INSTRUKCJA

WSTĘP

Zimą z przełomu roku 1927 na 1928 urzędnicy rządu federalnego przeprowadzili dziwne i tajne dochodzenie w związku z pewnymi okolicznościami zaistniałymi w prastarym porcie Innsmouth w stanie Massachusetts. Opinia publiczna dowiedziała się o tym w lutym, po tym jak policja dokonała tam zmasowanych najazdów i aresztowań, a następnie rozmyślnie wysadziła dynamitem i spaliła – podjąwszy konieczne środki ostrożności – ogromną liczbę murszejących, zrobaczywiałych i przypuszczalnie pustych domostw w opuszczonej nadmorskiej dzielnicy miasta. Kto nie zaprząta sobie głowy zbędnymi pytaniami, mógł zignorować to wydarzenie jako kolejne starcie w zaciętej wojnie z przemytnikami alkoholu.

Bystrzejsi czytelnicy gazet zdumieli się jednak, że aresztowano aż tak wielu ludzi, że zaangażowano w tym celu tak olbrzymie siły, miejsce zaś pobytu zatrzymanych otoczone jest tajemnicą. Nie pisano o procesach ani nawet konkretnych zarzutach, nikogo z pojmanych nie widziano też później w żadnym zwykłym zakładzie karnym. Wspominano mgliście o chorobie i obozach koncentracyjnych, później pojawiły się wzmianki, że aresztantów rozesłano do różnych więzień wojskowych, zarówno armii lądowej, jak marynarki, żadna z tych informacji nie została jednak potwierdzona. Innsmouth pozostało niemal do cna wyludnione, po dziś dzień nie zaczęło jeszcze na dobre odżywać.

H.P. Lovecraft, „Widmo nad Innsmouth" (tłum. Maciej Płaza)

Witajcie w Biurze Śledczym (BŚ), pierwowzorze Federalnego Biura Śledczego (znanego jako FBI), któremu w tym momencie przewodzi John Edgar Hoover.

Wy, agenci BŚ, macie przeprowadzić śledztwo. Zgodnie z zeznaniami Roberta Olmsteada dokładnie rok temu w Innsmouth, niewielkim miasteczku portowym w stanie Massachusetts, miała miejsce spektakularna operacja Biura. Koszmarne odkrycia śledczych uświadomiły im, że zagrożenia, które dwa wieki temu miały zostać wyplenione przez procesy w Salem, wciąż wiszą nad ludzkością.

Wasz wydział podlega Hooverowi. Nie nosi żadnej nazwy i nie widnieje w oficjalnych strukturach. Macie zbadać wszystkie sprawy, które w jakiś sposób łączą się z Innsmouth. Celem Waszej misji jest rozpoznanie, a następnie wyeliminowanie potencjalnych zagrożeń.

PROWADZENIE ŚLEDZTW W ŚWIECIE LOVECRAFTA

Podczas gdy detektyw doradczy Sherlock Holmes rozwiązywał za pomocą logiki i rozumowania indukcyjnego realistyczne sprawy kryminalne osadzone w Londynie znanym z dzieł sir Arthura Conana Doyle'a, **Biuro Śledcze** działa w świecie inspirowanym tekstami H.P. Lovecrafta. Narrator jest w nich często przytłoczony własną opowieścią – choć wierzy w autentyczność tego, co widział, przekracza to jego pojęcie.

W tym zestawie znajdziecie sprawy dziwne i paranormalne, zaczerpnięte wprost z opowieści Lovecrafta albo do nich nawiązujące. Znajomość twórczości pisarza nie jest jednak konieczna, żeby doprowadzić do końca pełne tajemnic śledztwa.

Dzieła Lovecrafta można określić mianem „horroru naukowego". Fantastyka naukowa nie opowiada o duchach, lecz o tajemniczych istotach i pozaziemskich bytach, które przemierzają wymiary, pokonując czas i przestrzeń. Ludzie są bezsilnymi, śmiesznymi stworzeniami zagubionymi w otaczającym ich świecie.

Mimo to sprawy, które trafiają do agentów **Biura Śledczego**, mają logiczne rozwiązania – nawet jeśli pojawiają się w nich wątki niemożliwe do ogarnięcia ludzkim rozumem. W przeciwieństwie do „Sherlocka Holmesa: Detektywa doradczego", w którym na koniec każdej sprawy poznajemy jej dokładne rozwiązanie, tutaj wiele elementów pozostaje tajemnicą, bowiem ograniczony ludzki umysł nie byłby w stanie ich pojąć. To świadomy wybór.

Zasady znane z oryginalnej gry zostały zmodyfikowane, aby oddać szczególną atmosferę tych spraw. Przeczytajcie je uważnie.

CEL GRY

Wcielacie się w agentów BŚ przeszkolonych pod kątem nowoczesnych metod śledczych. Dzięki temu cieszycie się w pracy sporą swobodą. W tym zestawie znajdziecie 5 podchwytliwych spraw, które musicie rozwiązać.
Do każdego śledztwa będziecie podchodzić wyposażeni w szereg komponentów, które zostaną opisane na początku każdego z nich. Uzbrojeni tylko w te przedmioty i własną wyobraźnię będziecie przemierzać ulice Arkham albo Bostonu – a czasem i bardziej egzotycznych miejsc – poszukując wskazówek, które pozwolą Wam położyć kres niewyobrażalnym niebezpieczeństwom.
Będziecie anonimowymi wojownikami w konflikcie, którego do końca nie pojmujecie; będziecie musieli dźwigać na swoich barkach odpowiedzialność za świat, jaki znacie, a może i za całą ludzkość… ryzykując przy tym własną poczytalność.

ZAWARTOŚĆ

MAPY

W pudełku znajdziecie 2 mapy miast:

- 1 mapa Bostonu,
- 1 mapa Arkham.

Zestaw zawiera również 1 plan domu i 1 mapę, które przyjdzie Wam wykorzystać w czasie śledztw o tytułach podanych w nawiasach:

- 1 plan („Dom Czarownika"),
- 1 mapa dżungli („Kanonierka").

Mapy w uproszczony sposób odzwierciedlają wygląd miast. W czasie śledztw pomogą Wam przeczesywać teren, sprawdzać tropy i weryfikować alibi. Ze względów praktycznych mapy podzielono na 6 obszarów (Północny Zachód/PŁN. ZACH., Północny Wschód/PŁN. WSCH., Zachodnie Centrum/ZACH. CENTR., Południowy Zachód/PŁD. ZACH., Wschodnie Centrum/WSCH. CENTR. i Południowy Wschód/PŁD. WSCH.) wyznaczonych **czerwonymi** liniami. Na każdym obszarze znajdują się numery odpowiadające adresom osób, które można przesłuchać. Sekcja PM (poza mapą) zawiera wszystkie adresy spoza map.

Ten podział geograficzny został wykorzystany również w książce adresowej i w księgach spraw. Na przykład **Uniwersytet Miskatonic** został oznaczony jako **21 ZACH. CENTR.** (to skrócona forma) albo **21 College Street ZACH. CENTR.** (dłuższa forma zawierająca nazwę ulicy). Jako że adresy wskazują budynki, może się zdarzyć, że w czasie różnych śledztw znajdziecie w nich różnych mieszkańców. Na przykład postać może przebywać pod adresem **5 ZACH. CENTR.** – a więc w miejscu, w którym wzniesiono duży, bostoński hotel **Fairmont Copley Plaza** – wcale tam nie mieszkając.

GAZETY

Podczas niektórych spraw otrzymacie bieżące wydanie gazety. Niektóre artykuły albo reklamy mogą Was naprowadzić na nowe tropy. Wydania, których daty nie pokrywają się z czasem śledztwa, nie przydadzą się Wam w danym momencie. Nie traćcie czasu na czytanie gazet sprzed rozpoczęcia śledztwa.

KSIĄŻKA ADRESOWA MASSACHUSETTS

Znajdziecie w niej większość postaci, które spotkacie podczas swoich śledztw. Zwróćcie uwagę, że nie ogranicza się do osób z jednego miasta. Gdy natraficie na nazwisko postaci, której tropem chcecie podążyć, przejdźcie do sekcji „Mieszkańcy". Obok nazwiska widnieje adres, który musicie odszukać w księdze sprawy. Na przykład adres **profesora Armitage'a** (można go znaleźć w książce adresowej pod **„Armitage Henry, prof."**) to **22 ZACH. CENTR.** Jeśli zechcecie się z nim spotkać, musicie przeczytać wątek **22 ZACH. CENTR.** obecnej sprawy.

Niektóre adresy występują tylko w konkretnych miastach – nawet jeśli śledztwo odbywa się w Bostonie, aby odwiedzić **Uniwersytet Miskatonic**, będziecie musieli udać się pod **21 ZACH. CENTR.** w Arkham.

OPRÓCZ ZWYKŁEJ ALFABETYCZNEJ LISTY W KSIĄŻCE ADRESOWEJ MOŻNA ZNALEŹĆ WPISY USZEREGOWANE WEDŁUG NAZWY WYKONYWANEGO ZAWODU ORAZ NAZW PRZEDSIĘBIORSTW I ORGANIZACJI.

KSIĘGI SPRAW

Księgi zawierają sprawy do rozwiązania. W większości przypadków opisano je w następujący sposób:

Wprowadzenie. W tej części znajdziecie tytuł i datę sprawy, a także poznacie jej szczegóły (zazwyczaj podczas odprawy prowadzonej przez J. Edgara Hoovera, dyrektora BŚ). We wprowadzeniu podana zostaje również liczba tropów dostępnych w danej spawie.

Przygotowanie. Ta sekcja zawiera listę elementów (map, adresów, gazet itd.) dostępnych dla Was podczas danego śledztwa, a także zasady specjalne, które mają pierwszeństwo przed standardowymi zasadami.

Tropy. W tej części znajdują się wszystkie tropy (w formie wątków), którymi możecie podążyć podczas swojego śledztwa. W grze tropy można sprawdzać na 2 sposoby: za pomocą *przesłuchania* lub *dochodzenia*.
Jeśli będziecie sprawdzać tropy i wyciągniecie odpowiednie wnioski, zdobędziecie informacje pozwalające zwalczyć zagrożenie.

Jak już wspomniano, tropy zostały podzielone na 2 podtypy.
- Prowadząc *przesłuchania*, będziecie osobiście przepytywać wybrane osoby.
- W ramach *dochodzenia* będziecie przeszukiwać miejsca i inwigilować albo śledzić podejrzanych.

Każdy trop odpowiada jakiemuś miejscu na mapie (zob. „Mapy" i „Książka adresowa Massachusetts", str. 2). Tropy zostały pogrupowane ze względu na obszary, a w ramach danego obszaru – w rosnącej kolejności. Towarzyszące tekstowi ilustracje służą jedynie do budowania klimatu.

Interwencja. Jeśli wyczerpaliście dopuszczalną liczbę tropów albo wydaje Wam się, że rozwiązaliście sprawę, musicie wybrać 3 miejsca, w których stawicie czoła zagrożeniu. Gdy już wybierzecie 3 miejsca, przejdźcie do odwróconego do góry nogami tekstu na końcu księgi, odczytajcie odpowiednie fragmenty i sprawdźcie swój ostateczny wynik. W tej sekcji znajdziecie również rozwiązanie sprawy.

PRZESŁUCHANIA

DOCHODZENIA

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracze wspólnie wybierają jedną ze spraw. Ze względów praktycznych polecamy rozpatrywać sprawy zgodnie z następującą kolejnością: „Oblicze", „Ekspedycja", „Dom Czarownika", „Sprawa Spartakusa" i „Kanonierka". Każda z nich zapewni graczom unikalne doświadczenia. W wyborze sprawy można się kierować także jej poziomem trudności (im większa liczba macek na okładce, tym trudniejsza i dłuższa jest sprawa).

- Jeśli do prowadzenia śledztwa konieczne są mapa albo plan, należy położyć wymagany przedmiot na środku stołu.
- Jeśli wymagana jest książka adresowa, należy ją umieścić w zasięgu wszystkich graczy.
- Jeśli w opisie sprawy wspomniano jakieś wydanie gazety, ją również należy położyć w zasięgu wszystkich graczy.

Ważne! Nie należy korzystać z gazet, których data wydania jest inna niż data sprawy.

Gracze mogą, a nawet powinni, prowadzić w trakcie śledztwa notatki. Gracze mogą wyznaczyć do prowadzenia notatek jednego spośród siebie. Jeden z graczy zostaje wybrany „głównym śledczym". Ten gracz bierze księgę i czyta na głos wprowadzenie do wybranej sprawy. Rozgrywka może się rozpocząć!

JEŚLI GRACZE CHCĄ ROZDZIELIĆ ROLE, MOGĄ WYZNACZYĆ INNĄ OSOBĘ, KTÓRA ZAJMIE SIĘ CZYTANIEM.

LICZBA TROPÓW

Każde śledztwo rozpoczyna się od wprowadzenia. W większości przypadków znajdziecie w nim **pogrubiony fragment** odnoszący się do jakiegoś przedziału czasowego. Ten tekst wskazuje jednocześnie liczbę tropów, które gracze mogą sprawdzić. Na przykład: **„Macie 15 minut"**, **„Oczekuję raportu w ciągu 15 dni"**. Jednostka czasu użyta w tym wyrażeniu nie jest istotna – tylko liczba ma znaczenie, ponieważ oznacza liczbę dostępnych tropów. W obu przykładach **tropów jest 15**.
Jeśli we wstępie **nie ma pogrubionego fragmentu**, oznacza to, że liczba tropów nie jest ograniczona.
Podczas niektórych śledztw możecie wpaść na dodatkowe tropy albo zwiększyć ich dopuszczalną liczbę, odwiedzając określone miejsca. Nowa liczba tropów będzie wskazana w **pogrubionym tekście**.

PRZEBIEG GRY

Gracze próbują wspólnie rozwiązać sprawę.
Gra składa się z 2 części: **śledztwa** i **interwencji**. W ramach śledztwa gracze próbują zidentyfikować zagrożenia albo rozwiązać jakiś problem, przesłuchując ludzi i prowadząc dochodzenia. Każde takie działanie liczy się jako 1 trop. Jeśli gracze sądzą, że rozwiązali sprawę, mogą interweniować. W tym celu wybierają 3 miejsca, w które udadzą się, aby zwalczyć zagrożenie. Jeśli gracze sprawdzili dopuszczalną liczbę tropów, muszą interweniować.

Gra rozgrywa się w serii tur.

Główny śledczy wybiera 1 trop z obecnej sprawy i oznajmia, czy prowadzicie **przesłuchanie**, czy **dochodzenie** (np. mówi „chcę przesłuchać Randolpha Cartera" **albo** „chcę zbadać sprawę Randolpha Cartera").

Gracze mogą debatować ze sobą zarówno na temat sprawy, jak i następnego tropu, który należy sprawdzić, jednak ostatnie słowo zawsze należy do obecnego głównego śledczego.

Następnie główny śledczy szuka wybranego tropu w księdze w wybranej przez siebie sekcji: **przesłuchania** albo **dochodzenia**.

Jeśli w księdze nie ma danego tropu (np. miejscu, które gracz chce odwiedzić, nie został w obecnej sprawie przyporządkowany żaden wątek), gracz wybiera po prostu inny trop.

Gdy gracz znajdzie odpowiedni trop, czyta na głos wskazany wątek, po czym odejmuje 1 trop od dopuszczalnej liczby tropów.

Warto zapisywać, które tropy zostały sprawdzone, aby w razie konieczności móc je ponownie odczytać w przyszłości.

Ponowne przeczytanie sprawdzonego tropu nie wymaga odnotowania.

W swojej turze gracz może sprawdzić tylko 1 trop.

Tropy dochodzeń i przesłuchań pod tym samym adresem można sprawdzać w dowolnej kolejności. Ponadto sprawdzenie jednego nie wiąże się z koniecznością sprawdzenia drugiego. Gracz nie może jednak sprawdzić obu w ramach 1 tury. Sprawdzenie każdego z tych tropów kosztuje graczy 1 trop. Gazety, mapy, sprawdzone tropy, książka adresowa – podczas swojej tury każdy z graczy ma nieograniczony dostęp do tych elementów.

Tura danego gracza dobiega końca.

Gracze nie powinni spoglądać na pozostałe wątki znajdujące się na stronie, którą czytają, aby nie zepsuć sobie przypadkiem radości z samodzielnego rozwiązania zagadki!

Po skończonej turze gracz przekazuje księgę sprawy graczowi po lewej, który staje się głównym śledczym. Gra toczy się w ten sposób do momentu, w którym gracze stwierdzą, że znają rozwiązanie sprawy, albo skończą im się tropy.

KONIEC GRY

Jeśli gracze stwierdzą, że rozwiązali sprawę, albo jeśli wyczerpią dopuszczalną liczbę tropów, interweniują w celu zwalczenia zagrożenia. Gracze wybierają 3 miejsca, w których chcą dokonać interwencji, a następnie czytają odwrócony do góry nogami tekst na końcu księgi.

Dla każdego wybranego miejsca istnieją 2 możliwe scenariusze:

- **Nie ma takiego wątku.** Agenci pojawili się w niewłaściwym miejscu. Gracze nie otrzymują punktów.
- **Wątek istnieje.** Gracze otrzymują od 0 do 7 punktów.

Po odczytaniu wszystkich 3 wątków gracze sumują zdobyte punkty i sprawdzają, jak im poszło.

- **7 punktów:** misja kończy się spektakularnym sukcesem, a agenci otrzymują zasłużone gratulacje.
- **4–6 punktów:** misja kończy się powodzeniem. Zagrożenie zostało zneutralizowane.
- **0–3 punktów:** misja kończy się porażką.

Jeśli chcecie poprawić swój wynik lub zbadać inne tropy, nie czytajcie rozwiązania ani opisów interwencji innych niż te przez Was wybrane. W ten sposób możecie rozegrać sprawę ponownie.

PODZIĘKOWANIA

Pragnę podziękować **Cyrilowi Demaegdowi**, który zmusił mnie do przyjęcia tego wyzwania, **Vincentowi Lelavechefowi**, **Marion Jourdan** i **Alexandre „Génisse" Amirze** za pomoc w doprowadzeniu tego projektu do końca, **Crocowi** za zmuszenie mnie, żebym go dokończył, oraz **Amandine Privat** i pozostałym testerom, którzy pomogli mi uczynić go lepszym.

Gra na podstawie systemu **„Sherlock Holmes: Detektyw doradczy"** opracowanego przez **Suzanne Goldberg** i **Gary'ego Grady'ego**.

-

Scenariusze: **Grégory Privat**
Układ: **SPACE Cowboys**
Redakcja polskiej wersji: **zespół Rebel**
Tłumaczenie instrukcji: **Magda Gamrot**
Tłumaczenie spraw: **Jakub Oleksów**
Okładka: **Pascal Quidault i René Aigner** (odznaka)
Wewnętrzne ilustracje (poza „Sprawą Spartakusa"): **René Aigner**
„Sprawa Spartakusa" - ilustracje: **Bernard Bittler**
Mapy miast: **Bernard Bittler**
Mapa dżungli: **Grégory Privat**
Plan Domu Czarownika: **SPACE Cowboys**

„Biuro Śledcze" zostało wydane przez SPACE Cowboys - Asmodee Group - 47 rue de l'Est, 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT - Francja © SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Najświeższe wiadomości o Biurze Śledczym i SPACE Cowboys można znaleźć na @SpaceCowboysFR, space_cowboys_officiel i SpaceCowboysl.

-

Tę grę stworzyliśmy z najwyższą starannością i dbałością o szczegóły. Jeśli brakuje jakiegoś elementu albo jakiś element jest uszkodzony, skontaktuj się z obsługą klienta na www.asmodee.com albo biurem obsługi klienta firmy Rebel: reklamacje@rebel.pl. Niezwłocznie odpowiemy na zgłoszenie.