowo kluczowe jeden raz.
- Inicjacja słowa kluczowego używającego odmiany słowa „może" jest opcjonalna. Użycie wszystkich pozostałych słów kluczowych jest obowiązkowe.

Patrz „Zdolności" na stronie 19.

Spotkania (talia)

W talii spotkań znajdują się karty spotkań (wrogowie, podstępy oraz karty atutów fabularnych), które badacze mogą spotkać podczas rozgrywania scenariusza.

- Jeśli w talii spotkań nie ma żadnych kart, należy potasować stos odrzuconych kart spotkań, aby w ten sposób stworzyć nową talię spotkań.

Spotkania (zestaw)

Zestaw spotkań to zbiór kart spotkań oznaczonych wspólnym symbolem zestawu spotkań, znajdującym się obok oznaczenia rodzaju karty.

Stosy kart odrzuconych

Ilekroć karta jest odrzucana, należy ją odłożyć odkrytą na wierzchu stosu kart odrzuconych jej właściciela. Karty spotkań należą do talii spotkań.

- Każdy stos kart odrzuconych to obszar poza grą.
- Każdy badacz ma swój własny stos kart odrzuconych, a talia spotkań ma własny stos kart odrzuconych.
- Zawartość każdego stosu kart odrzuconych jest jawna i może być sprawdzona przez każdego z graczy w dowolnym momencie.
- Kolejność kart w stosie kart odrzuconych nie może być zmieniana, chyba że zdolność karty wyraźnie poinstruuje gracza, aby to zrobił.
- Jeśli kilka kart jest odrzucanych równocześnie, właściciel kart może fizycznie umieścić je na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych w dowolnej kolejności. Jeśli kilka kart spotkań jest odrzucanych równocześnie, to wszystkie je umieszcza się na wierzchu stosu odrzuconych kart spotkań w dowolnej kolejności (wyznaczonej przez głównego badacza).
- Jeśli w wyniku dowolnej zdolności do talii należałoby wtasować stos nie zawierający żadnych kart, nie należy tasować talii.

Strefy

Każdy badacz posiada określoną liczbę stref, które w dowolnym momencie mogą zostać zapełnione. Każdy atut znajdujący się na obszarze gry lub na obszarze zagrożenia badacza i posiadający symbol strefy jest przechowywany w strefie danego rodzaju. Strefy ograniczają liczbę kart atutów, które badacz może mieć w grze równocześnie.

Strefy, które normalnie są dostępne dla badacza, to:

- **1 strefa drobiazgu**
- **1 strefa ciała**
- **1 strefa sprzymierzeńca**
- **2 strefy rąk**
- **2 strefy mistyczne**

Jeśli atut nie posiada żadnych symboli stref, to nie zajmuje żadnej z powyższych stref. W grze nie ma limitu atutów bez symboli stref, które badacz może mieć w grze. Następujące symbole (obecne na karcie atutu) wskazują strefy zajmowane przez dany atut:

Jeśli zagranie lub uzyskanie kontroli nad nowym atutem sprawiłoby, że gracz przekroczy limit kart w swoich strefach danego typu, musi on wybrać i odrzucić inny atut znajdujący się pod jego kontrolą, kiedy nowy atut wchodzi do danej strefy (dzieje się to równocześnie).

1 strefa drobiazgu

1 strefa ciała

1 strefa sprzymierzeńca

1 strefa rąk

2 strefy rąk

1 strefa mistyczna

2 strefy mistyczne

Szybka

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

- Szybka karta wydarzenia może zostać zagrana z ręki gracza w dowolnym momencie określonym przez jej polecenie zagrania. Jeśli wskazuje ona moment „kiedy"/ „po tym, jak", karta może zostać zagrana tak, jakby wskazany moment wywoływał warunek zagrania karty. Jeśli polecenie wskazuje czas trwania lub okres, dana karta może zostać zagrana w dowolnym oknie gracza występującym w ramach tego okresu. Jeśli instrukcja 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.
- Badacz może zagrać szybki atut w dowolnym oknie gracza swojej tury.
- W związku z tym, że zagranie szybkich kart nie kosztuje akcji, nie wywołuje to ataków towarzyszących (patrz „Atak towarzyszący" na stronie 3).

Tajemnice (talia)

Patrz „Akty (talia) i Tajemnice (talia)" na stronie 2.

Talia

W grze występują 4 główne rodzaje talii: talia badacza, talia spotkań, talia aktów oraz talia tajemnic.

- Kolejność kart w talii nie może być zmieniana, chyba że zdolność karty nie poinstruuje gracza, aby to zrobił.

Patrz także: „Akty (talia) i Tajemnice (talia)" na stronie 2, „Spotkania (talia)" na stronie 13, „Talie badaczy" na stronie 14.

Talie badaczy

Należące do graczy „talie badaczy" to talie, w których znajdują się należące do danych graczy karty atutów, wydarzeń, umiejętności oraz osłabienia. Zwrot „twoja talia" odnosi się do talii badacza pod kontrolą gracza.

Tekst kart odnoszących się do samych siebie

Kiedy tekst zdolności karty odnosi się do nazwy tej karty, odnosi się tylko do siebie, a nie do innych kopii (według tytułu) danej karty.

Tekst zdolności odnoszących się do samych siebie używa odmiany słowa „ta" (np. „tę kartę") tylko w odniesieniu do karty, na której zdolność się znajduje, a nie do innych kopii danej karty.

Testy umiejętności

W wielu sytuacjach gra wymaga od badacza wykonania testu jednej z jego czterech umiejętności: woli (), intelektu (), walki () lub zwinności (). Test umiejętności porównuje wartość danej umiejętności badacza z wartością poziomu trudności wyznaczoną przez zdolność lub krok gry, które zainicjowały dany test. Badacz podejmuje próbę wyrównania lub przekroczenia tej wartości poziomu trudności, aby w ten sposób zdać dany test.

Test umiejętności jest często określany jako test konkretnej umiejętności. *(Na przykład: „test zwinności", „test walki", „test woli" lub „test intelektu").*

Patrz „Testy umiejętności i kolejność efektów" na stronie 26.

Trauma

Patrz „Kampania" na stronie 5.

Trwała

Trwała to słowo kluczowe związane z tworzeniem talii.

- Karta ze słowem kluczowym Trwała nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- Karta ze słowem kluczowym Trwała jest częścią talii gracza i w związku z tym musi przestrzegać wszystkich pozostałych ograniczeń dotyczących tworzenia talii.
- Karta ze słowem kluczowym Trwała na początku każdej rozgrywki znajduje się w grze i podczas przygotowania nie wtasowuje się jej do talii badacza.
- Karta ze słowem kluczowym Trwała nie może opuścić gry (chyba że przez eliminację).

Tryb samodzielnej rozgrywki

Podczas rozgrywania samodzielnej partii (rozgrywając pojedynczy scenariusz jako jedną, wydzieloną z kampanii przygodę) należy stosować poniższe zasady:

- Podczas tworzenia talii do samodzielnej rozgrywki badacz może użyć w swojej talii kart o wyższym poziomie (pod warunkiem, że przestrzegają one ograniczeń związanych z tworzeniem talii dla danego badacza) – wówczas podlicza całkowity koszt w punktach doświadczenia wszystkich wykorzystywanych przez siebie kart o wyższym poziomie i w oparciu o niego otrzymuje losowe podstawowe osłabienia zgodnie z poniższą tabelą:

  0-9 punktów doświadczenia: 0 dodatkowych losowych podstawowych osłabień
  10-19 punktów doświadczenia: 1 dodatkowe losowe podstawowe osłabienie
  20-29 punktów doświadczenia: 2 dodatkowe losowe podstawowe osłabienia
  30-39 punktów doświadczenia: 3 dodatkowe losowe podstawowe osłabienia
  40-49 punktów doświadczenia: 4 dodatkowe losowe podstawowe osłabienia

Gracz nie może posiadać w swojej talii dla samodzielnej rozgrywki kart o 50 (lub więcej) punktach doświadczenia.

- Po wybraniu rozgrywanego scenariusza należy w *Księdze kampanii* kampanii, której dany scenariusz jest częścią, sprawdzić początkowe przygotowanie danej kampanii i kontynuować do pierwszego jej scenariusza. Należy przeczytać wstęp, następnie przejść bezpośrednio do zakończenia i wybrać takie, które pasuje graczom. Mogą oni wybrać zakończenie, które tylko zechcą. (Chcąc zwiększyć wyzwanie, należy wybrać zakończenie, które stawia badaczy w mniej korzystnej sytuacji). Jeśli gracze nie są pewni, które zakończenie powinni wybrać, albo nie ma to dla nich znaczenia, powinni wybrać **Zakończenie 1**. Wyniki wybranego zakończenia należy odnotować w *Dzienniku kampanii* tak, jakby gracze rozegrali kampanię, jednak z tą różnicą, że **nie otrzymują oni punktów doświadczenia**.
- Proces ten należy powtarzać tak długo, dopóki gracze nie dojdą do scenariusza, który chcą rozegrać. Wówczas normalnie przygotowują dany scenariusz.
- Jeśli podczas rozgrywki będzie trzeba podjąć decyzję fabularną, należy to zrobić i odnotować w *Dzienniku kampanii*.
- Nie należy odnotowywać traumy za pokonanie podczas rozgrywki, ale jeśli w trakcie rozgrywania scenariusza badacz otrzyma traumę, należy ją zastosować.
- Jeśli gracze mają otrzymać osłabienie lub atut pochodzący z dodatku, którego nie posiadają, powinni kontynuować bez danej karty.

Tworzenie talii

Podczas tworzenia własnej talii należy przestrzegać poniższych wytycznych:

- Gracz musi wybrać dokładnie 1 kartę badacza.
- Talia badacza musi zawierać w sobie wskazaną liczbę kart gracza, wymienioną na drugiej stronie karty badacza w sekcji „Rozmiar talii". Osłabienia, konkretne karty powiązane z badaczem oraz karty scenariusza, które są dodawane do talii gracza, nie wliczają się do tej liczby.
- W talii badacza nie mogą znajdować się więcej niż 2 kopie (według nazwy) żadnej karty gracza.
- Każda standardowa karta gracza, znajdująca się w talii badacza, musi zostać wybrana według „Opcji tworzenia talii" opisanych na drugiej stronie karty badacza.
- Na początku kampanii większość badaczy nie posiada punktów doświadczenia, które mogliby wydać, co oznacza, że w swoich taliach mogą posiadać jedynie karty z poziomu 0. Niektórzy badacze i/lub niektóre kampanie mogą na początku kampanii zapewniać graczom dodatkowe punkty doświadczenia, które mogą zostać natychmiast użyte do zakupu kart o wyższym poziomie (patrz „Kampania" na stronie 5).
- Wszystkie pozostałe „Wymogi tworzenia talii" wymienione na drugiej stronie karty badacza muszą zostać spełnione.
- Każde wymagane podstawowe osłabienie jest dodawane do talii gracza na koniec procesu tworzenia talii.
- Atuty fabularne nie mogą być umieszczane w talii gracza, chyba że pozwala na to graczowi instrukcja przygotowania scenariusza lub jego zakończenie. Takie atuty są oznaczone poprzez brak poziomu oraz obecność symbolu zestawu spotkań (patrz „Atuty (karty)" na stronie 3).
- W czasie kampanii gracze tworzą talię przed rozegraniem pierwszego scenariusza. Pomiędzy scenariuszami gracze mogą kupować nowe karty lub ulepszać karty w swoich taliach, postępując zgodnie z zasadami opisanymi w punkcie „Kampania" na stronie 5.

Klasy

Większość kart graczy, w tym badacze, przynależy do jednej z 5 klas. Do każdej klasy przypisana jest określona charakterystyka i tożsamość zgodnie z tym, co opisano poniżej.

Strażnicy ( ) ruszają do walki z siłami Mitów, ponieważ czują się zobowiązani chronić ludzkość. Odznaczają się silnym poczuciem obowiązku i bezinteresownością, która pcha ich do działania w obronie innych oraz polowania na potwory.

Mistyków ( ) przyciągają mistyczne siły Mitów, które jednocześnie wywierają na nich wpływ. Posiadają doskonałe umiejętności z zakresu rzucania zaklęć, a dzięki talentom magicznym są w stanie manipulować siłami wszechświata.

Łotrzy ( ) działają przede wszystkim dla swojego własnego dobra. Są przebiegli i oportunistyczni, zawsze chętnie skorzystają z okazji na poprawienie swojej obecnej sytuacji.

Poszukiwacze ( ) skupiają się przede wszystkim na poznaniu świata i Mitów. Chcą zgłębić zaginioną wiedzę, mapy niezbadanych ziem oraz dziwne, nieznane istoty.

Ocalali ( ) to zwyczajni ludzie, którzy starają się przetrwać po tym, jak znaleźli się w złym miejscu o złym czasie. Choć są nieprzygotowani i niewyposażeni, zrobią, co będzie trzeba, gdy staną oko w oko z niebezpieczeństwem.

Niektóre karty nie są powiązane z żadną klasą: to karty neutralne.

Na ogół badacze mają dostęp jedynie do kart swojej klasy. Niektórzy badacze mają jednak dostęp do kart innych klas. Podczas ustalania kart, do których badacz ma dostęp podczas tworzenia talii, należy sprawdzić „Opcje tworzenia talii" opisane po drugiej stronie jego karty badacza.

Ty (bezpośredni zwrot do czytelnika)

- Zdolność karty w grze zwracająca się bezpośrednio do czytelnika odnosi się do badacza, który kontroluje kartę, jest z nią w zwarciu lub obecnie wchodzi z nią w interakcję.
- Zdolność odkrycia zwracająca się bezpośrednio do czytelnika odnosi się do badacza, który dobrał kartę i rozpatruje jej zdolność.
- Podczas rozpatrywania zdolności zainicjowanej przez akcję aktywacji bezpośredni zwrot do czytelnika odnosi się do badacza wykonującego akcję.

Umiejętności (karty)

Karty umiejętności reprezentują wrodzone lub nabyte atrybuty lub cechy postaci, które pozytywnie wpływają na testy umiejętności badaczy.

Karty umiejętności nie są zagrywane z ręki gracza. Aby rozpatrzyć ich zdolności, karty umiejętności muszą zostać *przeznaczone* na rzecz testu umiejętności.

Jeśli karta umiejętności zostanie przeznaczona na rzecz testu umiejętności, jej zdolność może zostać użyta podczas rozpatrywania danego testu umiejętności zgodnie z tym, co zapisano na karcie.

Patrz „Testy umiejętności i kolejność efektów" na stronie 26.

Umieszczenie w grze

Niektóre zdolności kart sprawiają, ze karta jest „umieszczana w grze". Zdolności te umieszczają kartę bezpośrednio w grze ze stanu poza grą.

- Koszt w zasobach karty umieszczanej w grze **nie jest płacony**.
- Jeśli zdolność umieszczająca w grze nie mówi inaczej, karty, które wchodzą do gry w ten sposób, muszą to zrobić na obszarze gry, który spełnia standardowe zasady gry powiązane z zagrywaniem lub dobieraniem (w przypadku kart spotkań) danej karty.
- Uznaje się, że karta, która została umieszczona w grze, nie została zagrana ani dobrana.

Unikatowa (*)

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

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

Usunięcie z gry

Karta, która została usunięta z gry, jest umieszczana z dala od obszaru gry i nie wchodzi już w żadną interakcję z grą, dopóki pozostaje usunięta.

Jeśli nie został sprecyzowany czas trwania, karta, która została usunięta z gry, jest uznawana za usuniętą do końca rozgrywki.

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, 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.

W kolejności graczy

Jeśli gracze otrzymają polecenie, aby wykonać określoną sekwencję „w kolejności graczy", to główny badacz jako pierwszy wykonuje swoją część danej sekwencji, a po nim robią to pozostali, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Określenie „następny gracz" jest używane w odniesieniu do następnego gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) w kolejności graczy.

Walka (akcja)

„Walka" to akcja, którą badacz może wykonać podczas swojej tury, w fazie badaczy.

Aby walczyć z wrogiem w swojej lokalizacji, badacz rozpatruje atak skierowany przeciwko danemu wrogowi, czyli wykonuje test walki w stosunku do wartości walki danego wroga (patrz „Testy umiejętności" na stronie 14).

Jeśli test zakończy się sukcesem, atak się udaje, a zaatakowanemu wrogowi zadawane są obrażenia. Domyślnie podstawowa liczba zadawanych obrażeń wynosi 1. Niektóre bronie, zaklęcia i inne specjalne efekty mogą modyfikować tę liczbę. Następuje to w kroku 7 testu umiejętności, tak jak to opisano w „KR.7 Zastosowanie wyników testu umiejętności" na stronie 26).

Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, zaatakowany wróg nie otrzymuje żadnych obrażeń. Jednakże, jeśli badaczowi nie powiedzie się test skierowany przeciwko wrogowi będącemu w zwarciu z innym badaczem, obrażenia z ataku zadawane są badaczowi, który znajduje się w zwarciu z danym wrogiem.

- Badacz może walczyć z wrogiem w swojej lokalizacji: z wrogiem, z którym jest w zwarciu, z niebędącym w zwarciu wrogiem w danej lokalizacji lub z wrogiem będącym w zwarciu z innym badaczem znajdującym się w tej samej lokalizacji.

Warunek aktywacji

Warunek aktywacji wskazuje moment, w którym zdolność może zostać aktywowana. Większość warunków aktywacji używa słowa „kiedy" lub „po tym", aby wskazać ich powiązanie z określonym momentem.

- Każda dozwolona zdolność, która zostaje aktywowana w odniesieniu do określonego momentu, może zostać użyta raz po każdym wystąpieniu tego momentu.
- Jeśli można zainicjować kilka form tej samej zdolności, to każda z nich może zostać użyta jeden raz.

Patrz także: „Kiedy" na stronie 6, „Po" na stronie 10, „Zdolności" na stronie 19.

Wchodzi do gry

Zwrot „wchodzi do gry" odnosi się do dowolnego momentu, w którym karta przechodzi z obszaru poza grą do obszaru w grze (patrz „W grze i poza grą" na stronie 16).

- Jeśli zdolność (na samej karcie lub na innej karcie) sprawia, że karta wchodzi do gry w stanie innym niż ten wskazany w zasadach, wówczas nie następuje przejście do danego stanu. Karta po prostu wchodzi w danym stanie do gry.

Wielkość ręki

Patrz „IV. Faza utrzymania" na stronie 25.

Własność i kontrola

Właścicielem karty jest gracz, który miał daną kartę w swojej tali (lub na swoim obszarze gry) na początku rozgrywki.

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

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

- Karty domyślnie wchodzą 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.

Wrogowie (karty)

Karty wrogów przedstawiają złoczyńców, kultystów, niebezpieczne osoby, przerażające potwory oraz niezgłębione byty z innych wymiarów.

Kiedy badacz dobierze kartę wroga, musi ją rozstawić, przestrzegając polecenia rozstawienia zapisanego na karcie (patrz „Rozstawianie" na stronie 13). Jeśli spotkany wróg nie posiada polecenia rozstawienia, wówczas rozstawia się go w zwarciu z badaczem, który spotkał jego kartę. W związku z tym umieszcza się go na obszarze zagrożenia danego badacza.

Patrz „1.4 Każdy badacz dobiera 1 kartę spotkania" na stronie 24.

- Przygotowany, niebędący z nikim w zwarciu wróg wchodzi w zwarcie z badaczem, ilekroć ten znajdzie się w tej samej lokalizacji (patrz „Zwarcie z wrogiem" na stronie 21).
- Jeśli badacz znajdujący w zwarciu z przygotowanym wrogiem wykona akcję inną niż **walka**, **wymykanie się** lub aktywowanie zdolności **pertraktacje** lub **rezygnacja**, to dany wróg wykonuje atak towarzyszący (patrz „Atak towarzyszący" na stronie 3).
- Wrogowie ze słowem kluczowym Łowca poruszają się w fazie wrogów (patrz „III. Faza wrogów" na stronie 25).
- Wrogowie będący w zwarciu atakują w fazie wrogów (patrz „III. Faza wrogów" na stronie 25).

Wskazówki

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

- Kiedy badacz po raz pierwszy porusza się do danej lokalizacji, należy odwrócić tę lokalizację na stronę odkrytą i umieścić na niej żetony wskazówek w liczbie równej wartości wskazówek (żetony należy pobrać z puli żetonów). Większość wartości wskazówek określona jest jako wartość „na badacza ()". Może to nastąpić także podczas przygotowania.
- Wskazówka znajdująca się w danej lokalizacji może zostać odkryta poprzez udane (zakończone sukcesem) badanie danej lokalizacji (parz „Badanie (akcja)" na stronie 3) 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") pochodzących z ich kart badaczy, aby spowodować postęp talii aktów. Na ogół wykonywane jest to jako zdolność . 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" odnosi się do nieodkrytych wskazówek znajdujących się obecnie na danej lokalizacji.

Patrz także: „Akty (talia) i Tajemnice (talia)" na stronie 2, „Limit żetonów" na stronie 7.

Wyczerpana, wyczerpanie

Czasami zdolność karty lub krok gry sprawiają, że karta zostaje wyczerpana w celu zaznaczenia, że została użyta do wykonania określonej funkcji. Kiedy karta jest wyczerpywana, należy ją obrócić o 90 stopni. Mówi się, że karta w tym stanie jest wyczerpana.

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

Wydarzenia (karty)

Karty wydarzeń reprezentują działania taktyczne, manewry, zaklęcia, sztuczki i inne natychmiastowe efekty, które gracz ma do swojej dyspozycji.

- Jeśli karta wydarzenia nie posiada słowa kluczowego Szybka, można ją zagrać z ręki gracza jedynie poprzez wykonanie akcji „Zagranie" w czasie tury danego gracza. Gracz musi przy tym przestrzegać wszelkich warunków zezwolenia/ograniczeń związanych z daną kartą.
- Szybka karta wydarzenia może zostać zagrana z ręki gracza w dowolnym momencie wskazanym przez polecenia na niej zawarte (patrz „Szybka" na stronie 14).
- Ilekroć gracz zagrywa kartę wydarzenia, jej koszty zostają opłacone, jej efekty rozpatrzone (lub anulowane), a sama karta jest umieszczana na stosie kart odrzuconych właściciela po tym, jak efekty te zostaną rozpatrzone (lub anulowane).
- Jeśli anulowane zostaną efekty karty wydarzenia, karta nadal uznawana jest za zagraną, a jej koszty pozostają opłacone – tylko jej efekty zostają anulowane.
- Zagranie karty wydarzenia z ręki (lub jej nie zagranie) zawsze jest dla gracza opcjonalne, chyba że wydarzenie używa w swoich poleceniach zagrania słowa „musi" lub jakiejś jego formy.
- Karta wydarzenia nie może zostać zagrana, jeśli rozpatrzenie jej efektu nie zmieniłoby stanu gry.

Wydrukowany

Słowo „wydrukowany" odnosi się do tekstu, treści, symboli lub wartości, które są fizycznie wydrukowane na karcie.

Wyjątkowa

Wyjątkowa to słowo kluczowe związane z tworzeniem talii.

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

Wylecz

„Wylecz" to polecenie nakazujące usunięcie z karty wskazanej liczby obrażeń lub wskazanej liczby punktów przerażenia.

- Jeśli z karty należy wyleczyć więcej obrażeń lub punktów przerażenia, niż obecnie posiada, należy z niej usunąć ich tyle, ile maksymalnie się da.

Wymiana

Po tym, jak gracz podczas przygotowania dobierze swoje początkowe karty na rękę, ma jednorazową możliwość wymiany dowolnej liczby dobranych kart, których nie chce zatrzymać w ramach swojej początkowej ręki. Gracz odkłada te karty na bok i dobiera ze swojej talii tyle samo kart, po czym dodaje je do swoich początkowych kart na ręce. Następnie karty odłożone na bok zostają wtasowane do talii gracza.

- Gracze decydują, czy dokonują wymiany, w kolejności graczy.

Wymykanie się (akcja)

„Wymykanie się" to akcja, którą badacz może wykonać podczas swojej tury, w fazie badaczy.

Aby wymknąć się wrogowi znajdującemu się z badaczem w zwarciu, dany badacz musi wykonać test zwinności przeciwko wartości wymykania się danego wroga (patrz „Testy umiejętności" na stronie 14).

Jeśli test zakończy się sukcesem, badaczowi udaje się wymknąć wrogowi (patrz niżej). Następuje to w kroku 7 testu umiejętności, tak jak to opisano w „KR.7 Zastosowanie wyników testu umiejętności" na stronie 26).

Jeśli test zakończy się porażką, badacz nie wymyka się wrogowi i pozostaje z nim w zwarciu.

- Jeśli zdolność pozwala „automatycznie" wymknąć się 1 lub większej liczbie wrogów, dla danej próby wymykania się nie wykonuje się testu umiejętności.
- Ilekroć wrogowi uda się wymknąć (w wyniku akcji wymykania się lub zdolności karty), dany wróg zostaje wyczerpany (jeśli był przygotowany), a zwarcie zostaje przerwane. Kartę wroga należy poruszyć z obszaru zagrożenia badacza do lokalizacji, w której dany badacz się znajduje, aby w ten sposób zaznaczyć, że wróg ten nie znajduje się już w zwarciu z danym badaczem.
- W przeciwieństwie do akcji walki lub zwarcia, badacz może wykonać akcję wymykania się jedynie w stosunku do wroga, z którym sam jest zwarty.

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 w liczbie równej właśnie otrzymanym obrażeniom (patrz „Zadawanie obrażeń/punktów przerażenia" na stronie 18).
- Jeśli na badaczu znajdują się obrażenia w liczbie równej jego wartości wytrzymałości lub wyższej, to zostaje on pokonany. Kiedy badacz zostaje pokonany, zostaje wyeliminowany ze scenariusza (patrz „Eliminacja" na stronie 5).
- Podczas kampanii badacz, który zostanie pokonany poprzez otrzymanie obrażeń w liczbie równej jego wytrzymałości, otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej. Otrzymanie traumy fizycznej może sprawić, że badacz zostanie **zabity** (więcej informacji – patrz „Kampania" na stronie 5).
- Jeśli na wrogu znajdują się obrażenia w liczbie równej jego wartości wytrzymałości lub wyższej, dany wróg zostaje pokonany i należy go odłożyć na stos odrzuconych kart spotkań.
- Jeśli na atucie posiadającym wartość wytrzymałości znajdują się obrażenia w liczbie równej jego wartości wytrzymałości lub większej, dany atut zostaje pokonany i należy odłożyć go na stos kart odrzuconych właściciela.
- Uznaje się, że karta atutu bez wartości wytrzymałości ma wytrzymałość równą 0, nie może zyskiwać wytrzymałości i nie można do niej 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.

Patrz także: „Bezpośrednie obrażenia, bezpośrednie przerażenie" na stronie 4.

Zabici/obłąkani badacze

Podczas kampanii badacze, którzy zostaną zabici lub popadną w obłęd, muszą zostać odnotowani w *Dzienniku kampanii* i nie mogą być wykorzystywani do końca danej kampanii.

- Badacz posiadający punkty traumy fizycznej w liczbie równej jego wydrukowanej wytrzymałości lub wyższej zostaje **zabity**.
- Badacz posiadający punkty traumy psychicznej w liczbie równej jego wydrukowanej poczytalności lub wyższej popada w **obłęd**.
- Badacz może także zostać zabity lub doprowadzony do obłędu przez zdolność karty lub przez zakończenie scenariusza.
- Podczas rozgrywania samodzielnego scenariusza nie ma żadnej różnicy pomiędzy śmiercią, popadnięciem w obłęd a pokonaniem.

Patrz „Kampania" na stronie 5.

Zadawanie obrażeń/punktów przerażenia

W grze występują dwa rodzaje efektów, które mogą osłabiać badaczy: obrażenia i przerażenie. Obrażenie wpływa na wytrzymałość badacza, a przerażenie na jego poczytalność.

Kiedy badacz lub wróg otrzymuje obrażenia i/lub punkty przerażenia, należy wykonać następujące kroki:

1. **Przypisanie obrażeń/punktów przerażenia:** należy wyznaczyć liczbę zadawanych obrażeń i/lub punktów przerażenia. Obok kart, które mają otrzymać obrażenia/punkty przerażenia, należy umieścić żetony obrażeń/przerażenia w liczbie odpowiadającej liczbie zadawanych im obrażeń i punktów przerażenia.
   - Kiedy obrażenie lub przerażenie otrzymuje badacz, wówczas może on przypisać je do dozwolonych kart atutów, które kontroluje. Karta atutu jest dozwolona, jeśli posiada wytrzymałość (aby można było do niej przypisać obrażenia) lub poczytalność (aby można było do niej przypisać punkty przerażenia).
   - Do atutu nie można przypisać obrażeń i punktów przerażenia w liczbie przekraczającej liczbę wymaganą do pokonania karty.
   - Wszystkie obrażenia/punkty przerażenia, które nie mogą zostać przypisane do atutu, muszą zostać przypisane do badacza.
2. **Przyznanie obrażeń/punktów przerażenia:** wszystkie przypisane obrażenia/punkty przerażenia, którym nie udało się zapobiec, są w tym momencie równocześnie umieszczane na kartach, do których zostały przypisane. Jeśli w tym kroku nie przyznaje się żadnych obrażeń/punktów przerażenia, wówczas nie udało się zadać żadnych obrażeń/punktów przerażenia.
   - Zdolności, które zapobiegają, redukują lub przepisują obrażenia i/lub punkty przerażenia, które są zadawane, należy rozpatrzyć pomiędzy krokiem 1 a krokiem 2.
   - Po przyznaniu obrażeń/punktów przerażenia, jeśli badacz posiada obrażenia w liczbie równej lub wyższej od jego wytrzymałości lub punkty przerażenia w liczbie równej lub wyższej od jego poczytalności, zostaje on pokonany. Kiedy badacz zostaje pokonany, to zostaje wyeliminowany ze scenariusza (patrz „Eliminacja" na stronie 5).
   - Po przyznaniu obrażeń/punktów przerażenia, jeśli wróg posiada obrażenia w liczbie równej lub wyższej od jego wytrzymałości, zostaje pokonany. Należy odłożyć go na stos odrzuconych kart spotkań (lub na stos kart odrzuconych właściciela, jeśli jest osłabieniem).

- Po przyznaniu obrażeń/punktów przerażenia, jeśli atut posiada obrażenia równe lub wyższe od jego wytrzymałości lub punkty przerażenia w liczbie równej lub wyższej od jego poczytalności, zostaje pokonany. Należy go odłożyć na stos odrzuconych kart właściciela.

Zagłada

Zagłada reprezentuje dokonany przez siły Mitów postęp w zakresie ukończenia rytuałów, przyzwania kosmicznych istot i/lub postęp tajemnic scenariusza.

- Podczas każdej fazy Mitów na obecnej tajemnicy umieszcza się 1 żeton zagłady (patrz „1. Faza Mitów" na stronie 24).
- 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 „Sprawdzenie progu zagłady" fazy Mitów talia tajemnic postępuje. Jeśli karta nie wskazuje w inny sposób, że może spowodować postęp tajemnicy, to jest to jedyny moment, w którym może się nastąpić postęp tajemnicy.
- Żetony zagłady na kartach innych niż karty tajemnicy (takie jak wrogowie, sprzymierzeńcy, lokalizacje itd.) wliczają się do zagłady obecnej w grze.

Patrz także: „Akty (talia) i Tajemnice (talia)" na stronie 2, „Limit żetonów" na stronie 7.

Zagranie

Aby zagrać kartę, badacz musi zapłacić jej koszt w zasobach oraz spełnić wszelkie ograniczenia i warunki zagrania. Większość kart można zagrać tylko poprzez wykonanie akcji „zagranie" (patrz „Zagranie (akcja)" na stronie 19).

Karta ze słowem kluczowym Szybka nie jest zagrywana podczas akcji zagrania. Taka karta może zostać zagrana w dowolnym momencie spełnienia jej warunku aktywacji lub, jeśli nie posiada ona warunku aktywacji, podczas okna odpowiedniego gracza (patrz „Szybka" na stronie 14).

Za każdym razem, kiedy zagrywana jest karta wydarzenia, jej efekty są rozpatrywane, a następnie odkłada się ją na stos odrzuconych kart właściciela.

Za każdym razem, kiedy zagrywany jest atut, umieszczany jest na obszarze gry badacza i pozostaje tam, dopóki zdolność lub efekt gry nie spowodują, że opuści on grę. Większość zasobów będących w grze zajmuje jedną lub kilka stref (patrz „Strefy" na stronie 14).

Karty umiejętności nie są „zagrywane". Karty te są przeznaczane na rzecz testów umiejętności z ręki gracza, aby można było użyć ich zdolności.

Patrz także: „Ograniczenia, zezwolenia i instrukcje" na stronie 9, „Suplement I: Kolejność inicjowania efektów" na stronie 22.

Zagranie (akcja)

„Zagranie" to akcja, którą badacz może wykonać podczas swojej tury, w fazie badaczy.

Kiedy badacz wykonuje tę akcję, wybiera kartę atutu lub wydarzenia ze swojej ręki, płaci jej koszt w zasobach i zagrywa ją (patrz „Zagranie" powyżej).

- Karty ze słowem kluczowym Szybka nie są zagrywane przy pomocy tej akcji (patrz „Szybka" na stronie 14).
- Karty umiejętności nie są „zagrywane". Karty te są *przeznaczane* na rzecz testów umiejętności z ręki gracza, aby można było użyć ich zdolności.

Zagrożenie

Zagrożenie to słowo kluczowe.

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

Zamiast

Słowo „zamiast" stanowi oznaczenie efektu zastępującego. Efekt zastępujący to efekt, który zastępuje rozpatrywanie warunku aktywacji innymi sposobami rozpatrywania.

- Jeśli jeden warunek aktywacji zainicjuje kilka efektów zastępujących i powstanie konflikt w zakresie tego, jak należy rozpatrzyć dany warunek aktywacji, do rozpatrzenia warunku aktywacji używa się ostatniego (najmłodszego) efektu zastępującego.
- Określenie „kiedy miałby/miałbyś" jest używane do zdefiniowania warunku aktywacji niektórych zdolności i ustanawia wyższy priorytet dla tych zdolności w porównaniu ze zdolnościami odnoszącymi się do tego samego warunku aktywacji, ale nieposiadających tego określenia. (Na przykład „Kiedy X miałoby wystąpić" jest rozpatrywane przed „Kiedy X wystąpi").
- Jeśli efekt zastępujący, używający słów „miałby/miałbyś", zmieni naturę warunku aktywacji, oryginalny warunek aktywacji zostaje zastąpiony nowym warunkiem aktywacji. Żadne pozostałe zdolności odnoszące się do warunku aktywacji nie mogą być już wykorzystywane.

Zasoby

Zasoby reprezentują różne sposoby pozyskiwania nowych kart do dyspozycji badacza – zapasy, pieniądze, narzędzia, wiedzę, składniki zaklęć itd.

- Aby zagrać kartę lub użyć zdolności, która ma koszt w zasobach, badacz musi zapłacić wyrażony w zasobach kosz zdolności danej karty, biorąc wskazaną liczbę zasobów ze swojej puli zasobów i odkładając je do puli żetonów (patrz „Koszty" na stronie 7).
- Zasoby mogą być zyskiwane poprzez wykonanie akcji zyskania zasobów (patrz „Zyskanie zasobów (akcja)" na stronie 22).
- Badacze zdobywają po jednym zasobie podczas fazy utrzymania (patrz „4.4 Każdy badacz dobiera po 1 karcie i otrzymuje po 1 zasobie" na stronie 25).

Zdolności

Zdolność jest to specjalny tekst wskazujący sposób, w który karta wpływa na grę.

- Zdolności kart wchodzą 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 odnoszą się do jej użycia spoza gry.
- Zdolności kart wchodzą w interakcję tylko z innymi kartami, które są w grze, chyba że zdolność 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 stanem gry osobno.

Rodzaje zdolności kart dostępnych w grze to: zdolności stałe, zdolności wymuszone, zdolności odkrycia, zdolności aktywowane, słowa kluczowe oraz polecenia z wrogów (Rozstawienie i Polowanie). Każdy z tych rodzajów został dokładnie opisany poniżej.

Patrz także: „Efekty" na stronie 4, „Koszty" na stronie 7, „Kwalifikatory" na stronie 7, „Tekst kart odnoszących się do samych siebie" na stronie 14.

Zdolności stałe

Zdolności stałe zapisane są na kartach bez żadnego specjalnego oznaczenia. Zdolności stałe zawsze wchodzą w interakcję ze stanem gry tak długo, jak karta jest w grze. (Niektóre zdolności stałe zapewniają określony warunek oznaczony słowami takimi jak „podczas" lub „dopóki". Efekty takich zdolności są aktywne zawsze, kiedy spełniony jest wskazany warunek). Zdolności stałe nie mają punktu rozpoczęcia.

Zdolności wymuszone

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

- Jeśli rozpatrzenie wymuszonej zdolności nie zmieniłoby stanu gry, zdolność nie jest inicjowana.
- Zainicjowanie wymuszonej zdolności, która wpływa na zmianę stanu gry, 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 zostanie rozpatrzony jej wpływ na stan gry zostanie.
- Zdolność wymuszona z momentem rozpoczęcia opisanym słowem „po..." jest inicjowana automatycznie natychmiast po tym, jak zostanie rozpatrzony wpływ tego momentu na stan gry.
- W każdym momencie wszystkie wymuszone zdolności odnoszące się do danego momentu muszą zostać rozpatrzone, zanim jakiekolwiek zdolności ↪ (patrz niżej), odnoszące się do tego samego momentu, będą mogły zostać zainicjowane na tej samej zasadzie.

Patrz „Priorytety w rozstrzyganiu efektów równoczesnych" na stronie 12.

Zdolności odkrycia

Występujące na kartach spotkań oraz osłabienia zdolności odkrycia, oznaczone wytłuszczonym poleceniem „**Odkrycie** –" zostają zainicjowane, kiedy odpowiednia karta zostanie dobrana przez badacza (patrz „Odkrycie" na stronie 9).

Zdolności aktywowane

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 aktywować taką zdolność. W grze występują trzy rodzaje zdolności aktywowanych:

Darmowe zdolności aktywowane (➽) — zdolność aktywowana ➽ może zostać aktywowana jako zdolność gracza w dowolnym oknie gracza. (Więcej informacji na temat okien graczy – patrz „Suplement II: Kolejność i przebieg rozgrywki" na stronie 22).

Zdolności aktywowane w reakcji (↪) — zdolności aktywowane z określonym warunkiem aktywacji mogą być aktywowane w dowolnym momencie, kiedy dany warunek aktywacji 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 (➽➽) — zdolność aktywowana ➽➽ może być aktywowana podczas tury gracza w fazie badaczy poprzez użycie akcji aktywacji, pod warunkiem że gracz użyje jednej akcji za każdy symbol ➽➽ wskazany w koszcie danej zdolności.

Wszystkie zdolności aktywowane podlegają następującym zasadom:

- Zdolności aktywowane występujące na kartach kontrolowanych przez gracza są opcjonalnie aktywowane (lub nie) przez danego gracza w odpowiednim momencie, zgodnie ze wskazaniami samej zdolności.
- Zdolność aktywowana może być zainicjowana tylko wtedy, gdy jej efekt ma możliwość zmiany stanu gry, a jej koszt (jeśli występuje) może zostać opłacony w całości, biorąc pod uwagę wszystkie aktywne modyfikatory kosztu. To, czy efekt ma możliwość zmiany stanu gry, jest sprawdzane bez uwzględniania konsekwencji zapłaty lub innych interakcji między zdolnościami.
- Po tym, jak zdolność zostanie zainicjowana, gracze muszą rozpatrzyć jej efekt tak bardzo, jak mogą, chyba że efekt używa dowolnej odmiany słowa „może" (patrz „Może" na stronie 8).

Słowa kluczowe

Słowo kluczowe to zdolność karty, zapewniająca karcie, na której występuje, określone zasady (patrz „Słowa kluczowe" na stronie 13).

Polecenia „Rozstawienie" i „Polowanie"

Polecenia rozstawienia wskazują, gdzie należy rozstawić wroga, kiedy wchodzi on do gry (patrz „Rozstawienie" na stronie 12).

Polecenia polowania wskazują badacza, którego wróg ściga i/lub z którym wchodzi w zwarcie, kiedy ma możliwość wyboru (patrz „Polowanie" na stronie 11).

Oznaczenia akcji

Niektóre zdolności posiadają pogrubione oznaczenia akcji (takie jak walka, wymykanie się, badanie lub poruszanie się). Aktywowanie takiej zdolności wykonuje wskazaną akcję tak, jak to opisano w zasadach, ale w sposób zmodyfikowany przez daną zdolność.

Zdolności aktywowane

Zdolność aktywowana to zdolność, która może być opcjonalnie aktywowana przez gracza. Zdolność aktywowaną można poznać po jednym z poniższych symboli:

- Symbol ➽➽ oznacza zdolność aktywowaną o koszcie w postaci akcji.
- Symbol ➽ oznacza darmową zdolność aktywowaną, która nie wymaga akcji do aktywowania i może być wykorzystana podczas okna dowolnego gracza.

- Symbol ↩ oznacza zdolność aktywowaną w reakcji, która nie wymaga akcji do aktywowania i może być wykorzystana w dowolnym momencie spełnienia jej warunku aktywacji.

Patrz także: „Zdolności" na stronie 19, „Suplement I: Kolejność inicjowania" na stronie 22.

Zdolności stałe

Patrz „Zdolności" na stronie 19.

Zdolności wymuszone

Patrz „Zdolności" na stronie 19.

Zużywalny (X rodzaj)

Zużywalny to słowo kluczowe.

Kiedy karta posiadająca to słowo kluczowe wchodzi do gry, należy z puli żetonów pobrać żetony zasobów w liczbie równej wartości (X) i umieścić je na danej karcie. Słowo występujące po wartości wskazuje oraz identyfikuje rodzaj zużywalnych żetonów, które znajdują się na danej karcie. Żetony zasobów na niej umieszczone są uznawane za możliwe do zużycia żetony określonego rodzaju i nie są dłużej uznawane za żetony zasobów.

- Każda karta posiadająca to słowo kluczowe posiada także zdolność, która, w ramach kosztu, odnosi się do użycia żetonów wprowadzonych przez dane słowo kluczowe. Kiedy taka zdolność jest używana, żeton danego rodzaju musi zostać usunięty z obecnej w grze karty z daną zdolnością.
- Inne karty mogą odnosić się i wchodzić w interakcję ze zużywalnymi żetonami określonego rodzaju, na ogół dodając je na kartę lub zużywając je w innym celu.
- Karta nie może posiadać innych zużywalnych żetonów niż te wskazane przez jej własne słowo kluczowe „Zużywalny (X rodzaj)". *(Na przykład karta ze słowem kluczowym „Zużywalny (4 naboje)" nie może otrzymywać ładunków).*
- Niektóre karty z tym słowem kluczowym posiadają tekst, który sprawia, że karta musi zostać odrzucona, kiedy nie posiada już zużywalnych żetonów. Jeśli na karcie nie ma takiego tekstu, pozostaje w grze nawet wtedy, gdy nie ma na niej zużywalnych żetonów.

Zwarcie się (akcja)

„Zwarcie się" to akcja, którą badacz może wykonać podczas swojej tury, w fazie badaczy.

Aby wejść w zwarcie z wrogiem znajdującym się w tej samej lokalizacji *(na przykład można to zrobić, aby wejść w zwarcie z wyczerpanym wrogiem, powściągliwym wrogiem lub wrogiem zwartym z innym badaczem)*, badacz umieszcza wybranego wroga na swoim obszarze zagrożenia. Badacz oraz wróg znajdują się teraz w zwarciu.

- Badacz może wykonać akcję zwarcia, aby wejść w zwarcie z wrogiem, który zwarty jest z innym badaczem w tej samej lokalizacji. Dany wróg równocześnie wychodzi ze zwarcia z poprzednim badaczem i wchodzi w zwarcie z badaczem wykonującym tę akcję.
- Badacz nie może użyć akcji zwarcia, aby wejść w zwarcie z wrogiem, z którym już jest zwarty.

Zwarcie z wrogiem

Dopóki karta wroga znajduje się w grze, znajduje się w zwarciu z badaczem (umieszcza się ją na obszarze zagrożenia danego badacza) albo znajduje się w lokalizacji, bez zwarcia (umieszcza się ją w danej lokalizacji). Uznaje się, że każdy wróg znajdujący się na obszarze zagrożenia badacza znajduje się w tej samej lokalizacji co badacz. Jeśli badacz się poruszy, wróg nadal pozostaje z nim w zwarciu i porusza się wraz z badaczem do nowej lokalizacji.

Jeśli niebędący w zwarciu wróg znajduje się w tej samej lokalizacji co badacz, wchodzi w zwarcie z danym badaczem i jest umieszczany na obszarze zagrożenia danego badacza. Jeśli w danej lokalizacji z przygotowanym, niebędącym w zwarciu wrogiem znajduje się kilku badaczy, należy postępować zgodnie z poleceniem polowania tego wroga, aby ustalić, z którym badaczem wchodzi on w zwarcie. W grze nie ma limitu wrogów, którzy mogą znajdować się w zwarciu z jednym badaczem.

Na przykład przygotowany, niebędący w zwarciu wróg natychmiast wchodzi w zwarcie, gdy:

- *zostanie rozstawiony w lokalizacji z badaczem,*
- *poruszy się do lokalizacji z badaczem,*
- *badacz poruszy się do lokalizacji, w której ten się znajduje.*

Wyczerpany, niebędący w zwarciu wróg nie wchodzi w zwarcie, ale jeśli wyczerpany wróg znajdujący się w tej samej lokalizacji co badacz zostanie przygotowany, to jak tylko to nastąpi, wchodzi on w zwarcie.

- *Uwaga: Wróg ze słowem kluczowym Powściągliwy nie wchodzi w zwarcie w sposób opisany powyżej.*

Zwycięstwo i przegrana

Każdy scenariusz posiada kilka różnych możliwych zakończeń.

Talia aktów reprezentuje postęp powodowany przez badaczy podczas rozgrywania scenariusza. Niektóre polecenia zawarte w talii aktów (oraz występujące na kartach spotkań różnych rodzajów) zawierają punkty zakończeń, zapisane w postaci „(→**Z#**)." Głównym celem graczy jest powodowanie postępu talii aktów, dopóki nie uda im się osiągnąć (oby pozytywnego) zakończenia. Jeśli talia aktów odnosi się do zakończenia, to gracze zakończyli scenariusz (może nawet udało im się go „wygrać!"). Instrukcje rozpatrywania danego zakończenia znajdują się w *Księdze kampanii*, w części „Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza".

Talia tajemnicy reprezentuje postęp oraz cele osiągnięte przez mroczne siły stawiające czoła badaczom podczas rozgrywania scenariusza. Niektóre polecenia zawarte w talii tajemnic (oraz występujące na kartach spotkań różnych rodzajów) zawierają punkty zakończeń, zapisane w postaci „(→**Z#**)." Jeśli talia tajemnic odnosi się do (na ogół mroczniejszego) zakończenia, to gracze przegrali scenariusz. Instrukcje rozpatrywania danego zakończenia znajdują się w *Księdze kampanii*, w części „Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza".

Jeśli scenariusz zakończy się bez osiągnięcia jakiegokolwiek zakończenia *(na przykład wszyscy badacze zostaną wyeliminowani lub zrezygnują)*, instrukcje dotyczące rozpatrzenia zakończenia scenariusza znajdują się w *Księdze kampanii*, w części „Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza".

- W czasie kampanii gracze przechodzą do kolejnego scenariusza, niezależnie od wyniku scenariusza. Nawet jeśli gracze „przegrają" scenariusz, to kontynuują kampanię (choć z ich porażką wiązać się będą pewne negatywne konsekwencje).

- Podczas rozgrywania samodzielnego scenariusza gracze mogą wygrać albo przegrać. Wygrywają, jeśli uda im się dotrzeć do zakończenia z talii aktów. Wszelkie pozostałe zakończenia są uznawane za przegraną (patrz „Tryb samodzielnej rozgrywki" na stronie 14).

Patrz także „Akty (talia) i Tajemnice (talia)" na stronie 2.

Zyskanie zasobów (akcja)

Zyskanie zasobów to akcja, którą badacz może wykonać podczas swojej tury, w fazie badaczy.

Kiedy badacz wykonuje tę akcję, zyskuje jeden żeton zasobów poprzez wzięcie go z puli żetonów i dodanie go do swojej puli zasobów.

Zyskiwanie

Słowo „zyskujesz" jest używane w różnych kontekstach.

- Jeśli gracz zyskuje jeden lub kilka surowców, to bierze z puli żetonów odpowiednią liczbę żetonów i dodaje je do swojej puli żetonów.
- Jeśli badacz zyskuje akcję, to w wyznaczonym okresie może wydać jedną dodatkową akcję.
- Jeśli karta zyskuje treść (symbol, cechę, słowo kluczowe lub tekst zdolności), to funkcjonuje tak, jakby posiadała zyskaną treść.
- „Zyskana" treść nie jest uznawana za „wydrukowaną" na karcie. Jeśli zdolność odnosi się do treści wydrukowanych na karcie, to nie odnosi się do zyskanych elementów.

Patrz także: „Limit żetonów" na stronie 7.

Żetony chaosu

Żetony chaosu są wyciągane z worka chaosu podczas testów umiejętności w celu zmodyfikowania wyniku danego testu.

– Jeśli któryś z tych żetonów zostanie odkryty podczas testu umiejętności, należy rozpatrzyć efekt danego symbolu zgodnie z tym, co opisano na karcie pomocy obecnego scenariusza.

– Żeton automatycznej porażki. Jeśli podczas testu umiejętności zostanie odkryty ten symbol, oznacza to, że dla badacza test kończy się automatyczną porażką (patrz „Automatyczna porażka/sukces" na stronie 3).

– Żeton Znaku Starszych Bogów. Jeśli podczas testu umiejętności zostanie odkryty ten symbol, należy rozpatrzyć efekt opisany na karcie badacza należącej do gracza wykonującego dany test umiejętności.

Jeśli odkryty żeton chaosu (lub efekt, do którego odnosi się żeton chaosu) posiada wartość liczbową, dany modyfikator należy zastosować do testowanej obecnie wartości umiejętności badacza.

Patrz „KR.3 Odkrycie żetonu chaosu" na stronie 26.

Suplement 1: Kolejność inicjowania

Kiedy gracz chce zainicjować zdolność aktywowaną lub zagrać kartę, to najpierw deklaruje, że chce to zrobić. W grze występują dwa wstępne potwierdzenia, które należy wykonać, zanim może rozpocząć się proces inicjowania zdolności lub zagrywania karty. Są nimi:

- Sprawdzenie ograniczeń zagrania: należy ustalić, czy w danym momencie karta może zostać zagrana, a zdolność zainicjowana. (Dotyczy to także sprawdzenia, czy rozpatrzenie efektu niesie ze sobą możliwość zmiany stanu gry). Jeśli ograniczenia zagrania nie są spełnione, należy zatrzymać ten proces.
- Ustalenie kosztu (lub kosztów, jeśli wymaganych jest kilka kosztów) zagrania karty lub zainicjowania zdolności. Jeśli zostanie ustalone, że koszt (biorąc pod uwagę modyfikatory) może zostać zapłacony, należy przejść do kolejnych kroków kolejności.

Po tym, jak oba powyższe potwierdzenia zostaną zrealizowane, należy kolejno wykonać następujące kroki:

1. Do kosztu (kosztów) należy zastosować modyfikatory.
2. Należy zapłacić koszt (koszty). Jeśli gracz dojdzie do tego kroku, a kosz (koszty) nie może być zapłacony, należy przerwać proces bez płacenia jakichkolwiek kosztów.
3. Po zakończeniu tego kroku należy rozpatrzyć ataki towarzyszące, jeśli występują.
4. Karta zaczyna być zagrywana, a efekty zdolności zaczynają być inicjowane.
5. Efekty zdolności (jeśli nie zostały anulowane w kroku 3) kończą swoją inicjację i są rozpatrywane. Równocześnie z ukończeniem tego kroku karta jest uznawana za zagraną (i umieszczona w grze lub na stosie kart odrzuconych właściciela, jeśli jest kartą wydarzenia), a zdolność jest uznawana za rozpatrzoną.
   - Jeśli inicjowana zdolność pochodzi z karty w grze, to niniejsza sekwencja nie kończy się, jeśli w trakcie jej trwania karta opuści grę.

Suplement II: Kolejność i przebieg rozgrywki

„Tabela kolejności faz" przedstawia poszczególne fazy oraz kroki rundy. Za każdym razem, kiedy badacz wykonuje test umiejętności, należy zastosować szczegółowy przebieg testu umiejętności przedstawiony w tabeli „Przebiegu testu umiejętności".

Ponumerowane elementy w szarych ramkach są określane jako wydarzenia ramowe. Wydarzenia ramowe są obowiązkowymi elementami, podyktowanymi przez strukturę gry.

Czerwone ramki to okna graczy. W tych oknach gracze mogą używać zdolności aktywowanych .

Szczegóły każdego z tych kroków zostały wyjaśnione na stronie 24 i dalszych.

I. Faza Mitów (pomijana podczas pierwszej rundy)

1.1 Runda się rozpoczyna. Faza Mitów się rozpoczyna.

1.2 Na obecnej tajemnicy należy umieścić 1 żeton zagłady.

1.3 Sprawdzenie progu zagłady.

1.4 Każdy badacz dobiera po 1 karcie spotkania.

OKNO GRACZA

1.5 Faza Mitów się kończy.

Należy przejść do fazy badaczy.

II. Faza badaczy

2.1 Faza badaczy się rozpoczyna.

OKNO GRACZA

2.2 Rozpoczyna się tura następnego badacza.

OKNO GRACZA

2.2.1 Aktywny badacz może wykonać akcję, jeśli jest w stanie to zrobić. Jeśli akcja została wykonana, należy wrócić do poprzedniego okna gracza. Jeśli nie wykonano żadnej akcji, należy przejść do 2.2.2.

2.2.2 Tura badacza się kończy. Jeśli jakiś badacz nie wykonywał jeszcze swojej tury w tej fazie, należy wrócić do 2.2. Jeśli każdy badacz wykonał swoją turę w tej fazie, należy przejść do 2.3.

2.3 Faza badaczy się kończy.

Należy przejść do fazy wrogów.

III. Faza wrogów

3.1 Faza wrogów się rozpoczyna.

3.2 Wrogowie ze słowem kluczowym Łowca poruszają się.

OKNO GRACZA

3.3 Następny badacz rozpatruje ataki wrogów, z którymi jest w zwarciu. Jeśli jakiś badacz nie rozpatrzył jeszcze ataków wrogów w tej fazie, należy wrócić do poprzedniego okna gracza. Po tym, jak ostatni badacz rozpatrzy ataki wrogów, z którymi jest w zwarciu, należy przejść do kolejnego okna gracza.

OKNO GRACZA

3.4 Faza wrogów się kończy.

Należy przejść do fazy utrzymania.

IV. Faza utrzymania

4.1 Faza utrzymania się rozpoczyna.

OKNO GRACZA

4.2 Należy odnowić akcje.

4.3 Należy przygotować wszystkie wyczerpane karty.

4.4 Każdy badacz dobiera po 1 karcie i otrzymuje po 1 zasobie.

4.5 Każdy badacz sprawdza liczbę kart na ręce.

4.6 Faza utrzymania się kończy. Runda się kończy.

Należy przejść do fazy Mitów kolejnej rundy.

Wydarzenia ramowe – opis szczegółowy

W tej części znajduje się szczegółowe wyjaśnienie tego, jak należy traktować każde wydarzenie ramowe zaprezentowane w schemacie przebiegu gry. Wydarzenia ramowe zostały opisane w kolejności, w której występują w czasie rundy.

I. Faza Mitów

Podczas pierwszej rundy gry należy pominąć fazę Mitów.

1.1 Faza Mitów się rozpoczyna.

Ten krok formalizuje początek fazy Mitów. W związku z tym, że jest to pierwsze wydarzenie ramowe w trakcie rundy, formalizuje ono także początek nowej rundy.

Początek fazy jest niezwykle istotnym wyznacznikiem, do którego może odnosić się tekst karty – w kontekście momentu, w którym zdolność może lub musi zostać rozpatrzona, bądź momentu, w którym efekt opóźniony zostaje rozpatrzony lub efekt długotrwały się wyczerpuje.

1.2 Na obecnej tajemnicy należy umieścić 1 żeton zagłady.

Z puli żetonów należy wziąć 1 żeton zagłady i umieścić go na karcie obecnej tajemnicy.

1.3 Sprawdzenie progu zagłady.

Całkowitą liczbę żetonów zagłady w grze (na obecnej tajemnicy oraz wszystkich pozostałych kartach w grze) należy porównać z progiem zagłady obecnej tajemnicy. Jeśli wartość zagłady jest równa lub wyższa od progu zagłady obecnej tajemnicy, talia tajemnic postępuje.

Kiedy talia tajemnic postępuje, należy usunąć z gry wszystkie żetony zagłady i odłożyć je do puli żetonów. Obecną tajemnicę należy odwrócić na drugą stronę, odczytać tekst fabularny, a następnie postępować zgodnie z instrukcjami postępu. Jeśli instrukcje postępu nie nakazują inaczej, przednia strona następnej w kolejności karty tajemnicy staje się nową aktualną tajemnicą, a tajemnica, która postępuje, jest równocześnie usuwana z gry.

Uwaga: Jeśli karta w inny sposób nie wskazuje, że może spowodować postęp tajemnicy, to jest to jedyny moment, w którym może nastąpić postęp tajemnicy.

1.4 Każdy badacz dobiera po 1 karcie spotkania.

W kolejności graczy każdy badacz dobiera wierzchnią kartę z talii spotkań, rozpatruje wszelkie zdolności odkrycia z takiej karty i postępuje zgodnie z poniższymi instrukcjami odpowiednio do rodzaju odkrytej karty.

Ilekroć badacz dobierze kartę spotkania, musi kolejno wykonać poniższe kroki:

1. Dobranie karty z talii spotkań.
2. Sprawdzenie, czy dobrana karta posiada słowo kluczowe Zagrożenie. (Jeśli karta posiada słowo kluczowe Zagrożenie, badacz, który ją dobrał, nie może naradzać się z innymi graczami. Inni gracze nie mogą zagrywać kart, aktywować zdolności ani przekazywać kart na rzecz testu (testów) umiejętności danego badacza, dopóki rozpatruje on spotkanie z Zagrożeniem).
3. Należy rozpatrzyć zdolność odkrycia dobranej karty.
4. Jeśli dobrana karta to **wróg**, należy rozstawić go zgodnie z poleceniami rozstawienia zawartymi na samej karcie. (Polecenie rozstawienia to tekst poprzedzony słowem „Rozstawienie”).
   Jeśli spotkany wróg nie posiada polecenia rozstawienia, wówczas rozstawia się go w zwarciu z badaczem, który spotkał jego kartę, w związku z tym umieszcza się go na obszarze zagrożenia danego badacza.
   Jeśli dobrana karta to **podstęp**, należy umieścić ją na stosie odrzuconych kart spotkań, jeśli jej zdolność nie nakazuje inaczej.
5. Jeśli dobrana karta posiada słowo kluczowe Mroczna fala, badacz musi dobrać nową kartę. Należy ponownie rozpocząć proces od punktu 1.

1.5 Faza Mitów się kończy.

Ten krok formalizuje zakończenie fazy Mitów.

Koniec fazy jest niezwykle istotnym wyznacznikiem, do którego może odnosić się tekst karty – w kontekście momentu, w którym zdolność może lub musi zostać rozpatrzona, bądź momentu, w którym efekt opóźniony zostaje rozpatrzony lub efekt długotrwały się wyczerpuje.

II. Faza badaczy

2.1 Faza badaczy się rozpoczyna.

Ten krok formalizuje początek fazy badaczy.

2.2 Rozpoczyna się tura następnego badacza.

Badacze mogą wykonywać swoje tury w dowolnej kolejności. Badacze sami wybierają, kto spośród nich wykona tę turę, a dokonanie tej decyzji rozpoczyna turę danego badacza. Badacz wykonujący swoją turę określany jest mianem „aktywnego badacza”.

Badacz, który rozpoczął swoją turę, musi ją skończyć, zanim kolejny badacz będzie mógł wykonać swoją turę. W każdej rundzie każdy badacz wykonuje jedną turę.

2.2.1 Badacz wykonuje akcję, jeśli jest w stanie to zrobić.

Podczas swojej tury badacz może wykonać **trzy** akcje. Akcja może być wykorzystana do wykonania jednej z następujących czynności:

- **Zbadanie** swojej lokalizacji.
- **Poruszenie się** do połączonej lokalizacji.
- **Dobranie** 1 karty.
- **Zyskanie** 1 zasobu.
- **Zagranie** z ręki karty atutu lub wydarzenia.
- **Aktywowanie** zdolności o koszcie ➤➤ z karty pod kontrolą gracza, spotkania w grze w jego lokalizacji, karty na jego obszarze zagrożenia, obecnej karty aktu lub obecnej karty tajemnicy.
- **Walka** z wrogiem w swojej lokalizacji.
- **Zwarcie się** z wrogiem w swojej lokalizacji.
- Podjęcie próby **wymknięcia się** wrogowi, z którym jest się w zwarciu.

Badacz wykonuje w dowolnej kolejności trzy akcje, wybrane dowolnie z powyższej listy. Badacz może wykonać nawet trzy razy tę samą akcję.

Uwaga: Za każdym razem, kiedy badacz będący w zwarciu z co najmniej jednym przygotowanym wrogiem wykona akcję inną niż **walka**, **wymykanie się** lub aktywowanie zdolności **pertraktacje** lub **rezygnacja**, każdy z tych wrogów wykonuje przeciwko niemu atak towarzyszący. Wrogowie atakują w kolejności wybranej przez badacza.

Po tym, jak badacz wykona akcję, należy wrócić do poprzedniego okna gracza. Badacz może zakończyć swoją turę wcześniej, jeśli nie ma już żadnych akcji, które chciałby wykonać. Jeśli badacz nie może lub nie chce wykonać akcji, należy przejść do 2.2.2.

2.2.2 Tura badacza się kończy.

Małą kartę aktywnego badacza należy odwrócić na czarno-białą stronę, aby zaznaczyć, że tura danego badacza się zakończyła. Jeśli w grze jest obecny badacz, który w tej rundzie nie wykonał jeszcze swojej akcji, należy wrócić do 2.2. Jeśli w tej rundzie każdy badacz wykonał swoją turę, należy przejść do 2.3.

2.3 Faza badaczy się kończy.

Ten krok formalizuje koniec fazy badaczy.

III. Faza wrogów

3.1 Faza wrogów się rozpoczyna.

Ten krok formalizuje początek fazy wrogów.

3.2 Wrogowie ze słowem kluczowym Łowca poruszają się.

Należy rozpatrzyć słowo kluczowe Łowca za każdego przygotowanego, niebędącego w zwarciu wroga posiadającego słowo kluczowe Łowca (patrz „Łowca" na stronie 8).

3.3 Następny badacz rozpatruje ataki wrogów, z którymi jest w zwarciu.

Ataki znajdujących się w zwarciu wrogów należy rozpatrzyć w kolejności graczy. Każdy gracz rozpatruje ataki wszystkich będących z nim w zwarciu wrogów, zanim będzie można przejść do kolejnego gracza.

Każdy przygotowany, będący w zwarciu wróg wykonuje atak skierowany przeciwko badaczowi, z którym jest zwarty. Kiedy wróg atakuje, jego atak (równocześnie zarówno obrażenia i punkty przerażenia) należy zadać badaczowi, z którym jest w zwarciu. Po zakończeniu rozpatrywania ataku (oraz wszystkich zdolności aktywowanych przez dany atak), należy wyczerpać danego wroga. Jeśli badacz znajduje się w zwarciu z kilkoma wrogami, ich ataki należy rozpatrzyć w kolejności wybranej przez atakowanego badacza.

Po tym, jak badacz rozpatrzy ataki wrogów, z którymi jest w zwarciu, należy wrócić do wcześniejszego okna gracza. Po tym, jak ostatni badacz rozpatrzy ataki wrogów, z którymi jest w zwarciu, należy przejść do kolejnego okna gracza.

3.4 Faza wrogów się kończy.

Ten krok formalizuje koniec fazy wrogów.

IV. Faza utrzymania

4.1 Faza utrzymania się rozpoczyna.

Ten krok formalizuje początek fazy utrzymania.

4.2 Należy odnowić akcje.

Małą kartę każdego badacza należy odwrócić na kolorową stronę. Oznacza to, że akcje gracza zostały odnowione.

4.3 Należy przygotować wyczerpane karty.

Równocześnie należy przygotować wszystkie wyczerpane karty.

4.4 Każdy badacz dobiera po 1 karcie i otrzymuje po 1 zasobie.

W kolejności graczy każdy badacz dobiera po 1 karcie. Po tym, jak karty te zostaną dobrane, każdy badacz zyskuje 1 żeton zasobu.

4.5 Każdy badacz sprawdza liczbę kart na ręce.

W kolejności graczy każdy badacz, który ma na ręce więcej niż 8 kart, wybiera i odrzuca ze swojej ręki karty, dopóki nie zostanie mu ich 8 na ręce.

4.6 Faza utrzymania się kończy.

Ten krok formalizuje koniec fazy utrzymania.

W związku z tym, że faza utrzymania jest ostatnią fazą w trakcie rundy, krok ten formalizuje także koniec rundy. Wszystkie długotrwałe efekty trwające „do końca rundy" wyczerpują się w tym momencie.

Po zakończeniu tego kroku rozgrywka przechodzi do początku fazy Mitów kolejnej rundy.

Przebieg testu umiejętności

KR.1 Ustalenie testowanej umiejętności. Rozpoczyna się test danej umiejętności.

OKNO GRACZA

KR.2 Przeznaczenie kart z ręki na potrzeby testu umiejętności.

OKNO GRACZA

KR.3 Odkrycie żetonu chaosu.

KR. 4 Rozpatrzenie efektu (efektów) symbolu chaosu.

KR.5 Wyznaczenie zmodyfikowanej wartości umiejętności badacza.

KR.6 Ustalenie, czy test zakończył się sukcesem, czy porażką.

KR.7 Zastosowanie wyników testu umiejętności.

KR.8 Test umiejętności się kończy.

Testy umiejętności i kolejność efektów

KR.1 Ustalenie testowanej umiejętności. Rozpoczyna się test danej umiejętności.

Ten krok formalizuje początek testu umiejętności. W grze występują cztery rodzaje testów umiejętności: testy woli, intelektu, walki oraz zwinności. Zdolność karty lub zasady gry determinują rodzaj wymaganego testu i w tym momencie dany test się rozpoczyna.

KR.2 Przeznaczenie kart z ręki na potrzeby testu umiejętności.

Badacz wykonujący test umiejętności może na potrzeby testu przeznaczyć dowolną liczbę kart z odpowiednim symbolem ze swojej ręki.

Każdy inny badacz znajdujący się w tej samej lokalizacji co badacz wykonujący test może przeznaczyć na potrzeby testu jedną kartę z odpowiednim symbolem ze swojej ręki.

Odpowiedni symbol to taki, który jest identyczny jak symbol testowanej umiejętności, lub joker. Badacz wykonujący test dostaje +1 do swojej wartości umiejętności za każdy odpowiedni symbol przeznaczony na potrzeby testu.

Karty, które nie posiadają odpowiedniego symbolu, nie mogą być przeznaczane na potrzeby testu umiejętności. Podczas przeznaczania karty na potrzeby testu nie trzeba płacić jej kosztu w zasobach.

KR.3 Odkrycie żetonu chaosu.

Badacz wykonujący test umiejętności odkrywa jeden losowy żeton chaosu z worka chaosu.

KR. 4 Rozpatrzenie efektu (efektów) symbolu chaosu.

Należy rozpatrzyć wszelkie efekty zainicjowane przez symbol widniejący na odkrytym żetonie chaosu. Każdy z następujących symboli oznacza, że musi zostać zainicjowana zdolność przedstawiona na karcie pomocy scenariusza: , , lub .

Symbol oznacza, że należy zainicjować zdolność z karty badacza należącej do badacza wykonującego test.

Jeśli żaden z powyższych symboli nie zostanie odkryty albo dla symbolu nie ma odpowiadającej mu zdolności, ten krok kończy się bez żadnego efektu.

KR.5 Wyznaczenie zmodyfikowanej wartości umiejętności badacza.

Należy zacząć od podstawowej umiejętności (umiejętności, która odpowiada rodzajem rozpatrywanemu testowi) badacza wykonującego test i zastosować do niej wszystkie aktywne modyfikatory, w tym odpowiednie symbole z kart przeznaczonych na rzecz testu, efekty odkrytego żetonu (żetonów) chaosu i wszystkich aktywnych zdolności kart, które modyfikują wartość umiejętności badacza.

KR.6 Ustalenie, czy test zakończył się sukcesem, czy porażką.

Należy porównać zmodyfikowaną wartość umiejętności badacza z poziomem trudności danego testu umiejętności.

Jeśli wartość umiejętności badacza jest równa lub wyższa od poziomu trudności testu (zgodnie z tym, co wskazano na karcie, lub z mechanizmem gry, który wywołał test), to test badacza kończy się sukcesem.

- Jeśli badacz automatycznie zakończy test sukcesem w wyniku zdolności karty, uznaje się, że całkowity poziom trudności danego testu wynosił 0.

Jeśli wartość umiejętności badacza jest niższa od poziomu trudności testu, to test badacza kończy się porażką.

- Jeśli badacz automatycznie zakończy test porażką w wyniku zdolności karty lub poprzez odkrycie symbolu ☠, uznaje się, że całkowita wartość jego testowanej umiejętności wynosiła 0.

KR.7 Zastosowanie wyników testu umiejętności.

Zdolność karty lub zasada gry, która zainicjowała test umiejętności, na ogół wskazują konsekwencje związane z sukcesem i/lub porażką w danym teście. (Ponadto niektóre zdolności kart mogą w tym momencie zapewniać dodatkowe konsekwencje lub modyfikować istniejące). W tym momencie należy rozpatrzyć odpowiednie konsekwencje (w oparciu o sukces lub porażkę zgodnie z tym, co wyznaczono w KR.6).

Jeśli w tym kroku należy zastosować kilka wyników, badacz wykonujący test stosuje te wyniki w wybranej przez siebie kolejności.

KR.8 Test umiejętności się kończy.

Ten krok formalizuje koniec testu umiejętności. Należy odrzucić wszystkie karty poświęcone na rzecz danego testu, a wszystkie odkryte żetony chaosu wrzucić z powrotem do worka chaosu.

Suplement III: Przygotowanie gry

W celu przygotowania gry należy kolejno wykonać poniższe kroki:

1. **Wybór badaczy.** Każdy gracz wybiera innego badacza i umieszcza jego kartę badacza na 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. **Wybranie głównego badacza na czas danej rozgrywki.**
4. **Przygotowanie i potasowanie tali badaczy.**
5. **Przygotowanie puli żetonów.** Żetony obrażeń, przerażenia, wskazówek/zagłady oraz zasobów 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 żetony chaosu należy 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 żetonów zasobów z puli zasobów.
8. **Dobranie początkowych kart.** Każdy gracz dobiera 5 kart. Każdy gracz, w kolejności graczy, może w tym momencie dokonać wymiany.
   - Każda dobrana w czasie tego kroku karta osłabienia zostaje zignorowana, odłożona na bok (bez rozpatrywania) i zastąpiona nowa kartą dobraną z talii. Po zakończeniu tego kroku należy wszystkie takie karty osłabień wtasować do talii właściciela.
9. **Odczytanie z *Księgi kampanii* wstępu do scenariusza.**
10. **Przygotowania scenariusza zgodnie z tym, co zapisano w *Księdze kampanii*.** Polega to na: zgromadzeniu wymienionych w *Księdze kampanii* zestawów spotkań; rozłożeniu lokalizacji; umieszczeniu 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. 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. Należy odczytać tekst fabularny z aktu 1a.
13. **Obok talii tajemnic należy umieścić kartę pomocy scenariusza.**

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.

Suplement IV: Opis kart

W tej części znajduje się szczegółowy opis kart wszystkich rodzajów. Na stronach 28-29 szczegółowo opisane zostały karty scenariuszy, a na stronach 30-31 karty badaczy/graczy.

Pośród kart scenariuszy występują karty aktów, karty tajemnic, karty lokalizacji, karty podstępów, karty wrogów oraz karty pomocy scenariuszy.

Pośród kart graczy znajdują się karty badaczy, małe karty badaczy, karty atutów, karty wydarzeń oraz karty umiejętności.

Opis karty scenariusza

1. **Symbol zestawu spotkań:** oznacza zestaw spotkań, z którego karta pochodzi.
2. **Rodzaj:** wskazuje, jak karta się zachowuje oraz jak można jej użyć podczas gry.
3. **Tytuł:** nazwa danej karty.
4. **Cechy:** fabularne atrybuty, do których mogą się odnosić zdolności innych kart.
5. **Zdolność:** charakterystyczne dla danej karty sposoby na wchodzenie w interakcje z grą.
6. **Wartość walki wroga:** wyznacza poziom trudności testu umiejętności podczas atakowania danego wroga.
7. **Wartość wytrzymałości wroga:** to wytrzymałość wroga, czyli jego odporność fizyczna.
8. **Wartość wymykania się wroga:** wyznacza poziom trudności testu umiejętności podczas wymykania się temu wrogowi.
9. **Obrażenia:** liczba obrażeń zadawanych przez danego wroga w czasie ataku.
10. **Przerażenie:** liczba punktów przerażenia zadawanych przez danego wroga w czasie ataku.
11. **Zasłona:** wyznacza poziom trudności testu umiejętności podczas badania danej lokalizacji.
12. **Wartość wskazówek:** liczba wskazówek umieszczanych na danej lokalizacji w momencie jej pierwszego odkrycia.
13. **Symbole połączeń:** Wskazują połączenia pomiędzy lokalizacjami na potrzeby poruszania się.
14. **Kolejność aktu/tajemnicy:** używana do ułożenia kart tajemnic/aktu w odpowiedniej kolejności w talii.
15. **Próg wskazówek:** liczba wskazówek, które należy wydać, aby dokonać postępu danego aktu.
16. **Próg zagłady:** liczba żetonów zagłady w grze wymaganych, aby dokonać postępu danej tajemnicy.
17. **Informacja o produkcie:** wskazująca produkt, z którego pochodzi dana karta.
18. **Numer zestawu spotkań:** oznacza liczbę kart znajdujących się w zestawie spotkań oraz miejsce karty w danym zestawie.

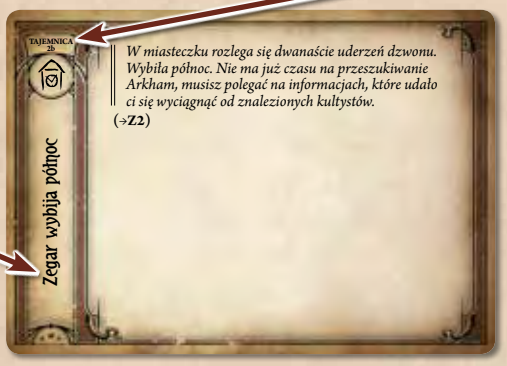
Nieodkryta lokalizacja

Lokalizacja

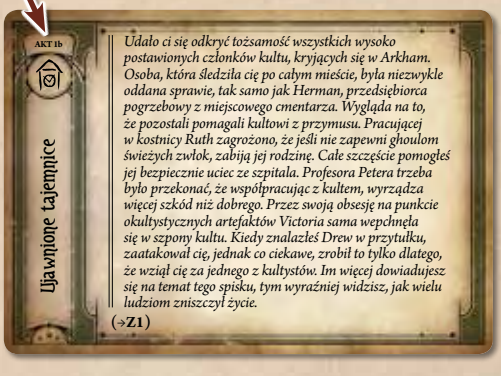
Tajemnica (strona „a”)

Akt (strona „a”)

Tajemnica (strona „b”)



Akt (strona „b”)



Podstęp

Wróg

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 karta zachowuje się oraz jak można jej użyć podczas gry.
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:** Wartość 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:** charakterystyczne dla danej karty sposoby na wchodzenie w interakcje z grą.
10. **Zdolność Znaku Starszych Bogów:** charakterystyczna dla danego badacza zdolność dla żetonu Znaku Starszych Bogów.
11. **Wytrzymałość:** wartość wytrzymałości danej karty, wyrażająca jej fizyczną odporność.
12. **Poczytalność:** wartość poczytalności danej karty, wyrażająca jej psychiczną odporność.
13. **Symbole testów umiejętności:** modyfikator wartości umiejętności działający w momencie przeznaczenia karty na potrzeby testu umiejętności.
14. **Informacja o produkcie:** wskazująca produkt, z którego pochodzi dana karta.

Mała karta badacza

Badacz

Atut

Umiejętność

Wydarzenie

Indeks

A
Akcja ... 2
Akty (talia) ... 2
Aktywacja (akcja) ... 3
Aktywny gracz ... 3
Anulowanie ... 3
Atak przeciwko wrogowi (patrz Walka) ... 16
Atak towarzyszący ... 3
Atakujący, Zaatakowany ... 3
Atuty (karty) ... 3
Atuty fabularne (patrz Atuty) ... 3
Automatyczna porażka/sukces ... 3

B
Badanie (akcja) ... 3
Bezpośrednie obrażenia, bezpośrednie przerażenie ... 4

C
Cechy ... 4
Cel (wskazanie celu) ... 4

D
Darmowe zdolności aktywowane ( ) (patrz Zdolności) ... 20
Dobranie (akcja) ... 4
Dobranie kart ... 4
Dołącz do ... 4
Doświadczenie (patrz Kampania) ... 5

E
Efekty ... 4
Efekty długotrwałe ... 5
Efekty opóźnione ... 5
Eliminacja ... 5

F
Fabularny (tekst) ... 5
Faza badaczy ... 24
Faza Mitów ... 24
Faza utrzymania ... 25
Faza wrogów ... 25

G
Główny badacz ... 5

K
Kampania ... 5
Karta badacza (budowa) ... 30
Karta scenariusza (budowa) ... 28
Kiedy ... 6
Klasy (patrz Tworzenie talii) ... 15
Kolekcja kart ... 6
Kolejność graczy (patrz W kolejności graczy) ... 16
Kontrola (patrz Własność i kontrola) ... 16
Kopia ... 7
Koszty ... 7
Kwalifikatory ... 7

L
Litera „X” ... 7
Limit grupowy (patrz Limity i wartości maksymalne) ... 7
Limit X na... (patrz Limity i wartości maksymalne) ... 7
Limit żetonów ... 7
Limity i wartości maksymalne ... 7
Lokalizacje (karty) ... 7

Ł
Ładunki (patrz Zużywalny) ... 21
Łotr (patrz Tworzenie talii) ... 15
Łowca ... 8

M
Maksymalnie X na... (patrz Limity i wartosci maksymalne) ... 7
Masywny ... 8
Mistyk (patrz Tworzenie talii) ... 15
Modyfikatory ... 8
Może ... 8
Mroczna fala ... 8
Mściwy ... 8
Musi ... 8

N
Na badacza ( ) ... 8
Naboje (patrz Zużywalny) ... 21
Najbliższy ... 9
Następnie ... 9
Neutralne (patrz Tworzenie talii) ... 15
Nie może ... 9
Nieodkryta lokalizacja (patrz Lokalizacje) ... 7

O
Obrażenia (patrz Wytrzymałość i obrażenia) ... 18
Obszar zagrożenia ... 9
Ocalały (patrz Tworzenie talii) ... 15
Odkrycie ... 9
Odkrywanie lokalizacji (patrz Lokalizacje/Poruszanie się) ... 7, 11
Odłożenie na bok ... 9
Odporny ... 9
Ograniczenia, zezwolenia i polecenia ... 9
Okno gracza (patrz Suplement II: Kolejność i przebieg rozgrywki) ... 22
Opcje tworzenia talii (patrz Tworzenie talii) ... 15
Opuszczanie gry ... 9
Osłabienie ... 9
Otrzymywanie obrażeń/punktów przerażenia ... 10
Oznaczenia akcji (patrz Zdolności) ... 20

P
Pertraktacje ... 10
Po ... 10
Poczytalność i przerażenie ... 10
Podstawowa wartość ... 10
Podstępy (karty) ... 10
Pokonany ... 10
Polowanie ... 11
Poniżej zera (patrz Modyfikatory) ... 8
Poruszanie się ... 11
Poruszanie się (akcja) ... 11
Posiadacz ... 11
Postęp talii aktów/tajemnic (patrz Akty , Tajemnice) ... 2
Poszukiwacz (patrz Tworzenie talii) ... 15
Powściągliwy ... 11
Poza grą (patrz W grze i poza grą) ... 16
Poziom karty (patrz Kampania) ... 5
Poziom trudności (rozgrywka) ... 11
Poziom trudności (testy umiejętności) ... 12
Priorytety w rozstrzyganiu efektów równoczesnych ... 12
Przejście do kolejnego scenariusza (patrz Kampania) ... 6
Przerażenie (patrz Poczytalność i przerażenie) ... 10
Przeszukanie ... 12
Przeznaczenie kart na potrzeby testu umiejętności (patrz Testy umiejętności i kolejność efektów) ... 26
Przygotowana ... 12
Przyłączanie się lub opuszczanie kampanii (patrz Kampania) ... 6
Pula zwycięstwa, punkty zwycięstwa ... 12
Pusta lokalizacja ... 12
Puste ... 12

R
Rezygnowanie ... 12
Rodzaje kart ... 13
Rozgrywka ... 13
Rozmiar talii (patrz Tworzenie talii) ... 15
Rozstawianie ... 13

S
Sekrety (patrz Zużywalny) ... 21
Słowa kluczowe ... 13
Spotkania (talia) ... 13
Spotkania (zestaw) ... 13
Stosy kart odrzuconych ... 13
Strażnik (patrz Tworzenie talii) ... 15
Strefy ... 13
Szybka ... 14

T
Tajemnice (talia) ... 2
Talia ... 14
Talie badaczy ... 14
Tekst kart odnoszących się do samych siebie ... 14
Test umiejętności (szczegółowy przebieg) ... 26
Testy umiejętności ... 14
Trauma (patrz Kampania) ... 6
Trwała ... 14
Tryb samodzielnej rozgrywki ... 14
Tworzenie talii ... 15
Ty (bezpośredni zwrot do czytelnika) ... 15

U
Ulepszenie karty (patrz Kampania) ... 6
Umiejętności (karty) ... 15
Umieszczenie w grze ... 16
Unikatowa (•) ... 15
Usunięcie z gry ... 16

W
W grze i poza grą ... 16
W kolejności graczy ... 16
Wartości maksymalne (patrz Limity i wartości maksymalne) ... 7
Walka (akcja) ... 16
Warunek aktywacji ... 16
Wchodzi do gry ... 16
Wielkość ręki (patrz Faza utrzymania) ... 25
Własność i kontrola ... 16
Wrogowie (karty) ... 17
Wskazówki ... 17
Wyczerpana, wyczerpanie ... 17
Wydarzenia (karty) ... 17
Wydrukowany ... 17
Wyjątkowa ... 17
Wylecz ... 17
Wymiana ... 17
Wymogi tworzenia talii (patrz Tworzenie talii) ... 15
Wymykanie się (akcja) ... 18
Wytrzymałość i obrażenia ... 18

Z
Zabici/obłąkani badacze ... 18
Zadawanie obrażeń/punktów przerażenia ... 18
Zagłada ... 19
Zagranie ... 19
Zagranie (akcja) ... 19
Zagrożenie ... 19
Zakup nowych kart (patrz Kampania) ... 5
Zamiast ... 19
Zasoby ... 19
Zdolności ... 19
Zdolności aktywowane ... 20
Zdolności aktywowane akcją ( ) (patrz Zdolności) ... 20
Zdolności aktywowane w reakcji ( ) (patrz Zdolności) ... 20
Zdolności stałe (patrz Zdolności) ... 20
Zdolności wymuszone (patrz Zdolności) ... 20
Zużywalny (X rodzaj) ... 20
Zwarcie się (akcja) ... 21
Zwarcie z wrogiem ... 21
Zwycięstwo i przegrana ... 21
Zyskanie zasobów (akcja) ... 22
Zyskiwanie ... 22

Ż
Żetony chaosu ... 22

© 2016 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games. Horror w Arkham, Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są * Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

DOWÓD ZAKUPU
PL-AHC01
Horror w Arkham
Gra karciana