

PRZECZYTAJ TO NAJPIERW



PRZEWODNIK

3.0



ZWAŻCIE NA ME SŁOWA, ODKRYWCY...

Czuję strach wkradający się w osnowę naszego świata. Zawiodłem... Dekady okultystycznych badań i ekspedycji w każdy zakątek globu dały mi wgląd w naszą kolektywną podświadomość, lecz nic nie przygotowało mnie na przerażający moment, gdy zdałem sobie sprawę z kruchości naszej egzystencji.

Wszystko zaczęło się od z pozoru niepowiązanych aktów szaleństwa, mordu i rytualnych ofiar, lecz z upływem czasu zrozumiałem, że za tą fasadą kryje się prawdziwa Groza, knująca potajemnie naszą zgubę. Naprawdę się staraliśmy i nie brakło nam determinacji, lecz zważywszy na ostateczny rezultat, najwidoczniej to było za mało. Nie udało się powstrzymać rytuału na czas i niedługo później, jeszcze tej samej nocy, złowroźny błękitny meteor przeciął nieboskłon.

Po tym wydarzeniu w zachowaniu i postrzeganiu ludzi zaczęły się ujawniać subtelne zmiany. Zmiany, które objawiały się skłonnościami do zatracania się w strachu i samotności. Nagła świadomość istnienia owego tajemniczego spisku, który zagraża naszemu światu, dała mi jakże potrzebną siłę do zorganizowania ekspedycji i podążenia śladem spadającego meteorytu – podróży, która doprowadziła mnie poprzez znane krainy wprost na ów opustoszały i skuty lodem kontynent.

Machina Arcana to kooperacyjna gra planszowa w klimacie horroru, przeznaczona dla 1-4 graczy. Jej cel jest jeden: przetrwanie. Gracze wcielają się w role odkrywców, którzy badają starożytny podziemny kompleks nieznanego pochodzenia. Stawiają oni czoła potworom inspirowanym dziełami H. P. Lovecrafta, a wszystko to zanurzone jest w steampunkowym klimacie. Odkrywczy będą gromadzić wyposażenie, poznawać swoje otoczenie i wchodzić z nim w interakcję oraz walczyć z potworami. Ich działania wzbogaci wciągająca i rozbudowana warstwa fabularna.

Cała opowieść dzieli się na zróżnicowane scenariusze, z których każdy stanowi osobną rozgrywkę. Z kolei każdy scenariusz składa się z kilku rozdziałów o własnej warstwie fabularnej i specyfice. Celem gry jest podążanie za fabułą, by zmierzyć się z ostatecznym wyzwaniem, stanowiącym finał każdego scenariusza.

Głównym założeniem Machina Arcana jest zaoferowanie uczestnikom gry w klimacie horroru, która za każdym razem jest inna, mechaniki, która pozwoli na stosowanie różnych strategii podczas stawiania czoła wyzwaniom, a także bogatego świata łączącego wymienione wcześniej elementy w spójną całość. Grę opracowano w taki sposób, aby sama dostosowywała się do liczby osób biorących udział w rozgrywce, dlatego nie ma potrzeby modyfikowania w tym celu przygotowania gry i zasad. Wraz z postępem opowieści rozwija się również wyposażenie. Jednak należy mieć się na baczności! Jeśli odkrywcy okażą się zbyt wolni, Groza weźmie górę i pochłonie ich w całości.

Niniejszą broszurę stworzono z myślą o ułatwieniu zrozumienia zasad gry. Ma ona też stanowić przewodnik dla każdego, kto stawia swoje pierwsze kroki w świecie Mitów. Jeśli grałeś w poprzednie wersje Machina Arcana, pomiń tę broszurę i sięgnij od razu po Zasady gry!

Autor: Konstantinos Lekkas
Prawa autorskie 2021. Adreama Games, Inc. USA. Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.machinaarcana.com

EKSPEDYCJA NA OPUSTOSZAŁY ŁODOWY KONTYMENT

Jeszcze chwila, a wreszcie go ujrzymy: cel podróży, który przepełnia nas strachem. Lecz nie sposób zrezygnować teraz z wędrówki, która nas doń prowadzi. Rozmawiałem z załogą i zda się, że wszyscy bez wyjątku od czasu do czasu miewamy przebłyski – wizje miejsca, do którego zmierzamy. Czasem nawiedzają nas we śnie, innym zaś razem gdy nasze umysły swobodnie błądzą, zaś oczy wpatrzone są w dal. Najbardziej boimy się, że wizje owych gór są ze wszech miar prawdziwe i wierne, gdyż śnieg i zawieje to nie jedyne widoki, jakie udaje nam się podejrzeć. Coś tam na nas czeka, ukryte głęboko pod wieczną zmarzliną. Rzeczy tak przerażające, że każdy trzeźwo myślący człowiek wpadłby w głęboką histerię, gdyby było mu dane się z nimi zmierzyć.

Statek obniżył lot, przebił warstwę chmur, a naszym oczom ukazał się krajobraz, który znaliśmy już nadto dobrze.

– *To wszystko ma jakiś cel* – szeptałem do siebie, wpatrując się w scenerię. – *Musi mieć.*
– Zaciśnąłem pięści i zacząłem snuć śmiało plany, studiując jednocześnie znane mi już otoczenie. Olbrzymią bliznę przecinającą gigantyczną, zmrożoną górę, widać było na mile. Meteoryt strzaskał jedno z jej zboczy, które przedzierzgnęło się w wielką, czarną szczelinę i ujawniło mroczne wnętrze. Ta jednooka piramida jęczy teraz potępieńczo chłostana mroźnymi wichrami.





Gdy nasz powietrzny statek poniósł nas bliżej, dostrześliśmy ślady po lawinie widoczne poniżej miejsca uderzenia. Owa lawina odsłoniła niezwykle ciemną powierzchnię samej góry, co sprawiło, że czym prędzej sięgnęliśmy po lunety i jęliśmy przyglądać się wszystkiemu dokładnie. Dziwacznych linii i śladów erozji widocznych na zewnętrznej powierzchni góry nie sposób było wytłumaczyć teoriami o aktywności sejsmicznej. Co więcej, u podstawy góry ziała teraz złowróżbna jama. Nam zdało się, że to wejście wiodące nas wszystkich do kuszącej pułapki, lecz zarazem właśnie ono definiowało nasze lądowisko oraz bazę wypadową.

To prawdziwe błogosławieństwo, że nie zastanawialiśmy się ani nie próbowaliśmy łączyć wszystkich znaków, miało tego skupiając się na przygotowaniach – każdej najmniejszej czynności, która pozwalała zająć czymś myśli. Być może była to jakaś forma autohipnozy, mająca na celu utrzymanie na wodzy zszarganych nerwów? A może więzy łączące nas z tą otchłanną ciemnością stały się ostatnimi czasy silniejsze?

O ile większość załogi zajęła się rozbijaniem obozu, kilku odkrywców przygotowało się do przeprowadzenia zwiadu wokół ciemnego wejścia. W śniegu przed nami zagrzebane były jakieś tajemnicze szczątki, zatem rozkazałem ludziom, aby pomogli przy ich wydobyciu.

PRZYKŁAD ROZGRYWKI

W następnym rozdziale będziemy mieli okazję zapoznać się z przykładową rozgrywką dwuosobową, dzięki której nauczymy się podstaw działania oraz zasad gry *Machina Arcana*.

WPROWADZENIE

Na początku gry uczestnicy wybierają jeden scenariusz, który chcą rozegrać. Wskazuje on, które karty należy razem potasować, aby utworzyć wymagane talie przedmiotów, potworów i wydarzeń. Wybrany scenariusz wskazuje również kolejność rozgrywania rozdziałów prowadzących graczy do wypełnienia warunku zwycięstwa i dotarcia do rozwiązania fabuły. Od jednego do czterech graczy kontroluje odkrywców, którymi będą poruszać się po kafelkach planszy, wchodzić w interakcje z polami akcji na kafelkach oraz walczyć z potworami kontrolowanymi przez sztuczną inteligencję. Gracze odniosą zwycięstwo, jeśli zdołają pomyślnie osiągnąć cel scenariusza określany jako „ostateczne wyzwanie”, a poniosą porażkę, jeśli owego celu nie osiągną lub zdrowie wszystkich odkrywców spadnie do zera.

PRZYGOTOWANIE GRY

Janek i Marta postanowili rozegrać scenariusz *Groza zaklęta w lodzie* oznaczony symbolem ❄️. Przygotowują go poprzez ułożenie kart rozdziału – stroną z tekstem do góry – w dolnej części planszy rozdziału, odkładając kartę „ostatecznego wyzwania” na bok. Karty układają w taki sposób, by na wierzchu znalazła się karta zakrywająca z symbolem oraz tytułem scenariusza, a pod nią karty rozdziałów w rosnącej kolejności numerycznej.

Następnie gracze biorą wszystkie karty przedmiotów podstawowych (bez symboli powiązanych z konkretnymi rozdziałami), a potem dzielą je według typu (broń (🔪), ubiór (👤), artefakt (💎) i zużywalny (⚡)) oraz poziomu (1-3).



Następnie tasują osobno każdą talię przedmiotów poziomu 1, aby utworzyć cztery talie przedmiotów, i układają je obok planszy rozdziału.

Talie wydarzeń odkrywców i grozy również zawierają karty podstawowe (bez symbolu) i karty przypisane do scenariusza (z symbolem scenariusza, w tym przypadku ❄️). Gracze łączą i dokładnie tasują podstawowe karty wydarzeń odkrywców z kartami wydarzeń odkrywców ❄️. Ponadto tasują ze sobą podstawowe karty wydarzeń grozy z kartami wydarzeń grozy ❄️ i układają obie talie obok planszy rozdziału, zostawiając dość miejsca na 3 stosy zniszczonych kart – po 1 dla talii wydarzeń grozy, wydarzeń odkrywców oraz przedmiotów (wszystkie cztery typy przedmiotów wykorzystują wspólny stos zniszczonych kart).



ZNISZCZONE
PRZEDMIOTY



ZNISZCZONE
WYDARZENIA
ODKRYWCÓW

ZNISZCZONE
WYDARZENIA
GROZY

Na koniec układają znaczniki grozy obok talii wydarzeń grozy.

PODSTAWOWE SYMBOLE



To jest cecha **pancerz** wskazująca wartość, jaką należy osiągnąć lub przewyższyć, aby cel stracił 1 punkt zdrowia w wyniku ataku fizycznego.



To jest cecha **wola** wskazująca wartość, jaką należy osiągnąć lub przewyższyć, aby cel stracił 1 punkt zdrowia w wyniku ataku magicznego.

Pamiętaj, złotą zasadą przy rzutach na atak jest: „równo lub więcej”!



To jest cecha **esencja**, która podczas gry służy do opłacania kosztu zdolności specjalnych lub kluczowych akcji. Każdy punkt można również wydać, aby zwiększyć rzut ataku odkrywcy o jeden, lub poświęcić, aby zapobiec utracie 1 punktu zdrowia.



To jest cecha **zdrowie**, która służy do śledzenia liczby obrażeń, jakie może otrzymać jednostka, zanim umrze.



To jest cecha **kondycja**, która służy do opłacania kosztu większości akcji podczas fazy odkrywcy (w przypadku odkrywcy) i fazy potworów (w przypadku potworów).



Następnie każdy gracz wybiera odkrywcę. Janek decyduje się na *Hanka Hordena*, natomiast Marta wciela się w *Kim Richards*. Potem każde z nich bierze odpowiednią figurkę, kartę, planszę gracza, odpowiadające jej znaczniki odkrywcy (☼, ☼) oraz trzy drewniane żetony do oznaczania esencji, zdrowia i kondycji. Elementy układają na odpowiednich polach swoich plansz graczy.

Zdrowie i kondycję należy ustawić na maksymalnej wartości, oznaczonej na karcie danego odkrywcy, natomiast esencję należy początkowo ustawić na 0.

Następnie gracze układają wszystkie żetony używane w grze w łatwo dostępnym miejscu, a potem dzielą wszystkie karty i figurki potworów według poziomu, tasując karty potworów poziomu 1 celem utworzenia talii potworów i wsuwając figurki potworów poziomu 1 w plastikowe podstawki. Należy ułożyć te elementy obok planszy rozdziału, pozostawiając dość miejsca na stos zniszczonych/odrzuconych potworów oraz tor potworów.

Po odwróceniu pierwszej karty rozdziału i ułożeniu jej na górnym polu planszy rozdziału, gracze umieszczają również drewniane żetony rozdziału (☼) (wartość rozstawiania – na lewo i wartość grozy – na prawo) na odpowiadających im polach zgodnie z oznaczeniem na pierwszej karcie rozdziału (*Rozdział 1 – «Wejście»*).



TALIA POTWORÓW



TOR POTWORÓW

W kolejnym kroku ustawiają zagrożenie potworów (górna część planszy rozdziału), umieszczając żeton na pierwszym polu od lewej strony, a poziom potworów umieszczając żeton na cyfrze «1».

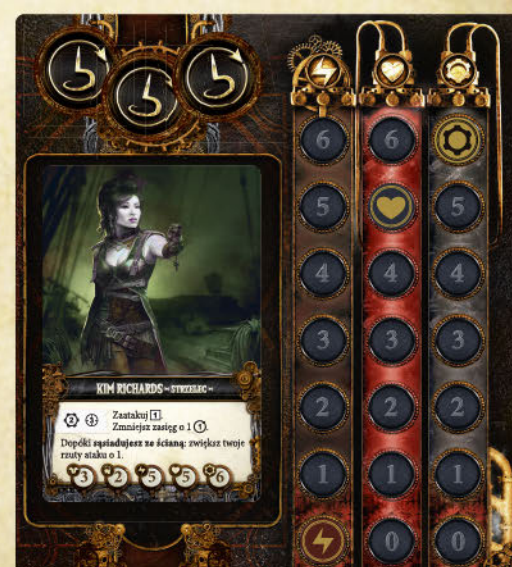
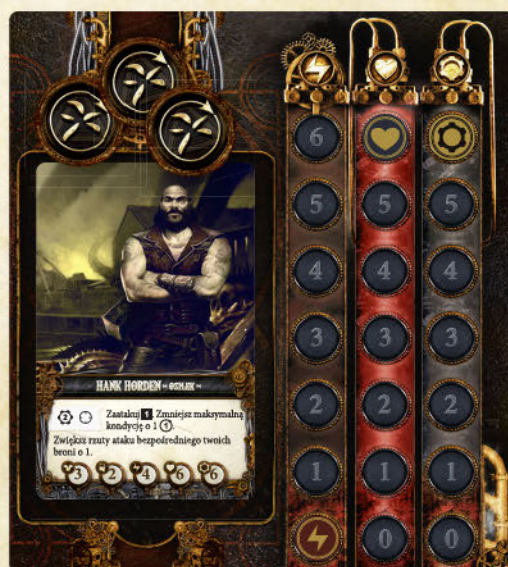
Niektóre scenariusze (w tym *Groza zaklęta w lodzie*) zawierają kafelek planszy „ostatecznego wyzwania” stworzony z myślą o zakończeniu danego scenariusza. Dlatego należy oddzielić wszystkie kafelki „ostatecznych wyzwań” (wliczając te z innych scenariuszy) i odłożyć na bok kafelek powiązany z *Grozą zaklętą w lodzie*, umieszczając go obok karty rozdziału „ostateczne wyzwanie” (pozostałe kafelki „ostatecznych wyzwań” należy odłożyć do pudełka). Janek i Marta mieszają teraz pozostałe kafelki planszy, od czasu do czasu odwracając niektóre z nich, i tworzą z nich stos. Na koniec gracze dobierają spodni kafelek i umieszczają go na stole.

Po ułożeniu kafelek planszy gracze odwracają ujawnioną kartę rozdziału i umieszczają ją w górnej części planszy rozdziału. Następnie postępują według instrukcji z właśnie ujawnionej karty rozdziału (1-Wejście) i rozpatrują jej zdolność «wejście do gry» (S), która mówi, aby umieścić żeton wejścia na symbolu kierunku kafelek planszy wskazanym przez (♦).

Gracze układają kość gry w dostępnym dla wszystkich miejscu.

Janek i Marta ustawiają swoich odkrywców na żetonie wejścia lub na polu, które z nim sąsiaduje, i mogą rozpocząć grę. (Porada: odkrywców można nawet umieścić sąsiadująco z żetonem wejścia, co powoduje, że Kim i Hank zyskują jeden darmowy ruch!)

Gracze rozpoczynają rozdział 1. Będą musieli rozpatrzyć warunki każdego rozdziału, popychając opowieść naprzód i przechodząc kolejne rozdziały, aż dotrą do finałowej sceny. Dopiero wtedy odkrywczy zdołają zgromadzić wystarczającą liczbę wskazówek, aby odkryć, jak pokonać czające się zło.



EKWIPUNEK
ODKRYWCY

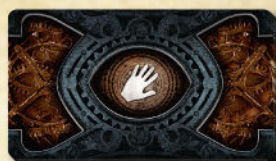
EKWIPUNEK
ODKRYWCY



ZNISZCZONE
POTWORY



TOR POTWORÓW →



ZNISZCZONE
PRZEDMIOTY



ŻETONY RAN/ODLICZANIA



KOŚCI
MOCNEGO ATAKU



KOŚCI
SŁABEGO ATAKU



KOŚĆ GRY



KOŚĆ ODNOWY



ŻETONY
ZNISZCZENIA/ŚWIATŁA



ZNISZCZONE
WYDARZENIA
ODKRYWCÓW



ZNISZCZONE
WYDARZENIA
GROZY



ZNACZNIKI GROZY



FIGURKI
ZAMKNIĘTYCH DRZWI



ŻETONY
ZNISZCZONYCH DRZWI

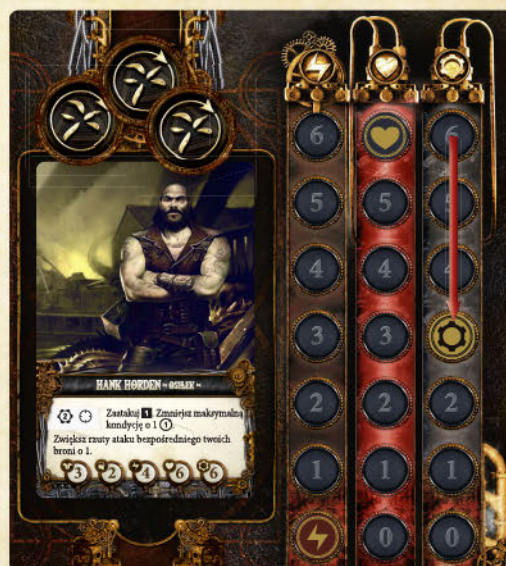
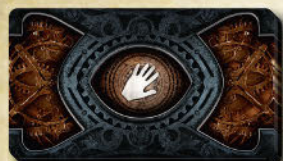


ŻETON WEJŚCIA/WYJŚCIA

8



Janek porusza swojego odkrywcę na ukos, płacąc 1 punkt kondycji za każde pokonane pole tak samo, jak Marta, po czym kończy swój ruch sąsiadując ze skrzynią. Postanawia aktywować skrzynię, a dzięki pasywnej zdolności aktualnego wydarzenia odkrywców traci w związku z tym działaniem tylko 2 punkty kondycji zamiast 3. Aktywacja skrzyni przywraca 1 punkt esencji, co Janek oznacza na swojej planszy gracza. Następnie rozpatruje efekt *zdobycia przedmiotu*, pozwalający mu dobrać łącznie dwa przedmioty z wierzchu dowolnych talii (nawet dwa z tej samej talii).



Janek uznaje, że chce się dobroić z myślą o nadchodzących kłopotach, i decyduje się dobrać dwie karty broni. Dobiera *Ciężki ośczep* oraz *Poszczerbiony karambit* i postanawia zachować *Ciężki ośczep*. Teraz może wybrać, czy odkłada drugą kartę na wierzch talii broni, czy ją odrzuca. Decyduje się odrzucić tę kartę na stos zniszczonych przedmiotów.

W normalnej sytuacji dodałby nowy przedmiot do swojego ekwipunku jako będący poza wyposażeniem, układając go pionowo, aby to oznaczyć (zwykle należy stracić 3 punkty kondycji, aby wyposażać się w przedmiot celem jego użycia). Jednak w związku z tym, że *Hank Horden* jest *osilkim*, ma możliwość natychmiastowego wyposażenia się w broń jako w swój główny przedmiot, co oznacza ułożenie go poziomo obok planszy postaci (każda klasa może wyposażać się w przedmioty określonego typu podczas rozpatrywania efektu *zdobycia przedmiotu*). Następnie Janek układa żeton zniszczenia na polu skrzyni.

Jankowi pozostał do wydania 1 punkt kondycji, zatem korzysta z niego, by poruszyć się o 1 pole dalej. Ponieważ oboje odkrywców zakończyło swoje akcje, faza odkrywców dobiega końca.



FAZA ROZSTAWIANIA

Każdy odkrywca musi teraz rzucić kością, aby sprawdzić, czy pojawią się nowe potwory.

Janek rzuca jako pierwszy kością k10 (0 oznacza 10) i uzyskuje 3, czyli wynik niższy niż oznaczona na planszy rozdziału aktualna wartość rozstawiania równa 7. Następnie obniża wartość rozstawiania o 1 punkt, przesuwając żeton na pole «6» toru. Z kolei Marta wyrzuca 2, co również oznacza obniżenie wartości rozstawiania i przesunięcie żetonu na pole 5. W tej rundzie odkrywcy mieli szczęście – żadne potwory nie zostały rozstawione.

FAZA GROZY

Bez względu na liczbę odkrywców w fazie grozy rzuca się tylko jedną kością. Gracze wspólnie ustalają, kto to robi. Marta rzuca i uzyskuje 5, czyli wynik równy lub wyższy niż wartość grozy. To z kolei prowadzi do wywołania efektu *przywołania wydarzenia grozy*, z którym wiąże się podniesienie zagrożenia potworów o 1.

Po podniesieniu zagrożenia potworów o 1 punkt Marta dobiera wierzchnią kartę wydarzenia grozy i umieszcza ją na wierzchu stosu zniszczonych wydarzeń grozy, co czyni ją aktualnym wydarzeniem grozy.

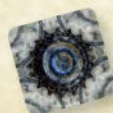


Dobrała kartę *Wszelchobecne pułapki*, która posiada efekt warunkowy. Ponieważ Marta spełnia jego wymogi – jest odkrywczynią sąsiadującą z wybuchającą beczką – ta beczka zostaje trafiona, co powoduje fizyczny atak za pomocą 3 czarnych kości na wszystkich sąsiadujących polach.





Marta rzuca kośćmi i uzyskuje łączny wynik 6, czyli o wiele więcej niż wynosi wartość pancerza Kim. Tym samym traci ona 1 punkt zdrowia i umieszcza żeton zniszczenia na polu beczki, aby zaznaczyć, że została ona trafiona i podczas tej rozgrywki nie może ponownie eksplodować.



Sprytni odkrywcy mogą również sami zaatakować beczki i w ten sposób zorganizować w ich pobliżu skuteczną zasadzkę na licznie zgromadzone potwory!

FAZA POTWORÓW

Teraz czas na działanie potworów, jednak żadnego nie ma w grze, więc nic się nie dzieje.

Faza potworów dobiega końca, a wraz z nią pierwsza runda gry.



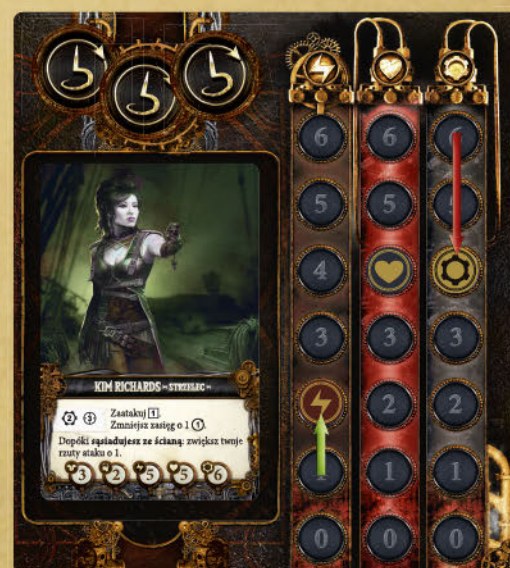
RUNDA 2

FAZA ODKRYWCÓW

Każdy odkrywca odświeża swoją kondycję do maksymalnej wartości ze swojej karty, a rozgrywka toczy się dalej.

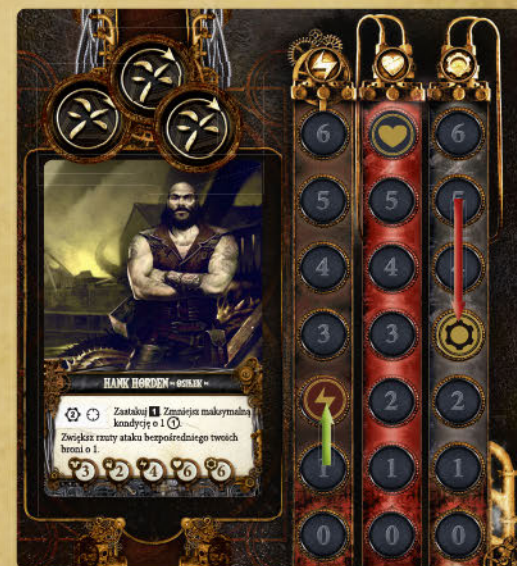
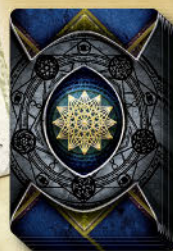
Gracze decydują, że Marta ponownie rozpocznie. Aktywuje sąsiadujące pole skrzyni, tracąc 2 punkty kondycji zamiast 3, gdyż aktualne wydarzenie odkrywców wciąż pozostaje bez zmian. Przywraca sobie kolejny punkt esencji i rozpatruje efekt *zdobycia przedmiotu*. Wybiera karty ubioru, które w przypadku jej klasy pozwalają na „darmowe wyposażenie” jako główny przedmiot, i dobiera dwie karty z odpowiedniej talii. Ostatecznie decyduje się na *Kamizelkę przemieszczeń*, która tak długo, jak pozostaje na wyposażeniu, zwiększa wartość cech pancerza i woli odkrywcy o liczbę równą liczbie odpowiednich symboli widocznych na karcie.

Natychmiast wyposaża się w ten przedmiot (gdyż to premiiowy typ jej klasy *strzelca*). Teraz ma 4 pancerza i 3 woli. Potem układa żeton zniszczenia na polu skrzyni. Wreszcie traci wszystkie pozostałe 4 punkty kondycji, aby poruszyć się w kierunku *Hanka*.





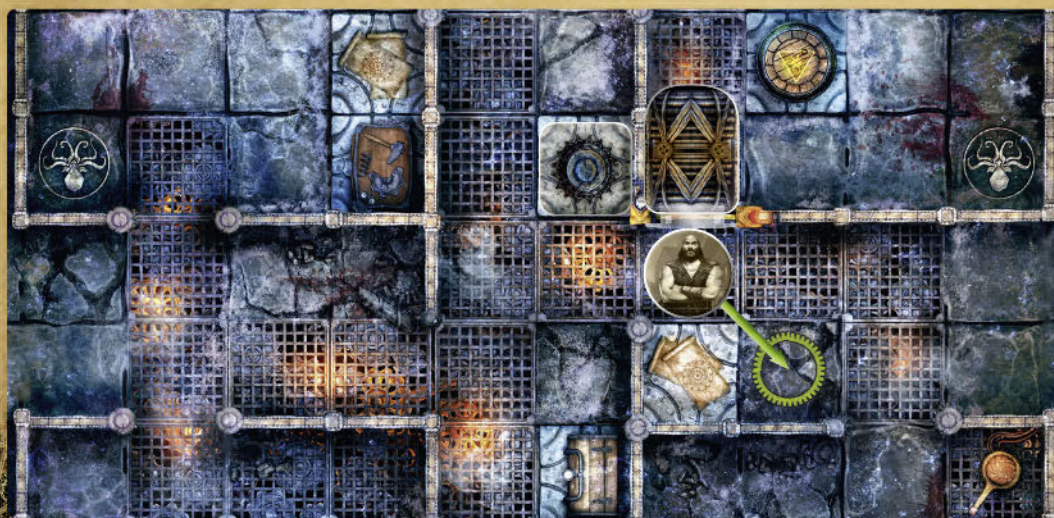
Drugi jest Janek, który traci 1 punkt kondycji, aby poruszyć się pomiędzy dwa pola wydarzenia. Następnie traci 2 punkty kondycji, aby aktywować jedno z nich (gdyż aktualne wydarzenie odkrywców wciąż się nie zmieniło), co oznacza umieszczenie na nim żetonu zniszczenia i przywrócenie 1 punktu esencji. Dobiera kartę wydarzenia *Nabyty nawyk*. Ponieważ jest ono oznaczone symbolem przypisanego wydarzenia odkrywców (⚙️), Janek umieszcza je obok *Hanka*. Tym samym *Hank* zyskuje nową pasywną oraz aktywną zdolność, o czym napiszemy później.



Janek postanawia zamknąć drzwi, co kosztuje go 2 punkty kondycji i pozwala umieścić figurkę zamkniętych drzwi na kafelku.

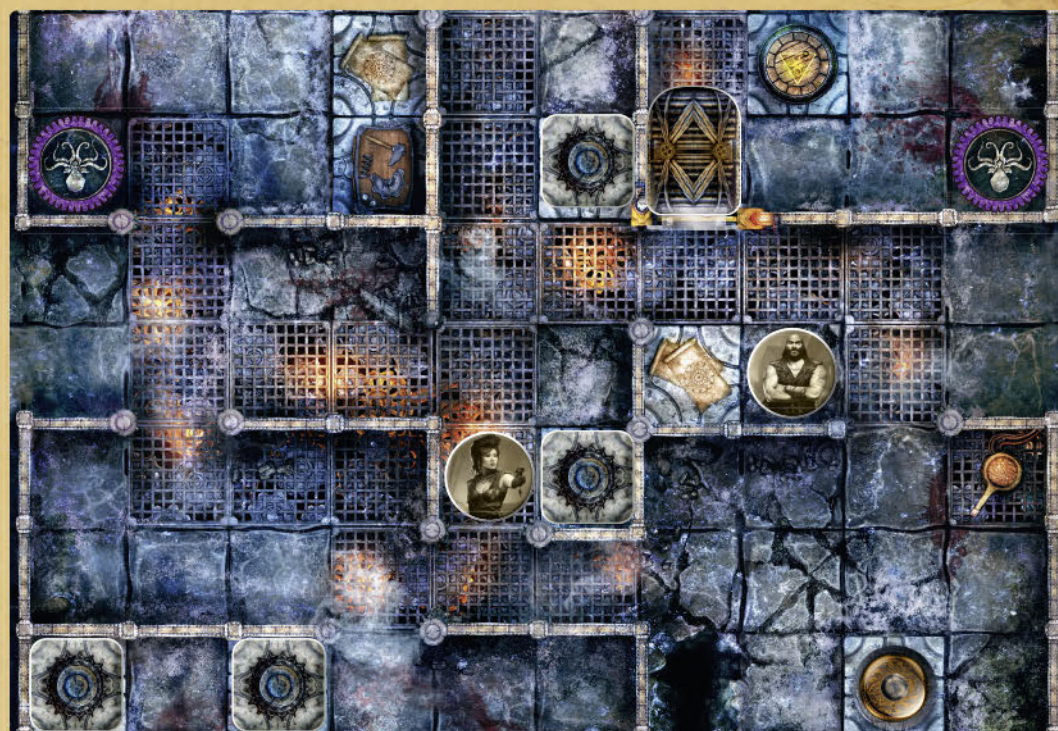
Ostatni punkt kondycji traci na poruszenie się o 1 pole dalej.

Faza odkrywców dobiega końca.



FAZA ROZSTAWIANIA

Janek postanawia rzucić pierwszy i uzyskuje wynik 5, czyli tyle, ile wynosi wartość rozstawiania. Tym samym rozpatruje efekt *rozstawienia potwora*, a także odświeża wartość rozstawiania do początkowej wartości dla tego rozdziału (czyli 7).



Aby rozstawić nowego potwora, Janek dobiera wierzchnią kartę z talii potworów i odkrywa *Księżycową bestię*. Wprowadza kartę *Księżycowej bestii* do gry jako pierwszą na torze potworów i umieszcza jej figurkę na planszy na najbliższym polu rozstawiania. Marta również rzuca w fazie rozstawiania, co prowadzi do rozstawienia kolejnego potwora, jakim jest *Sarall*. Następnie wykonuje te same działania, co Janek – umieszcza jego kartę na końcu toru potworów i wybiera punkt rozstawiania daleko po lewej stronie, gdyż właśnie tamto pole jest najbliższe Kim.





FAZA GROZY

Jeden z graczy wyrzuca teraz 1 w teście grozy, co pozwala uniknąć wszelkich nieprzyjemnych wydarzeń. Ponieważ gracze nie przywołali wydarzenia grozy, obniżają wartość grozy o 1 punkt, co oznacza przesunięcie żetonu na «3».



FAZA POTWORÓW

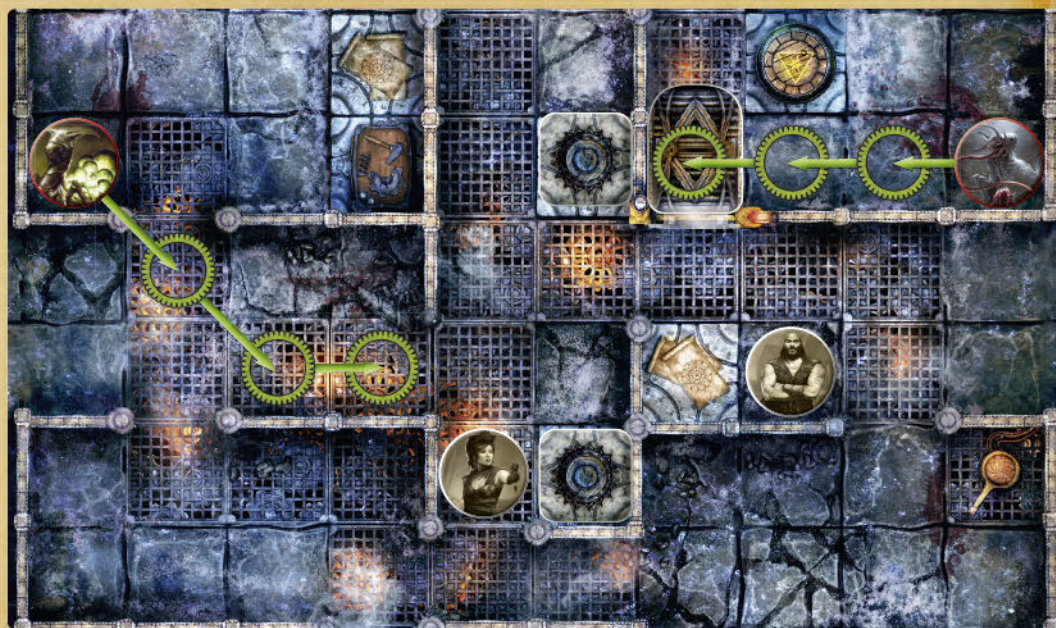
Teraz czas na ruch potworów. Warto zwrócić uwagę, że posiadają one te same cechy, co odkrywcy, z pominięciem esencji. Cechy te działają w taki sam sposób, jak w przypadku odkrywców.

Gracze aktywują pierwszego potwora na torze, czyli *Księżycową bestię*. Posiada 5 punktów kondycji, które może stracić na poruszanie się w kierunku odkrywców i używanie swoich zdolności. Jednak mimo posiadania zdolności zasięgowej *Księżycowa bestia* nie ma w polu widzenia żadnego odkrywcy z powodu ściany i zamkniętych drzwi. Dlatego potwór traci 3 punkty kondycji, poruszając się na pole sąsiadujące z drzwiami. Ponieważ pozostałe 2 punkty kondycji to za mało, aby wejść w interakcję z zamkniętymi drzwiami i je zniszczyć, *Księżycowa bestia* kończy swoją turę.

Następny jest *Sarall*, który traci 3 punkty kondycji, by dotrzeć po najkrótszej ścieżce na pole sąsiadujące z *Kim*. Ponieważ nie ma dość kondycji, aby użyć zdolności ataku, jego tura dobiega końca. Obecnie na torze potworów nie ma więcej potworów, zatem runda kończy się i ponownie nadchodzi tura odkrywców.



TOR POTWORÓW →



RUNDA 3

FAZA ODKRYWCÓW

Marta jest pierwsza ze swoją odkrywczynią *Kim*. Postanawia użyć aktywnej zdolności z jej karty, czyli ataku 1 białą kością przeciwko wrogowi w zasięgu 3 za cenę 2 punktów kondycji. Ponieważ zdolność nie zawiera słowa «magiczny», atak jest uważany za fizyczny i rozpatruje się go przeciwko cesze pancerz *Saralla*.

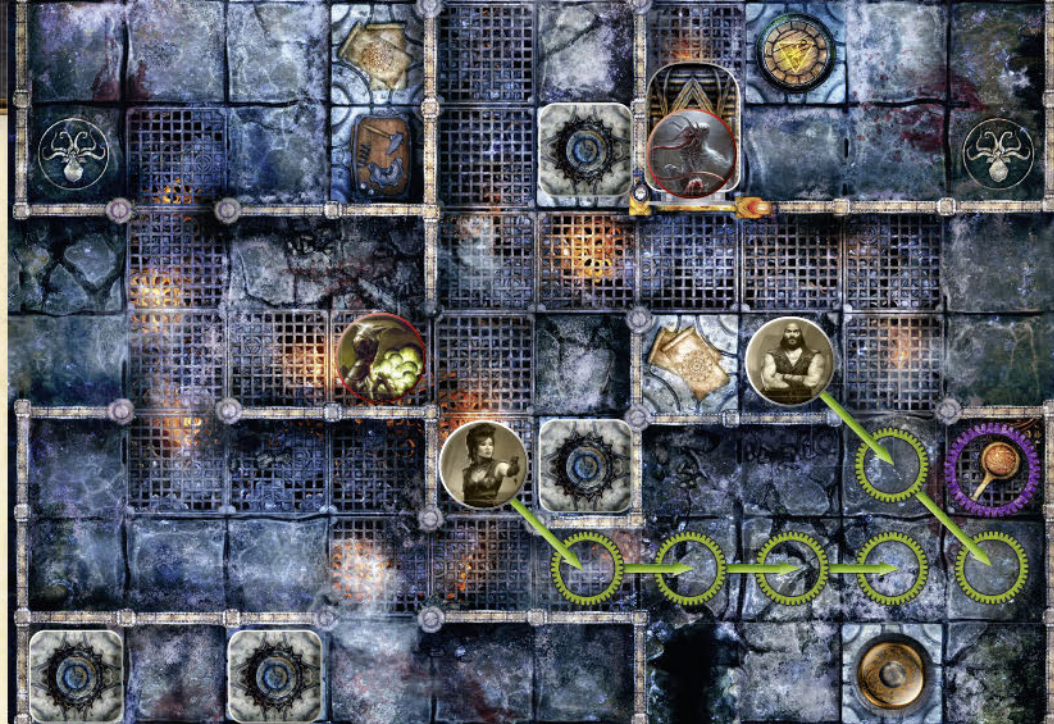
Marta wyrzuca 2 – za mało, aby uzyskać trafienie w przypadku pancerza 3 *Saralla*. Jednak *Kim* posiada również pasywną zdolność, która zwiększa jej rzuty ataku, jeśli odkrywczyni sąsiaduje ze ścianą. Ponieważ aktualnie *Kim* sąsiaduje ze ścianą, ostateczny wynik wystarcza, aby zranić *Saralla*. Marta umieszcza żeton rany na karcie potwora reprezentującej *Saralla*, oznaczając, że zadała mu ranę.

Bez względu na wynik ataku zdolność posiada również długotrwały efekt, który obniża zasięg celu o 1 do końca rundy, więc Marta musi umieścić jeden ze swoich znaczników odkrywcy na karcie *Kim*, aby o tym pamiętać (*Sarall* nie posiada zdolności zasięgowych, co oznacza, że długotrwały efekt *Kim* nie ma znaczenia).

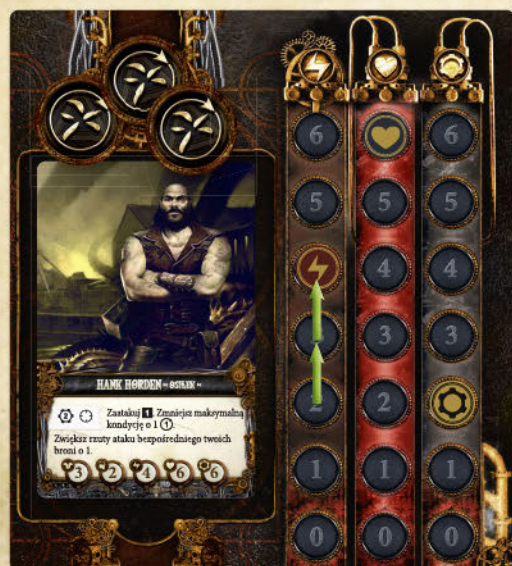
Następnie Marta traci pozostałe 4 punkty kondycji, aby poruszyć *Kim* jak najdalej od *Saralla*.

Janek porusza *Hanka* na pole sąsiadujące z polem rozdziału oraz dźwignią pułapki. Postanawia aktywować dźwignię pułapki, co oznacza stratę 2 punktów kondycji i umieszczenie na niej żetonu zniszczenia. W chwili aktywacji dźwigni pułapki wszystkie jednostki na polach pułapek na kafelku planszy *Hanka* zostają zaatakowane jednym rzutem 3 czarnych kości ataku.

Ponieważ tak *Księżycowa bestia*, jak i *Sarall* znajdują się na polach pułapek, Janek wykonuje jeden rzut dla obu potworów jednocześnie i udaje mu się uzyskać wynik równy lub wyższy od ich pancerza.



Ponieważ obu potworom zostało po 1 punkcie zdrowia, zostają zniszczone. Oznacza to, że obie figurki i karty są usuwane z gry i trafiają do talii zniszczonych potworów. Zwycięski Hank przywraca sobie 1 punkt esencji za każdego zniszczonego potwora.



Warto zwrócić uwagę, że mimo iż *Księżycowa bestia* jest eteryczna – co wynika z faktu, że sąsiaduje ze ścianą (czyli nie może być celem) – wciąż podlega wpływowi niebezpośrednich zdolności, takich jak efekt *uruchomienia pułapek* (który nie wymaga wybrania za cel). *Sarall* posiada wywołany efekt, który powoduje, że atakuje on sąsiadujące jednostki w momencie, gdy zostanie zabity. Na szczęście *Kim* zdążyła się oddalić, więc pozostaje poza jego zasięgiem.

Janek postanawia spasować. Nie wykorzystuje swoich pozostałych punktów kondycji i rezygnuje z jakichkolwiek kolejnych działań w swojej turze.

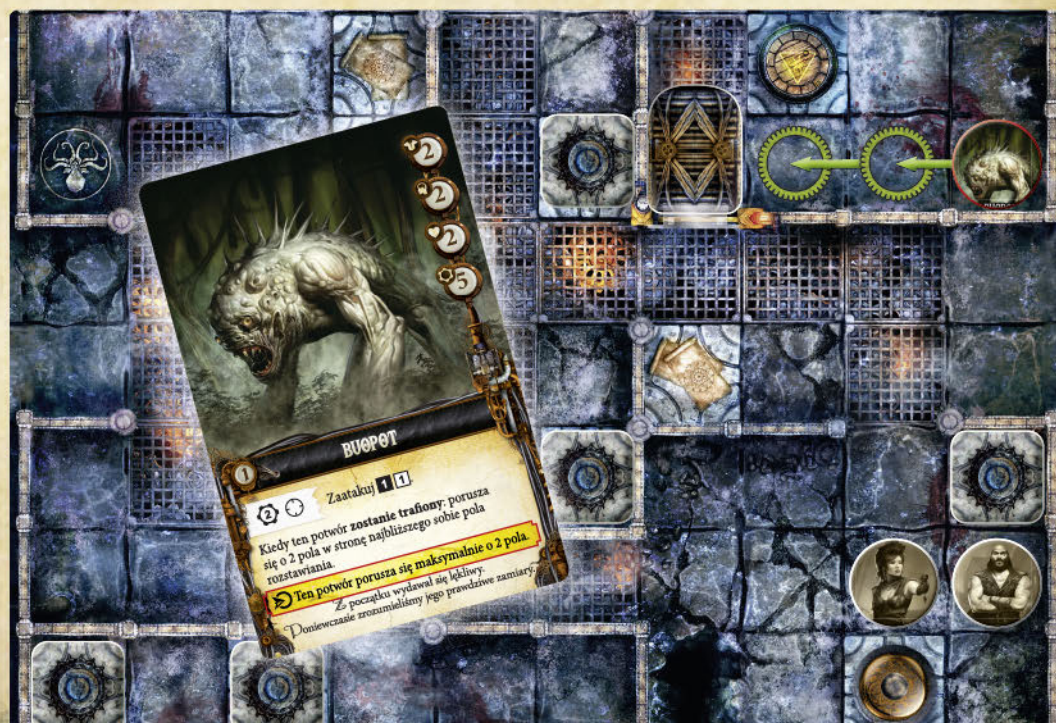


FAZA ROZSTAWIANIA

Janek zdaje test dzięki wynikowi 3 i obniża wartość rozstawiania o 1 punkt.

Marta wyrzuca 0, które liczy się jak 10, i tym samym nie zdaje testu. W związku z tym dobiera nowego potwora – *Buopot* – i umieszcza go na polu rozstawiania znajdującym się najbliższej jej odkrywcy. Ponadto odświeża wartość rozstawiania do wskazanej na planszy rozdziału.

Buopot aktywuje swoją zdolność «wejście do gry» i porusza się o 2 pola w stronę odkrywców.



FAZA GROZY

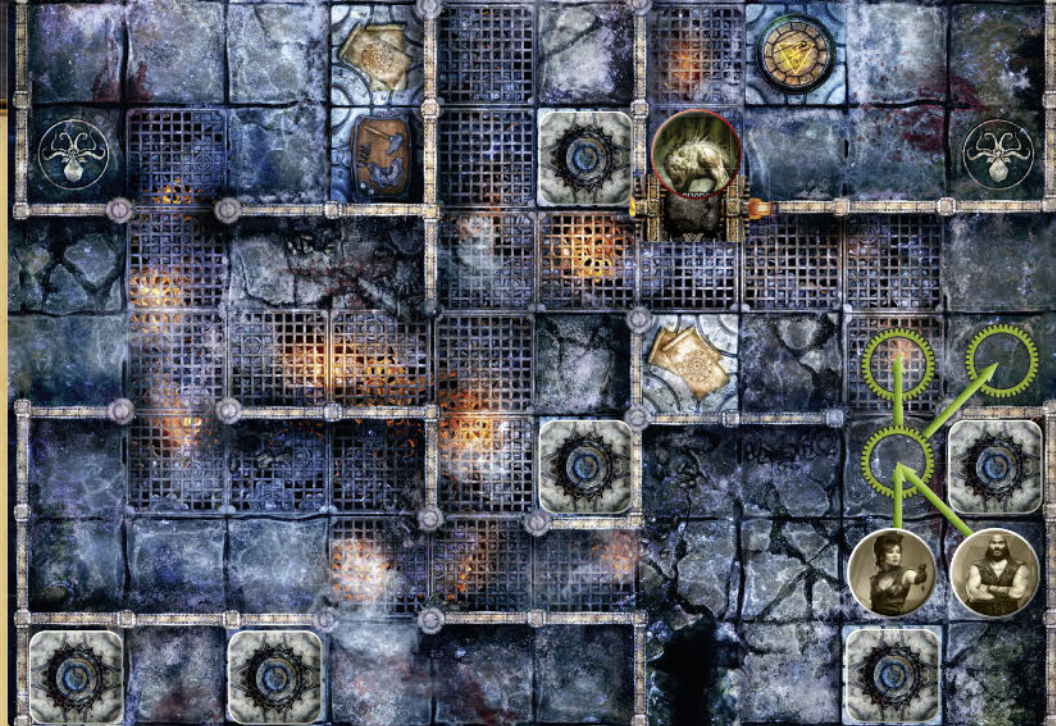
Gracze nie zdają testu grozy, więc zwiększają poziom zagrożenia potworów i dobierają nowe wydarzenie grozy. Zastępuje ono poprzednią kartę jako wierzchnie zniszczone wydarzenie grozy (tzn. aktualne wydarzenie grozy). Zapewnia wszystkim potworom nową zdolność *Strasliwe uderzenie*, której mogą użyć za 3 punkty kondycji. Jest to magiczny atak 2 czarnymi kośćmi przeciwko dowolnemu odkrywcy w promieniu 3 pól.



FAZA POTWORÓW

Buopot porusza się o 1 pole tak, aby drzwi znalazły się na jednej z krawędzi jego pola, gdy nie można wchodzić w interakcję z drzwiami po skosie.

Otwarcie drzwi kosztuje odkrywców tylko 2 punkty kondycji, jednak *Buopot* podlega zasadom bezmyślnych potworów, więc musi je zniszczyć, zużywając pozostałe 4 punkty kondycji. W związku z tym figurka zamkniętych drzwi zostaje usunięta i zastąpiona żetonem zniszczonych drzwi.



RUNDA 4

FAZA ODKRYWCÓW

Na początku fazy znacznik odkrywcy należący do *Kim* zostaje przeniesiony z jej karty na jej planszę gracza, ponieważ efekt jej specjalnego ataku z poprzedniej rundy przestaje działać.

Hank gra jako pierwszy i aktywuje pole rozdziału kosztem 3 punktów kondycji i 3 punktów esencji. Ponieważ *Kim* sąsiaduje z *Hankiem* lub polem rozdziału, odkrywcy mogą dowolnie połączyć swoje zasoby, aby opłacić koszt w esencji.

Hank traci 2 esencji, natomiast *Kim* płaci 1 jako wspomagający odkrywcę.

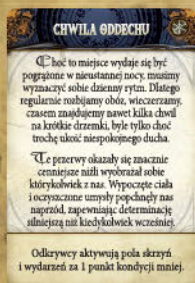
Odkrywcy wspólnie umieszczają żeton zniszczenia na polu rozdziału, a *Hank* odwraca aktualną kartę rozdziału i umieszcza ją na górnym polu planszy rozdziału, tym samym powodując postęp do następnego rozdziału. Gracze oznaczają nowe wartości grozy i rozstawiania dla tego rozdziału.



Ponieważ nowy rozdział posiada zdolność «wejście do gry», zarówno *Hank*, jak i *Kim* postanawiają poruszyć się o 2 pola w stronę brzegu kafelka planszy. Następnie kontynuują grę.



Hankowi wciąż pozostały 3 punkty kondycji. Traci 2 z nich na eksplorację nowego kafelka planszy. Gracze dobierają nowy kafelek i układają go w taki sposób, aby symbol kierunku sąsiadował z *Hankiem*. Następnie traci on ostatni punkt kondycji, aby poruszyć się na nowy kafelek planszy, zagłębiając się jeszcze dalej w labirynt pomieszczeń.



Kim porusza się na pole na nowym kafelku planszy sąsiadujące ze skrzynią i aktywuje pole skrzyni za 2 punkty kondycji (pamiętając o aktualnym wydarzeniu odkrywców). Tym samym przywraca sobie 1 punkt esencji i umieszcza na danym polu żeton zniszczenia. Postanawia

dobrać obie karty z talii ubiorów i trafia *Raki* oraz *Skórzaną kaburę*.

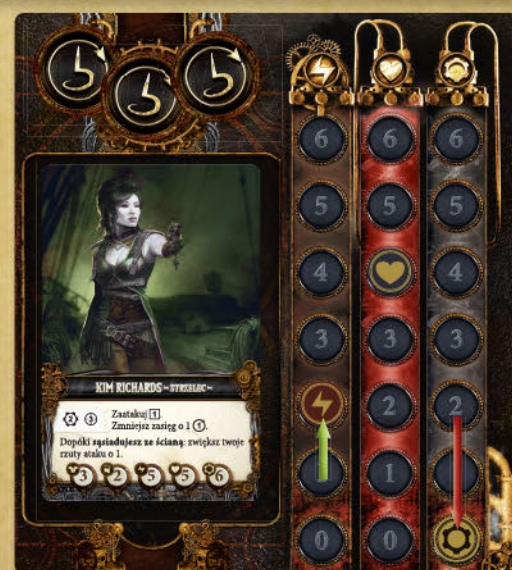
Kiedy odkrywca aktywuje skrzynię, może wyposażać się w zachowaną kartę jako swój główny przedmiot, jeśli to typ przedmiotu odpowiadający jego klasie.

Jeśli odkrywca jest już wyposażony w główny przedmiot, może najpierw usunąć go z wyposażenia (razem z wszelkimi jego ulepszeniami i wzmocnieniami).



Ponieważ akcja ulepszenia/wzmocnienia nie stanowi części efektu zdobycia przedmiotu, *Kim* zachowuje *Raki* w swoim ekwipunku, a *Skórzaną kaburę* postanawia umieścić z powrotem na wierzchu talii ubiorów z myślą o dalszej części gry.

PORADA: ponieważ klasa *Kim* to strzelec, odkrywcy mogłaby natychmiast wyposażać się w *Raki* jako swój główny ubiór, jednak w takiej sytuacji musiałaby usunąć z wyposażenia *Kamizelkę przemieszczeń*.





FAZA ROZSTAWIANIA

Ponieważ oboje graczy wyrzuciło wysokie wyniki, *Kim* rozstawia *K'thuna*, a *Hank* rozstawia *Mi-Go*. Gdyby *Hank* pozostał na poprzednim kafelku, *Mi-Go* zostałby rozstawiony właśnie tam. W obecnej sytuacji oba potwory zostają rozstawione na najbliższym polu rozstawiania na nowym kafelku planszy.

K'thun zostaje rozstawiony jako pierwszy i trafia na pole rozstawiania najbliżej *Kim*. Następnie *Mi-Go* powinien zostać rozstawiony na tym samym polu rozstawiania.

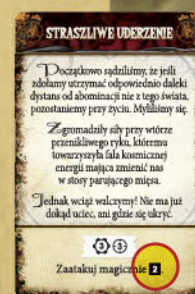
Ponieważ to pole jest obecnie zajęte, gracze wybierają inne dostępne pole sąsiadujące z *K'thunem* i właśnie tam umieszczają *Mi-Go*.

FAZA GROZY

Trudno powiedzieć, czy wyjdzie im to na dobre, niemniej gracze rzucają na tyle nisko, aby nie wywołać nowego wydarzenia grozy. W praktyce oznacza to, że obniżają wartość grozy o 1 punkt.

FAZA POTWORÓW

Na planszy znajdują się obecnie 3 potwory, zatem jest sporo do zrobienia. Pierwszym potworem do rozpatrzenia jest *Buopot*, gdyż zajmuje pierwsze miejsce na torze. *Buopot* traci 1 punkt kondycji, aby zbliżyć się do *Hanka*. W normalnej sytuacji straciłby więcej, gdyż jego aktywną zdolnością jest atak bezpośredni, więc musiałby sąsiadować z odkrywcą, aby go zaatakować. Jednak w przypadku potworów



pierwszeństwo mają wydarzenia grozy i może on skorzystać z wydarzenia, by zagrać zdolność *Straszhliwe uderzenie*.

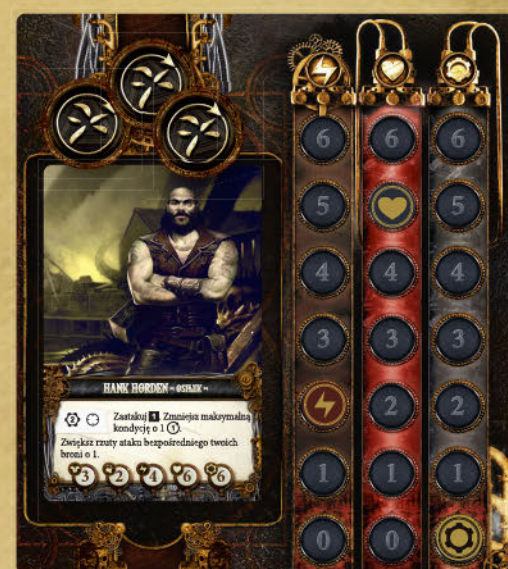
Buopot wyrzuca 2, czyli wynik równy woli *Hanka* (potwór wykonuje atak magiczny), co oznacza, że atak kończy się sukcesem i *Hank* traci 1 punkt zdrowia. Ponieważ *Buopot* nie posiada dość kondycji, aby zagrać jakiegokolwiek inne zdolności, traci pozostałą kondycję, by poruszyć się w stronę *Hanka*.

Następny działa *K'thun*, tracąc 1 punkt kondycji celem użycia swojej aktywnej zdolności – nie posiada dość kondycji, aby aktywować *Straszhliwe uderzenie*. Ponieważ zdolność *K'thuna* nie określa zasięgu, wpływa na cały kafelek planszy, na którym się on znajduje. Na kafełku nie ma rannego potwora, zatem *K'thun* atakuje zarówno *Kim*, jak i *Hanka* (którzy akurat znajdują się na kafełku planszy z *K'thunem*). Potwór rzuca jeden raz na atak i rozpatruje wynik względem każdego odkrywcę.

Wynik ataku to 1, więc odkrywcę szczęśliwie unikają szkody, gdyż każde z nich posiada wyższą wolę (*Hank* ma wolę 2, a *Kim* 3, powiększoną dzięki ubiorowi).

Następny działa *Mi-Go*. Znajduje się w równej odległości od obu odkrywców, więc atakuje *Kim* ze względu na fakt, iż pozostało jej najmniej zdrowia. Wykorzystuje do ataku *Straszhliwe uderzenie*.

Kim traci punkt zdrowia, gdyż rzut jest wystarczający, by wyrównać lub przewyższyć wartość jej woli (pamiętaj: „równo lub więcej!”). Potworowi nie wystarczy już kondycji na kolejny atak, dlatego porusza się w kierunku *Kim* (ponieważ pozostało jej najmniej zdrowia) i kończy swoją turę. Czas, aby nasi odkrywcy się zemścili!



RUNDA 5

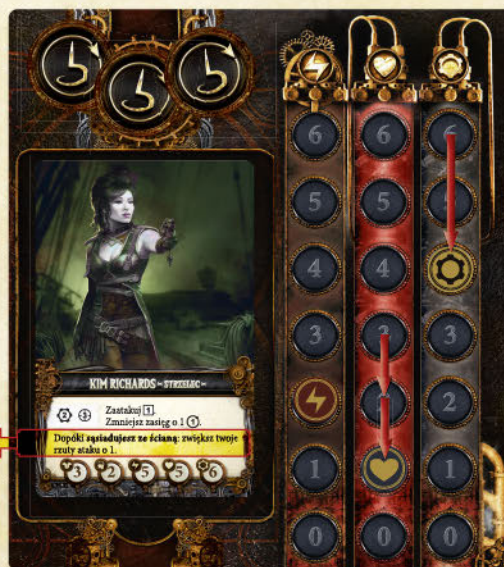
FAZA ODKRYWCÓW

Gracze ustalają, że spróbują popchnąć opowieść naprzód poprzez spełnienie wymagań rozdziału, które zostały odkryte w momencie odwrócenia karty rozdziału. *Kim* dwukrotnie rozpatruje drugą aktywną zdolność rozdziału, tracąc 1 punkt zdrowia za każdą aktywację i umieszczając 2 żetony odliczania na karcie rozdziału.



Ponieważ jej zdrowie spadło do 1, próbuje zranić *Mi-Go*, korzystając z aktywnej zdolności swojej odkrywczynie, co oznacza stratę 2 punktów kondycji.

Sąsiaduje ze ścianą, zatem dodatkowo zwiększa swój rzut o jeden, co pozwala jej zmienić szczęśliwy wynik 2 na 3 i tym samym uzyskać 1 trafienie w *Mi-Go*.



Kiedy potwór traci zdrowie, należy umieścić żeton rany na jego karcie, chyba że zostaje on zniszczony danym atakiem.

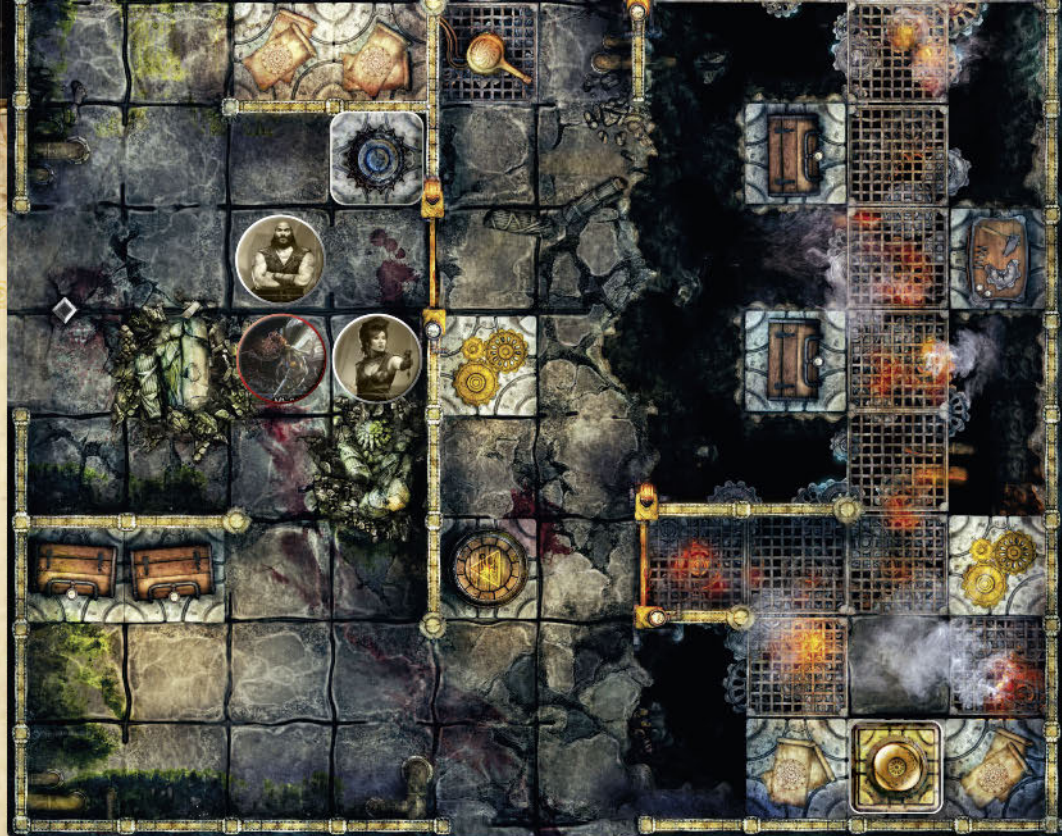
Uznając, że dobra passa nie może trwać wiecznie, odkrywczynie postanawia zdać się na *Hanka* i traci 3 punkty kondycji na efekt użycia ekwipunku. Może teraz swobodnie ulepszyć swoją *Kamizelkę przemieszczeń* za pomocą *Raków*. Dzięki temu dodaje wszystkie symbole cech z obu kart, zwiększając wartości pancerza oraz woli. Ponadto może też korzystać ze wszystkich zdolności obu kart.

Odkrywczynie decyduje się stracić swój ostatni punkt kondycji, aby poruszyć się o 1 pole.



+1





Nadchodzi tura *Hanka*. Postanawia on stracić 1 punkt zdrowia, aby użyć pierwszej aktywnej zdolności rozdziału, która pozwala mu poruszyć się na pole sąsiadujące z *Mi-Go*. Traci 3 punkty kondycji, aby rozpatrzyć efekt *zapięczętowania pola rozstawiania*. Ponieważ *Hank* sąsiaduje z *Kim* oraz z polem rozstawiania, odkrywcy mogą połączyć swoje zasoby. *Kim* inwestuje wymagane 4 punkty esencji, aby wykonać akcję.



Zapięczętowanie pola rozstawiania powoduje obniżenie zagrożenia potworów o 1, a ponieważ *K'thun* znajduje się na tym polu, zostaje zniszczony. To z kolei owocuje przywróceniem *Hankowi* 1 punktu esencji. Następnie na polu rozstawiania zostają umieszczone 2 żetony zniszczenia. Na koniec zostaje rozpatrzony efekt *oświetlenia rozdziału* (poprzez umieszczenie żetonu światła na polu rozdziału).



W związku z tym, że pole rozdziału zostało oświetlone, koszt jego aktywacji wynosi teraz tylko 1 punkt kondycji, zamiast po 3 punkty kondycji i esencji. Dodatkowo, na *zapięczętowanym* polu rozstawiania nie mogą już zostać rozstawione żadne potwory!

Wreszcie *Hank* sięga po swój *Ciężki ostatek* i atakuje *Mi-Go*. Mógłby stracić 2 punkty kondycji, aby wykonać atak bezpośredni 3 białymi kośćmi, dodając 1 do rzutu w związku ze zdolnością jego odkrywcy. Mógłby również rozpatrzyć drugą zdolność dystansową, jednak byłby zmuszony usunąć *Ciężki ostatek* z wyposażenia i umieścić go z powrotem w swoim ekwipunku.



+1

Ostatecznie wybiera bardziej ryzykowną opcję i używa drugiej zdolności, co oznacza stratę 2 punktów kondycji i usunięcie przedmiotu z wyposażenia, ale pozwala rzucić 2 białymi i 2 czarnymi kośćmi.

Niestety uzyskuje bardzo niski wynik, o 2 niższy od wartości pancerza *Mi-Go* wynoszącej 3.

Hank postanawia stracić ostatni punkt esencji, aby zwiększyć swój rzut o 1, a tym samym zabić *Mi-Go* i przywrócić sobie 1 punkt esencji. Z chwilą zniszczenia *Mi-Go* należy rozpatrzyć jego pasywną zdolność, która przywołuje wydarzenie odkrywców.



Janek dobiera *Serce przy sercu*, którego zdolność «wejście do gry» pozwala przywrócić 2 punkty zdrowia jednemu odkrywcy. *Serce przy sercu* zostaje umieszczone na wierzchu talii zniszczonych/odrzuconych kart i staje się nowym aktualnym wydarzeniem odkrywców. Ponieważ nie posiada żadnych aktywnych ani pasywnych zdolności, odkrywcom przydałoby się zapolować na nowe wydarzenie! Gracze decydują, że to *Hankowi* najbardziej przydadzą się punkty zdrowia, gdyż nie korzysta z żadnej dodatkowej ochrony zapewnianej przez ubiór.

W następnym kroku *Hank* dochodzi do wniosku, iż dobrym pomysłem będzie poświęcenie nowo przywróconego zdrowia na spowodowanie postępu do następnego rozdziału. Dlatego *Hank* traci 2 punkty zdrowia i umieszcza 2 żetony odliczania na karcie rozdziału.



Ponieważ zgodnie z opisem drugiej zdolności na karcie rozdziału po rozpatrzeniu jej czwarty raz gracze muszą rozpatrzyć efekt *idź do następnego rozdziału*, odkrywcy mogą rozpocząć rozdział 3!

Gracze odwracają kartę rozdziału, odświeżają wartości rozstawiania i grozy, a potem rozpatrują zdolność «wejście do gry» nowego rozdziału, która pozwala im dodać przedmioty poziomu 2 do odpowiednich talii. Gracze wtasowują każdy przedmiot poziomu 2 do odpowiadającej mu talii, po czym kontynuują grę według normalnych zasad.

Hank traci ostatni punkt kondycji, aby poruszyć się w stronę pola rozdziału, i faza odkrywców dobiega końca.



TO KONIEC?

Jak skończy się historia *Kim i Hanka*? Triumfem czy rozpaczą?

Skoro poznałeś już podstawowe zasady *Machina Arcana*, możesz kontynuować przygodę tych dwojga bohaterów albo rozpocząć zupełnie nową opowieść! W żadnym wypadku plany Starszych Bogów nie będą zagrożone – a przynajmniej nie za pierwszym razem, gdy spróbujesz się im przeciwstawić.

Jesteś teraz gotowy do przeczytania pełnych Zasad gry. W środku znajdziesz szczegółowe opisy poszczególnych kroków, które musisz wykonać, aby zagrać w *Machina Arcana*. Przeczytasz tam również o dodatkowych elementach i zasadach, które nie zostały tutaj wspomniane, na przykład o:

- ♦ Czeluściach, warsztatach i stacjach odnowy
- ♦ Mechanice odpychania/przyciągania
- ♦ Wszystkich dostępnych zdolnościach i efektach
- ♦ Modyfikacjach poziomu trudności
- ♦ Wielu innych zasadach specjalnych i zawiłościach reguł

ZATEM WYRUSZAJ NA SPOTKANIE PRZYGÓD W ŚWIECIE MACHINA ARCANA!



OFICJALNA GRUPA NA
FACEBOOKU W JĘZYKU
ANGIELSKIM

Dołącz do naszych dyskusji
i wymień się nowymi pomysłami

[facebook.com/groups/
MachinaArcanaGroup](https://www.facebook.com/groups/MachinaArcanaGroup)



OFICJALNY KANAŁ NA YOUTUBE
W JĘZYKU ANGIELSKIM

Tutaj znajdziesz użyteczne materiały
video, rozgrywki pokazowe,
a także porady odnośnie gry

[https://www.youtube.com/
MachinaArcanaGame](https://www.youtube.com/MachinaArcanaGame)



ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA

Zanurz się w niezwykłym klimacie
i przygotuj do rozgrywki

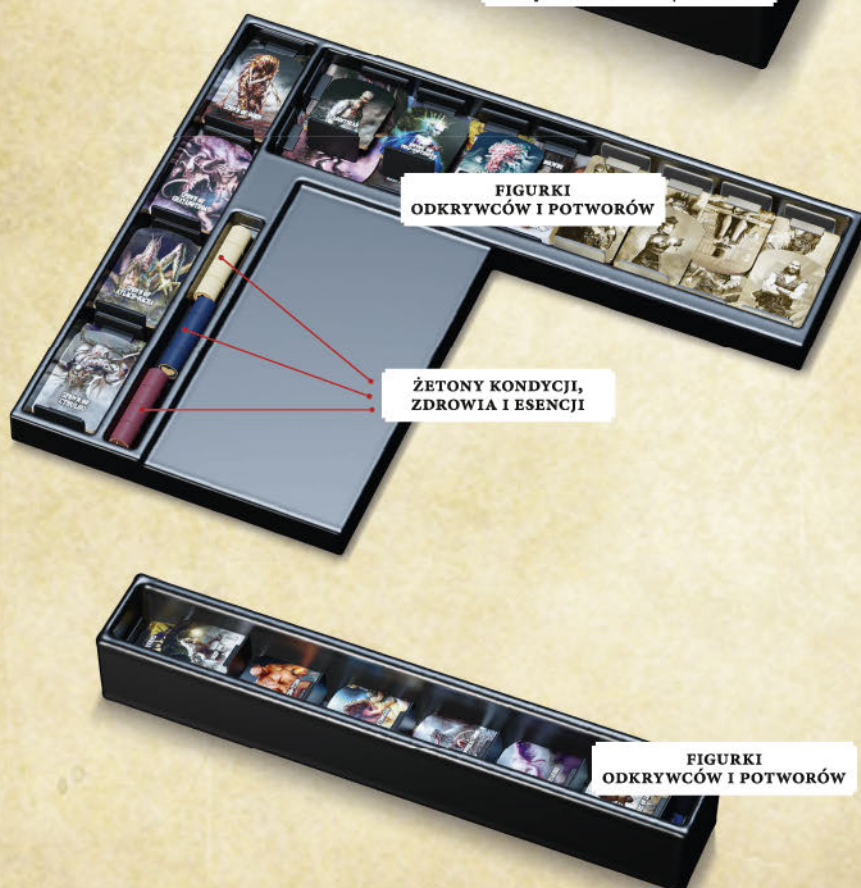
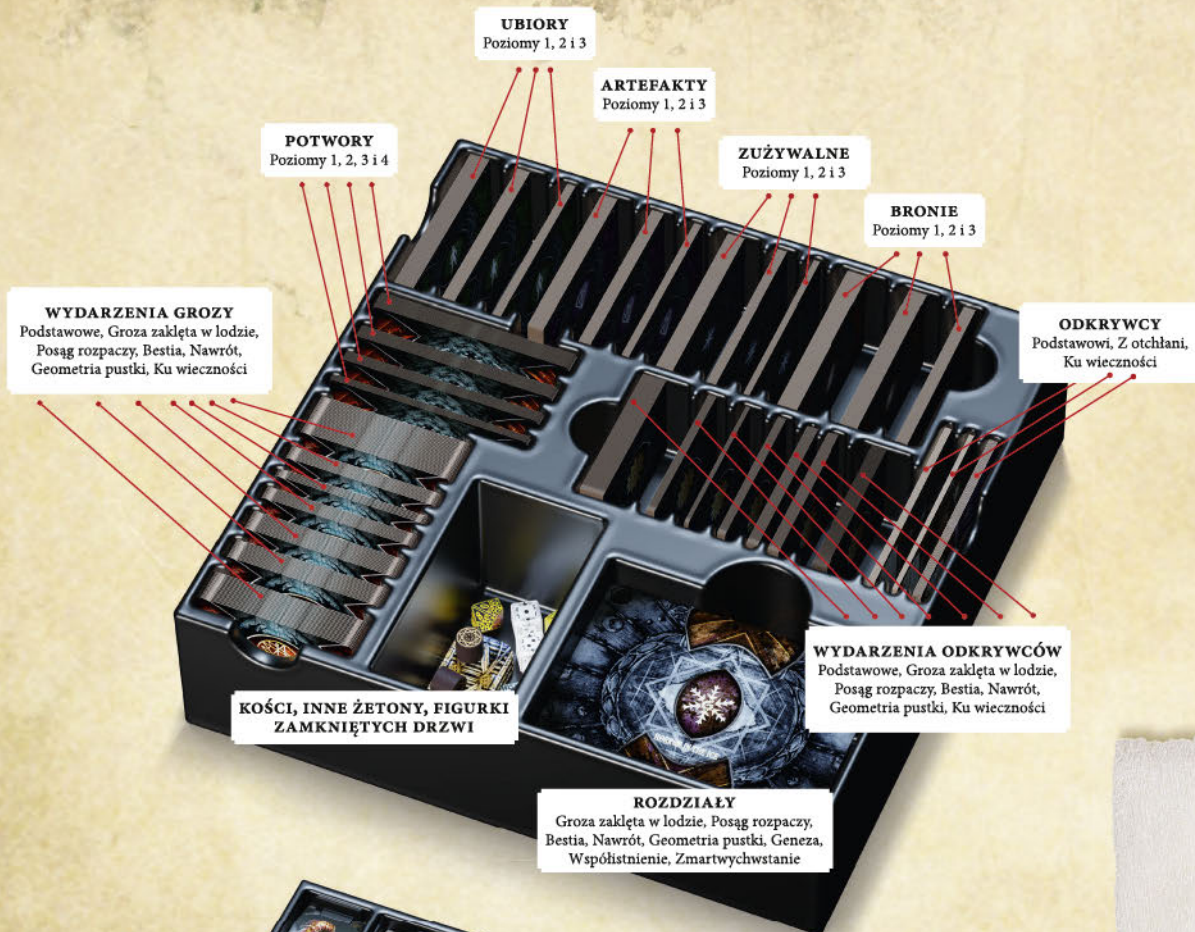
<https://bit.ly/3hqSkDG>



OFICJALNA STRONA
WYDAWNICTWA GALAKTA

Tutaj znajdziesz informacje na
temat produktów z linii *Machina
Arcana* i innych gier wydawnictwa

<http://galakta.pl/>



SKŁADANIE PUDEŁKA



