Horror w Arkham
Gra karciana

Księga kampanii
Szlak do Carcosy

Czy widziałeś Żółty Znak?

„Wspomniał o początkach dynastii w Carcosie, o jeziorach, które łączyły Hastur, Aldebaran i tajemnicze Hiady. Opowiedział o Cassildzie i Camilli, o ponurych głębinach Demhe i jeziora Hali".

– Robert W. Chambers, „Naprawiacz reputacji"

Szlak do Carcosy to przeznaczona dla 1-4 graczy kampania do gry karcianej *Horror w Arkham*. Rozszerzenie *Szlak do Carcosy* zawiera dwa scenariusze: „Po opadnięciu kurtyny" oraz „Ostatni Król". Scenariusze te mogą być rozgrywane samodzielnie albo w połączeniu z sześcioma Zestawami Mitów z cyklu *Szlak do Carcosy*, tworząc w ten sposób większą, ośmioczęściową kampanię.

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

Nowe słowo kluczowe: Ukryta

Niektóre karty spotkań kampanii *Szlak do Carcosy* zawierają słowo kluczowe Ukryta. Ukryte karty posiadają zdolność **Odkrycie**, która każe graczowi dodać je w tajemnicy do swojej ręki. Powinno to się odbyć bez ujawniania danej karty ani jej tekstu pozostałym graczom. Dopóki ukryta karta znajduje się na ręce gracza, powinien ją traktować tak, jakby była ona w jego obszarze zagrożenia. Zdolności stałe tej karty są aktywne, a inne jej zdolności mogą być aktywowane, ale tylko przez gracza, który ma ją na ręce. Ukryta karta wlicza się do limitu kart na ręce, ale nie można jej odrzucić z ręki w *żaden* sposób poza tym opisanym na karcie. Kiedy ukryta karta zostaje odrzucona, umieszcza się ją na stosie odrzuconych kart spotkań. Nie zostaje ona częścią talii gracza (tak jak to się dzieje w przypadku osłabień). Zachęcamy, aby gracze jak najbardziej wczuwali się w swoje postaci i nie dzielili się z innymi graczami informacjami na temat ukrytych kart na ich ręce.

Lola i jej „role"

Jako uznana aktorka Lola Hayes potrafi odgrywać wiele różnych ról. Na początku każdego scenariusza, po dobraniu przez graczy początkowych kart, Lola Hayes musi wybrać rolę (Neutralna, Strażnik, Poszukiwacz, Łotr, Mistyk lub Ocalały). Lola może zagrywać, przeznaczać do testów umiejętności lub aktywować zdolności , lub tylko kart neutralnych lub kart należących do tej samej klasy co wybrana przez Lolę rola. To ograniczenie dotyczy tylko kart gracza, nie dotyczy zaś kart spotkań ani osłabień. Należy pamiętać, że zdolności stałe oraz **Wymuszone** na kartach, które należą do innej klasy niż wybrana przez Lolę rola, pozostają aktywne.

Wątpliwości oraz Przeświadczenia

Niektóre zakończenia i antrakty kampanii *Szlak do Carcosy* wymagają od graczy, aby zaznaczyli w *Dzienniku kampanii* „jedną **Wątpliwość**" lub „jedno **Przeświadczenie**". W tym celu gracze stawiają krzyżyk w jednym z pustych pul obok napisu „**Wątpliwości**" lub „**Przeświadczenia**" na dole *Dziennika kampanii*.

W dalszej części kampanii niektóre scenariusze mogą mieć różny przebieg w zależności od tego, czy „badacze mają więcej **Wątpliwości** niż **Przeświadczeń**", czy „badacze mają więcej **Przeświadczeń** niż **Wątpliwości**". Badacze mają więcej **Wątpliwości** niż **Przeświadczeń**, jeśli obok napisu „**Wątpliwości**" na dole Dziennika kampanii postawili więcej krzyżyków niż obok napisu „**Przeświadczenia**" (i na odwrót). **Wątpliwości** i **Przeświadczenia** są wspólne dla wszystkich badaczy i nie są przypisane do żadnego z nich. **Wątpliwości** i **Przeświadczenia** nie wpływają bezpośrednio na grę, chyba że *Dziennik kampanii* lub efekt karty wyraźnie na to wskazuje.

Karty fabuły

Karty fabuły to nowy rodzaj kart pojawiający się w kampanii *Szlak do Carcosy*. Karty te wprowadzają dodatkową warstwę narracyjną i zazwyczaj stanowią rewers innej karty scenariusza. Kiedy gracze są proszeni o rozpatrzenie karty fabuły, po prostu czytają jej tekst fabularny oraz rozpatrują jej efekt w grze (jeśli jakiś jest).

Symbol rozszerzenia

Karty z kampanii *Szlak do Carcosy* można rozpoznać dzięki następującemu symbolowi poprzedzającemu kolekcjonerski numer karty:

Przygotowanie kampanii

W celu przygotowania kampanii *Szlak do Carcosy* należy wykonać kolejno poniższe kroki:

1. **Wybór badaczy.**
2. **Każdy gracz przygotowuje swoją talię badacza.**
3. **Wybór poziomu trudności.**
4. **Przygotowanie worka chaosu.**
   - **Łatwy (*chcę obejrzeć przedstawienie*):**
     +1, +1, 0, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, , , , , .
   - **Standardowy (*chcę odczytać znaki*):**
     +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , .
   - **Trudny (*chcę wypowiedzieć słowa przysięgi*):**
     0, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, –5, , , , , .
   - **Ekspercki (*chcę prawdziwego „Króla w Żółci”*):**
     0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, –4, –5, –6, –8, , , , , .

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia od Prologu.

Prolog

Chyba już po raz setny przeglądasz składany program, który trzymasz w dłoni. „Scena Miskatonic prezentuje: »Król w Żółci«”, głosi napis na samej górze. „Tylko na ten jeden wyjątkowy wieczór do Teatru Warda w Arkham zawita nadzwyczajne przedstawienie. Porywający dramat w dwóch aktach. Opracowanie i reżyseria – Nigel Engram.” Obsada jest nieliczna, a na samym końcu listy wymieniony jest „Nieznajomy”, bez imienia i nazwiska aktora.

Słynne przedstawienie przyjeżdża do Arkham aż z Paryża, więc o wydarzeniu jest dość głośno, mimo że będą je grali tylko przez jeden wieczór. Już na kilka tygodni przed spektaklem wszyscy w mieście o nim mówią. Wszystko wygląda dość niewinnie... jednak masz uzasadnione podejrzenia, że szykuje się coś złowieszczego. Zaczęło się od zaginięcia jednego z pracowników teatru, siedemnastoletniego chłopaka, który jednej nocy nie pojawił się na próbie i od tamtej pory ślad po nim zaginął. Następnie dwa tygodnie przed premierą znaleziono martwego muzyka z pistoletem w ustach. Najbardziej upiorny był chyba jednak wariat, którego gliniarze zgarnęli na Skwerze Niepodległości, kiedy wrzeszczał coś opętańczo o tym, że „Król powraca”. Zamknęli go w Przytułku Arkham, ale co zaskakujące, dowiedziałeś się, że pacjentów z identycznymi urojeniami jest więcej.

Uznałeś to wszystko za mocno podejrzane i wraz z towarzyszami postanowiłeś zbadać tę sprawę dokładniej. Choć nie można udowodnić, że te przypadki są ze sobą powiązane, zbliżającemu się przedstawieniu zawsze towarzyszą jakieś dziwne zdarzenia. Gdziekolwiek się pojawi, zgłaszane są przypadki samobójstw i obłędu. Masz zamiar ustalić, dlaczego tak się dzieje.

Światła na widowni są przygaszone i jedynie reflektory oświetlają scenę. Nie tego się spodziewałeś. Akcja toczy się wyjątkowo powoli i pierwszy akt „Króla w Żółci” okazuje się koszmarnie nudny. Dekoracje i postacie są niczego sobie, ale zmierzające donikąd wątki i bezsensowna fabuła nie oferują żadnej rozrywki ani treści. Zaczynasz wątpić, że „Król w Żółci” ma jakikolwiek związek z ponurymi wydarzeniami, które badaliście. Może jednak poniosła cię wyobraźnia? W końcu jak takie banalne i skromne przedstawienie miałoby wywołać takie pandemonium? Ku twojemu zaskoczeniu pierwszy akt kończy się bez jakiegokolwiek interesującego zwrotu akcji. Na czas antraktu zapalają się światła i ziewasz, zastanawiając się, czy nie wyjść wcześniej. Zanim jednak zdążysz podjąć decyzję, twój umysł zaczyna dryfować... dryfować... w sen.

Jeśli Lola Hayes została wybrana jako badacz do tej kampanii:
Dany badacz odczytuje na głos **Prolog Loli**.

W przeciwnym wypadku przejdź do
Scenariusza I: Po opadnięciu kurtyny.

Prolog Loli: *Akt I poszedł gładko jak na próbach. Mimowolnie zwracasz uwagę na znudzone, lekceważące spojrzenia wielu widzów i zastanawiasz się, jak publiczność zareaguje na wyjątkowo niepokojący drugi akt. Rola Cassildy jest nieznośnie nudna w pierwszej połowie przedstawienia, ale lubisz odgrywać królewski urok tej postaci. Tęsknisz jednak za dawną koleżanką ze sceny, Miriam Twain, i na jej wspomnienie wraca fala grozy i żalu, które wolałabyś już na zawsze zostawić za sobą w Paryżu. Z westchnieniem cofasz się w ciemny zakątek kulis, uciekając od zgiełku przygotowań do następnej sceny. Próbujesz stłumić emocje i skupić się na myślach Cassildy – jej nadziejach, jej obawach, jej przeznaczeniu.*

Wtedy zauważasz, że z oddali przygląda ci się Nieznajomy i wzdrygasz się na jego widok. Choć przed każdym przedstawieniem (a często nawet podczas prób) zmieniają aktora, który wciela się w Nieznajomego, to aktualne zastępstwo, które znaleźli w ostatniej chwili, jest najbardziej przerażające ze wszystkich dotychczas. Uświadamiasz sobie, że nigdy nie usłyszałaś, jak się nazywa, i dreszcz strachu przebiega ci po plecach. Czyżbyś przyszła do wilków niczym zagubiona owieczka? Nie potrafisz odwrócić wzroku – nie da się uciec przed jego spojrzeniem. Wszystko spowija ciemność.

Przejdź do **Scenariusza I: Po opadnięciu kurtyny**.

Sugerowane ułożenie lokalizacji

Scenariusz I: Po opadnięciu kurtyny

Budzisz się gwałtownie, jakby potrząsnęła tobą niewidzialna siła. Musiałeś zasnąć na dłużej, bo na widowni zostało tylko kilku gości, a na scenie już nikt nie występuje. Światła są przygaszone a kurtyna wygląda na podartą, choć nie pamiętasz, żeby taka była podczas pierwszego aktu. Odczekujesz chwilę, żeby upewnić się, że to nie część przedstawienia. W międzyczasie w powietrzu wyczuwasz ohydny, nieznany zapach. Jak długo spałeś? Otrząsasz się z senności i podchodzisz do jednego z widzów, pytając go o godzinę, lecz mężczyzna nie odpowiada. Dopiero wtedy uświadamiasz sobie, że próbujesz rozmawiać z trupem.

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Po opadnięciu kurtyny, Przepowiednia złego, Urojenia, Nawiedzenia, Kult Żółtego Znaku, Paniczny strach, Szczury.* Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

- Należy odłożyć na bok, poza grę, następujące karty: Mężczyzna w bladej masce, Królewski emisariusz, wszystkie kopie Drzwi w przedsionku i wszystkie kopie Drzwi za kulisy.
- Lokalizacje Teatr, Przedsionek, Balkon oraz Kulisy należy umieścić w grze. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Teatrze.
  - Jeśli Lola Hayes została wybrana jako badacz do tej kampanii, zamiast tego rozpoczyna grę w Kulisach.
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): *Znowu gwałtownie się budzisz, tym razem czując zimne, wilgotne palce na ramieniu. „Wszystko dobrze?" – pyta starszy mężczyzna i wyciąga rękę, żeby pomóc ci wstać. Wspomnienia wirują w twojej głowie. Ostatnie, co pamiętasz, to że Teatr Warda zmienił się w miejsce rodem z koszmarów, pełne niebezpiecznych fanatyków i nieznanej grozy. Przestraszony rozglądasz się dookoła i zauważasz, że siedzisz przed teatrem na śliskim od deszczu krawężniku. Mimo wcześniejszych wydarzeń masz wrażenie, że miasteczko wygląda normalnie – a przynajmniej normalnie w kategoriach Arkham. Mijające cię samochody rozchlapują kałuże na chodnik i rażą cię w oczy ostrym światłem reflektorów. Staruszek patrzy na ciebie zatroskany, zauważając przerażenie w twoich oczach. „Pobili cię? Skaranie boskie z tymi łobuzami!" – woła wzburzony. „Tak napadać ludzi, którzy wieczorem wyszli do te-a-tru! Te chuligany panoszą się na każdej jednej ulicy, słowo daję".*

Wstajesz i podchodzisz do witryny Teatru Warda, niepewnie zaglądając do środka, ale jest zbyt ciemno, żeby cokolwiek dojrzeć. Starszy mężczyzna przez chwilę patrzy na ciebie z zaciekawieniem, po czym wzrusza ramionami i odchodzi w swoją stronę. „Lepiej już pójdę. Na twoim miejscu zrobił bym to samo" – rzuca na odchodne i znika za rogiem. Szybko ruszasz za nim, chcąc go ostrzec, żeby trzymał się z dala od teatru. Kiedy dochodzisz do skrzyżowania, po staruszku nie ma śladu, za to kawałek dalej stoi Nieznajomy w swojej gładkiej, bladej masce. Jego niezłomne spojrzenie pada wprost na ciebie. „Kim jesteś?" – krzyczysz. Nieznajomy nie odpowiada jednak i odwraca się, znikając w alejce za teatrem. Rzucasz się w pościg, pragnąc uzyskać odpowiedzi, lecz kiedy dobiegasz do uliczki, ta okazuje się całkiem pusta. Pusta, nie licząc ogłoszenia na ścianie, tuż obok wejścia dla pracowników teatru. „Nie bądź sztywniakiem! Przyjdź na przyjęcie organizowane dla obsady »Króla w Żółci«, godz. 20:00, dom Constance Dumaine, 1452 Atlantic Avenue. Obowiązują stroje wieczorowe". Sfrustrowany i skołowany zrywasz ogłoszenie i zabierasz ze sobą.

- Zanotuj w *Dzienniku Kampanii*, że *Nieznajomy się wami interesuje*. Dodaj osłabienie Mężczyzna w bladej masce do talii głównego badacza (karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza). Do końca kampanii, za każdym razem, gdy posiadacz osłabienia Mężczyzna w bladej masce opuszcza kampanię z jakiegokolwiek powodu, należy wybrać nowego badacza, który zostanie posiadaczem osłabienia Mężczyzna w bladej masce, i dodać tę kartę do jego talii badacza.
- W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Śladem Nieznajomego", postaw kreskę za każdy raz, gdy Mężczyzna w bladej masce został pokonany podczas tego scenariusza. Do końca kampanii oznaczajcie kreskami łączną liczbę razy, kiedy Mężczyzna w bladej masce został pokonany podczas gry. Każda postawiona kreska przybliża was do poznania prawdy.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 1: *Uciekasz z teatru, kierując się prosto na posterunek policji w Easttown. Wpadasz do środka jak burza, przyciągając spojrzenia wszystkich i żądasz spotkania z szeryfem Englem, podkreślając, że to bardzo pilne. Sierżant siedzący przy biurku leniwie przegląda papiery i, kręcąc głową, unosi tylko palec, ucisza cię i bez słowa wskazuje na krzesło. Czekanie dłuży się niemiłosiernie, każda chwila wydaje się wiecznością. Wskazówki zegara obracają się powoli. Bębnisz palcami o blat biurka. Przytupujesz nerwowo stopą. Co chwila zerkasz przez ramię, upewniając się, że Nieznajomy w bladej masce nie obserwuje cię przez okno. W końcu sierżant odkłada pióro i przywołuje cię gestem. „No dobra, co jest takie pilne?" Jesteś dopiero w połowie wyjaśnień, kiedy policjant wzdycha ciężko i zaczyna kręcić głową. „Słuchaj no, jeśli to jakiś dowcip, to w ogóle nie jest śmieszny" – przerywa ci zmęczonym głosem. „W śródmieściu przez całą noc są jacyś funkcjonariusze, więc nie ściemniaj mi tu w żywe oczy". Nalegasz, żeby cię wysłuchał, ale sierżant wstaje, otwiera drzwi i spogląda na ciebie wymownie, sugerując, żebyś wyszedł. „Myślisz sobie, że mamy tu za mało roboty? Zjeżdżaj stąd!" Kiedy wyprowadza cię z posterunku, słyszysz jeszcze, jak mamrocze coś zirytowany za twoimi plecami.*

Ty jednak dobrze wiesz, co widziałeś tej nocy. Sfrustrowany wracasz do Teatru Warda, żeby znaleźć jakieś dowody, które mógłbyś przedstawić policji. Ku twojemu zaskoczeniu frontowe drzwi są zamknięte. Kiedy rozważasz wyważenie drzwi, na ścianie w pobliżu wejścia dostrzegasz ogłoszenie. „Nie bądź

sztywniakiem! Przyjdź na przyjęcie organizowane dla obsady »Króla w Żółci«, godz. 20:00, dom Constance Dumaine, 1452 Atlantic Avenue. Obowiązują stroje wieczorowe". Zrywasz ogłoszenie, składasz i chowasz do kieszeni płaszcza, licząc, że na miejscu uzyskasz w końcu odpowiedzi, których szukasz.

- Naprawdę myśleliście, że policja wam pomoże?
- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *próbowaliście ostrzec policję*. Zaznaczcie w *Dzienniku kampanii* jedno **Przeświadczenie**.
- Jeśli „okradliście kasy biletowe", zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *policja jest wobec was podejrzliwa*.
- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *Nieznajomy się wami interesuje*. Dodaj osłabienie Mężczyzna w bladej masce do talii głównego badacza (karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza). Do końca kampanii, za każdym razem, gdy posiadacz osłabienia Mężczyzna w bladej masce opuszcza kampanię z jakiegokolwiek powodu, należy wybrać nowego badacza, który zostanie posiadaczem osłabienia Mężczyzna w bladej masce, i dodać tę kartę do jego talii badacza.
- W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Śladem Nieznajomego", postaw dwie kreski. Do końca kampanii oznaczajcie kreskami liczbę razy, kiedy Mężczyzna w bladej masce został pokonany podczas gry. Każda postawiona kreska przybliża was do poznania prawdy.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 2: *Zastanawiasz się nad pójściem na policję, ale gdybyś opowiedział o koszmarnych wydarzeniach w teatrze, raczej wezmą cię za wariata, niż uwierzą w twoją historię. Jakaś mała cząstka twojego umysłu nadal chce wierzyć, że to był tylko jakiś ponury dowcip, ale nie ma się co oszukiwać, wszystko wyglądało zbyt realnie i zbyt przerażająco, aby dało się o tym zapomnieć. Zastanawiając się, co teraz zrobić, ruszasz ostrożnie z powrotem w stronę teatru. Mijające cię samochody rozchlapują kałuże na chodnik i rażą cię w oczy ostrym światłem reflektorów. Wkrótce dostrzegasz Teatr Warda i jego jasne światła padające na ulice śródmieścia. Spodziewałeś się, że budynek będzie zrujnowany, ale z zewnątrz wygląda zupełnie tak samo jak wczesnym wieczorem, kiedy przyjechałeś tu obejrzeć „Króla w Żółci". Podchodzisz do witryny, niepewnie zaglądając do środka, ale jest zbyt ciemno, żeby cokolwiek dojrzeć.*

Nagle przebiega cię dreszcz i masz nieodparte wrażenie, że ktoś cię obserwuje. Odwracasz się i dostrzegasz jakiś cień znikający za rogiem. W ślad za cieniem, po chodniku przemyka rój karaluchów. Ogarnia cię niepokój i odruchowo napinasz mięśnie, po czym rzucasz się w pogoń. Kawałek za skrzyżowaniem dostrzegasz sylwetkę mężczyzny w znajomo wyglądającej, gładkiej, bladej masce.

Jego niezłomne spojrzenie pada wprost na ciebie. „Kim jesteś?" – krzyczysz. Nieznajomy nie odpowiada i odwraca się, znikając w alejce za teatrem. Rzucasz się w pościg, pragnąc uzyskać odpowiedzi, lecz kiedy dobiegasz do uliczki, ta okazuje się całkiem pusta, nie licząc ogłoszenia na ścianie, tuż obok wejścia dla pracowników teatru. „Nie bądź sztywniakiem! Przyjdź na przyjęcie organizowane dla obsady »Króla w Żółci«, godz. 20:00, dom Constance Dumaine, 1452 Atlantic Avenue. Obowiązują stroje wieczorowe". Zrywasz ogłoszenie i zabierasz ze sobą, licząc, że na miejscu uzyskasz odpowiedzi, których szukasz.

- Czy postąpiliście rozsądnie, nikogo nie ostrzegając?
- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *postanowiliście nie informować policji*. Zaznaczcie w *Dzienniku kampanii* jedną **Wątpliwość**.
- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *Nieznajomy się wami interesuje*. Dodaj osłabienie Mężczyzna w bladej masce do talii głównego badacza (karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza). Do końca kampanii, za każdym razem, gdy posiadacz osłabienia Mężczyzna w bladej masce opuszcza kampanię z jakiegokolwiek powodu, należy wybrać nowego badacza, który zostanie posiadaczem osłabienia Mężczyzna w bladej masce, i dodać tę kartę do jego talii badacza.
- W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Śladem Nieznajomego" postaw dwie kreski. Do końca kampanii oznaczajcie kreskami liczbę razy, kiedy Mężczyzna w bladej masce został pokonany podczas gry. Każda postawiona kreska przybliża was do poznania prawdy.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Scenariusz II: Ostatni Król

Jeśli ktokolwiek zna odpowiedzi na pytania trawiące twój umysł, to z pewnością będą to aktorzy i ekipa pracująca przy „Królu w Żółci". Jako że nie masz innych tropów, zakładasz swoje najlepsze ubranie i udajesz się na 1452 Atlantic Avenue, gdzie kobieta znana jako Constance Dumaine urządza przyjęcie z okazji tego wyjątkowego spektaklu, który zawitał do Arkham na jedną noc.

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Ostatni Król, Dar Hastura, Zgnilizna i nieczystości, Nieznajomy, Pradawne zło*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

- Umieść w grze wszystkie 6 lokalizacji (Foyer, Dziedziniec, Salon, Sala balowa, Jadalnia i Galeria). Obok znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Foyer.
- Potasuj 5 przedstawionych poniżej kart atutów z cechą ***Gap*** (Constance Dumaine, Jordan Perry, Ishimaru Haruko, Sebastien Moreau i Ashleigh Clarke) i umieść losowo jedną z nich w każdej lokalizacji z wyjątkiem Foyer. Umieść 1 wskazówkę na każdej z tych kart atutów i dodatkowo 1 wskazówkę za każdego badacza.

  - *Uwaga: powyższe karty są dwustronne, a na ich odwrocie znajdują się karty fabuły. Zachęcamy, aby dla lepszego wczucia się w historię nie podglądać karty fabuły, dopóki efekt karty tego nie nakaże.*
- Wroga Dianne Devine należy odłożyć na bok, poza grę.
- Umieść 5 kart fabuły „Odrażająca rzeczywistość" pod kartą pomocy scenariusza.

  - *Uwaga: powyższe karty są dwustronne, a na ich odwrocie znajdują się karty spotkań. Zachęcamy, aby dla lepszego wczucia się w historię nie podglądać karty spotkania, dopóki efekt karty tego nie nakaże.*
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Tryb samodzielnej rozgrywki

Jeśli gracze zdecydowali się na tryb samodzielnej rozgrywki i nie chcą odnosić się do żadnych innych elementów przygotowania/zakończenia, podczas przygotowywania i rozgrywania tego scenariusza mogą zastosować poniższe informacje:

- Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:

  +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , .
- Następnie należy losowo wybrać jeden z następujących żetonów: , lub . Dodaj do worka chaosu 2 żetony wylosowanego rodzaju.

Sugerowane ułożenie lokalizacji

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU

przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia i przynajmniej jeden badacz zrezygnował: przejdź do **Zakończenia 1**.

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ wszyscy badacze zostali pokonani: przejdź do **Zakończenia 2**.

Zakończenie 1: *Kiedy wychodzisz z budynku, otula cię rześkie, jesienne powietrze. Nie masz najmniejszych wątpliwości, że aktorów i osoby pracujące przy „Królu w Żółci" ogarnął obłęd. Kto wie, może ty też mu ulegniesz. Czujesz napierający mrok, niepokojącą obecność w swoim umyśle, która kojarzy ci się ze spojrzeniem Nieznajomego. Wzdrygasz się i po raz pierwszy od momentu ucieczki rozglądasz się po podwórzu. Wszystko wygląda... inaczej. Okna nie są powybijane jak wcześniej. Krwawy ślad na podjeździe zniknął, a zamiast kakofonicznej muzyki słyszysz przyjemnie kojące dźwięki jazzu, leniwie rozchodzące się z dziedzińca.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Rozmowy z VIP-ami" każdą postać, z którą „porozmawialiście".
- Zanotujcie w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie" nazwę każdej unikatowej karty wroga z cechą ***Obłąkany*** w puli zwycięstwa.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- Za każde 2 wskazówki, które znajdowały się na talii aktów w momencie zakończenia gry, wybrany badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia. Punkty doświadczenia z tej nagrody muszą zostać rozdzielone pomiędzy badaczy tak równo, jak to możliwe.
- Przejdź do Antraktu I: Dar obłędu.

Zakończenie 2: *„Przepraszam, ale jest już bardzo późno" – służący delikatnie stuka cię w ramię. Uświadamiasz sobie, że siedzisz na kanapie w salonie posiadłości i chyba zasnąłeś na jakiś czas. Przyjęcie najwyraźniej dobiegło końca. Nie słychać już muzyki, jedzenie sprzątnięto i zostało jeszcze tylko kilku gości. „Czy mam podać płaszcz?" – pyta służący, uśmiechając się w wyuczony sposób. Wstajesz na chwiejnych nogach i opierasz się o poręcz kanapy. Potwornie kręci ci się w głowie i masz mroczki przed oczami. Zapewniasz jednak, że nic ci nie jest, i ruszasz w kierunku foyer.*

Nigdzie nie widzisz ludzi, których szukałeś wcześniej, nie ma nawet gospodyni, pani Dumaine. Wszelkie ślady po szaleństwie i grozie, których doświadczyłeś, zniknęły. Nawet podejrzane rzeczy, których byłeś świadkiem przed wejściem do posiadłości – ślady walki, rozbite okna, krew na podjeździe... Każdy najmniejszy dowód został usunięty. Jednak nadal pamiętasz wydarzenia z tej nocy. Odnajdziesz swoje odpowiedzi w tych wspomnieniach.

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Rozmowy z VIP-ami" każdą postać, z którą „porozmawialiście".
- Zanotujcie w Dzienniku kampanii, w sekcji „Zabici VIP-owie," nazwę każdej unikatowej karty wroga z cechą ***Obłąkany*** w puli zwycięstwa.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- Za każde 2 wskazówki, które znajdowały się na talii aktów w momencie zakończenia gry, wybrany badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia. Punkty doświadczenia z tej nagrody muszą zostać rozdzielone pomiędzy badaczy tak równo, jak to możliwe.
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do niego 1 żeton , 1 żeton i 1 żeton .
- Pomiń Antrakt I: Dar obłędu i przejdź bezpośrednio do Scenariusza III: Echa przeszłości.

Zakończenie 3: *Kilka dni później wspominasz przyjęcie na 1452 Atlantic Avenue, w którym brałeś udział. Ależ to była świetna zabawa! Jednak twoje wspomnienia są nieco mgliste. Nie możesz pozbyć się wrażenia, że zapomniałeś o czymś ważnym. O czymś związanym przedstawieniem, które oglądałeś tego samego wieczora, o „Królu w Żółci". To uporczywe uczucie nieustannie cię męczy. Próbujesz przypomnieć sobie cały wieczór, ale we wspomnieniach są luki. Bezskutecznie wysilasz pamięć i jesteś coraz bardziej zmartwiony, niemal obsesyjnie pragnąć przywołać w umyśle brakujące fragmenty. W końcu dochodzisz do wniosku, że koniecznie musisz ustalić, co wydarzyło się tamtej nocy, i udajesz się do Stowarzyszenia Historycznego w Southside. Może tam dowiesz się czegoś więcej na temat sztuki teatralnej „Król w Żółci"...*

- Zanotuj w Dzienniku kampanii, w sekcji „Rozmowy z VIP-ami" każdą postać, z którą „porozmawialiście". Następnie skreśl wszystkie te imiona, ponieważ zapomnieliście o wszystkim, co wydarzyło się tej nocy.
- Zanotuj w Dzienniku kampanii, w sekcji „Zabici VIP-owie" nazwę każdej unikatowej karty wroga z cechą ***Obłąkany*** w puli zwycięstwa.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- Za każde 2 wskazówki, które znajdowały się na talii aktów w momencie zakończenia gry, wybrany badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia. Punkty doświadczenia z tej nagrody muszą zostać podzielone pomiędzy badaczy tak równo, jak to możliwe.
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do niego 1 żeton , 1 żeton i 1 żeton .
- Pomiń Antrakt I: Dar obłędu i przejdź bezpośrednio do Scenariusza III: Echa przeszłości.

Antrakt I: Dar obłędu

- Badacze muszą wybrać jedną z opcji:
  - *Chyba się uspokoiło. Może powinniśmy wrócić do środka i dalej badać tę sprawę.*

    Przejdź do **Dar obłędu 1**.
  - *Nie ufam temu miejscu. Zablokujmy drzwi i wynośmy się stąd czym prędzej!*

    Przejdź do **Dar obłędu 2**.
  - *Jeśli darujemy tym ludziom życie, wszystkie te okropności wydarzą się ponownie. Musimy to zakończyć. Musimy ich* zabić.

    Przejdź do **Dar obłędu 3.**

Dar obłędu 1: *Atmosfera zmieniła się w zaskakujący sposób. A co, jeśli to umysł płata ci figle? Co, jeśli dramatyczne zdarzenia ciągnące się za spektaklem „Król w Żółci" były tylko chwilowe? Odpowiedzi na wszystkie twoje pytania mogą znajdować się w tym budynku. Jeszcze raz ostrożnie otwierasz frontowe drzwi posiadłości. Przyjemne jazzowe nuty i odgłosy rozmów rozbrzmiewają coraz głośniej, kiedy wchodzisz do środka. W powietrzu czuć apetyczny zapach pieczonej wieprzowiny. Tak jak podejrzewałeś, nigdzie nie widać żadnych śladów walki ani innych podejrzanych rzeczy, które widziałeś wcześniej. Skręcasz do jadalni i natrafiasz tam na Nieznajomego, dyskutującego z innym mężczyzną – wysokim, z wąsami, ubranym w elegancki, czarny garnitur i trzymającym w ręce laskę o srebrnej głowni. Nieznajomy odwraca się w twoją stronę i jego spojrzenie przeszywa twój umysł, wywołując falę rozdzierającego bólu. Sam nie wiesz kiedy rzucasz się do rozpaczliwej ucieczki. Wszystko faluje ci przed oczami i zdezorientowany, przepełniony bólem pędzisz na oślep korytarzem w stronę wyjścia. Z trudem łapiąc oddech, wskakujesz do samochodu i wciskasz gaz do dechy, kurczowo zaciskając drżące ręce na kierownicy.*

- Po co mielibyście tam wracać?
- Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *przerwaliście tajne spotkanie*. Zaznaczcie w *Dzienniku kampanii* jedną **Wątpliwość**.
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Opowieść jest kontynuowana w Scenariuszu III: „Echa przeszłości".

Dar obłędu 2: *Nie możesz ufać własnym zmysłom. To wszystko jakaś sztuczka, żeby zwabić cię z powrotem do środka. Zagrożenie wcale nie minęło, nadal jesteś w niebezpieczeństwie. Dusisz w sobie strach i zabierasz się za barykadowanie frontowych drzwi za pomocą kilku ciężkich, kamiennych ławek, które stały przy ścieżce. Masz nadzieję, że to wystarczy, ale nie zamierzasz tu zostawać, żeby się przekonać. Po zatarasowaniu wejścia czym prędzej wsiadasz do samochodu i ruszasz w kierunku Southside, gdzie, jak masz nadzieję, znajdziesz odpowiedzi, których szukasz.*

- Te drzwi ich nie powstrzymają.
- Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *uciekliście z przyjęcia*.
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Opowieść jest kontynuowana w Scenariuszu III: „Echa przeszłości".

Dar obłędu 3: *Nie ośmielisz się wejść z powrotem do tego domu wariatów. Nie możesz jednak pozwolić tym bestiom bezkarnie szaleć. Dostajesz się do garażu, żeby zabrać kilka rzeczy i udaje ci się znaleźć stary wąż, pusty kanister na benzynę i kilka zapałek. Wiedząc, co trzeba zrobić, w pierwszej kolejności spuszczasz paliwo z należącego do pani Dumaine Oaklanda 6-54A. Następnie oblewasz benzyną cały ganek, wnętrze garażu i zewnętrzne ściany posiadłości. Teraz wystarczy kilka zapałek, żeby wzniecić płomienie. Stoisz na trawniku przed dworem i patrzysz, jak pożar rozprzestrzenia się, ogarniając cały budynek. Odgłosy trzaskającego ognia, pękających belek i wrzaski konających koszmarów niosą się po ulicy. Usatysfakcjonowany wsiadasz do swojego samochodu i przepełniony ponurą determinacją ruszasz do Southside.*

- Zrobiliście to, co było konieczne... prawda?
- Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *zabiliście potwory na przyjęciu*. Zaznaczcie w *Dzienniku kampanii* jedno **Przeświadczenie**.
- Zanotuj w Dzienniku kampanii, w sekcji „Zabici VIP-owie" imiona wszystkich 5 „VIP-ów" (jeśli jeszcze ich tam nie ma): Constance Dumaine, Jordan Perry, Ishimaru Haruko, Sebastien Moreau i Ashleigh Clarke.
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Opowieść jest kontynuowana w Scenariuszu III: „Echa przeszłości".

Scenariusz III: Echa przeszłości

Twój samochód mknie zlanymi deszczem ulicami Arkham do następnego celu. W głowie pulsuje ci tępy ból. Cały czas myślisz o zagrożeniu ze strony Nieznajomego i co chwila zerkasz nerwowo we wsteczne lusterko, spodziewając się widoku jego upiornej maski podążającej twoim śladem. Widzisz jednak tylko mglistą, bezgwiezdną noc i pustą drogę za sobą.

Twoje myśli znów zaczynają krążyć wokół tematów, które zaprzątają ci głowę od ostatnich kilku godzin. Rozmyślasz o „Królu w Żółci" i o mieście Carcosa oraz jego mieszkańcach. Jakież sekretne przesłanie kryje się w tym potwornym spektaklu i jaki jest cel tego szaleństwa? Jeden szczegół wynurza się z plątaniny myśli, wspomnienie z podsłuchanej rozmowy w rezydencji pani Dumaine – ktoś twierdził, że dzisiejsze przedstawienie „Króla w Żółci" nie było debiutem i plugawą sztukę wystawiano już w Arkham. W przeszłości miał miejsce jeszcze co najmniej jeden występ, a reżyserem był ten sam człowiek co teraz: Nigel Engram.

Jest jedno miejsce, w którym trzymane są kroniki wszystkich ważnych wydarzeń w Arkham. Posiadłość Stowarzyszenia Historycznego w Southside. Jeśli istnieją jakiekolwiek zapiski na temat poprzedniego spektaklu „Króla w Żółci", Stowarzyszenie Historyczne powinno mieć je u siebie. Może tam znajdziesz odpowiedzi na pytania palące twój umysł.

Sprawdź *Dziennik kampanii*. *Jeśli Sebastien Moreau jest wymieniony w sekcji „Rozmowy z VIP-ami"*:
Przejdź do **Informacji od Sebastiena**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Przygotowania**.

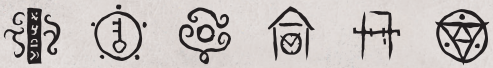
Informacje od Sebastiena: *Przypominasz sobie, co Sebastien powiedział ci podczas wieczornego przyjęcia. „Król w Żółci" pojawił się w Arkham kilkadziesiąt lat temu, na długo przed zbudowaniem Teatru Warda. Zdaniem Sebastiena nie ma się co dziwić, że niewielu ludzi to pamięta — tak po prawdzie jednym z założeń dzisiejszego wieczora było właśnie dotarcie z „Królem w Żółci" do szerszej publiczności. W Stowarzyszeniu Historycznym mogą być jakieś zapiski na temat spektaklu sprzed lat, zwłaszcza jeśli towarzyszyły mu dziwne zdarzenia, takie jak dziś. Może znajdziesz jakieś wycinki z gazet albo inne materiały z tamtego okresu.*

- Po tym, jak podczas przygotowania umieścisz w grze Hol wejściowy, połóż na nim 1 wskazówek.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Echa przeszłości, Kult Żółtego Znaku, Urojenia, Maski północy, Zamknięte drzwi* oraz *Mroczny kult*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



  Podczas przygotowywania zestawu spotkań *Maski północy* należy zebrać tylko 5 kart podstępu (2x Fałszywy trop, 3x Prześladujący cień). Nie należy zbierać lokalizacji, aktów, tajemnic ani kart pomocy scenariusza należących do tego zestawu spotkań.
- Losowo wybierz jedną lokalizację Stowarzyszenie Historyczne z cechą ***Pierwsze piętro***, jedną lokalizację Stowarzyszenie Historyczne z cechą ***Drugie piętro*** i jedną lokalizację Stowarzyszenie Historyczne z cechą ***Trzecie piętro***. Usuń te lokalizacje z gry bez podglądania ich odkrytej strony.
- Umieść w grze następujące lokalizacje: Hol wejściowy, obie kopie Cichych korytarzy i 6 pozostałych kopii Stowarzyszenia Historycznego (poniżej znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji). Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Holu wejściowym.
- Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: Tajna biblioteka, Opętany zaprzysiężony, Pan Peabody, Złachmaniony płaszcz oraz Brosza z czarnego onyksu.
- W oparciu o liczbę graczy biorących udział w grze:
  - Jeśli w grze bierze udział dokładnie 1 gracz: nie dokonuje się żadnych zmian.
  - Jeśli w grze bierze udział dokładnie 2 graczy: należy przeszukać zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu 1 kopii Poszukiwacza Carcosy. Należy rozstawić go w lokalizacji Stowarzyszenie Historyczne z cechą ***Trzecie piętro***.
  - Jeśli w grze bierze udział dokładnie 3 graczy: należy przeszukać zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu 2 kopii Poszukiwacza Carcosy. Należy rozstawić każdego z nich w innej lokalizacji Stowarzyszenie Historyczne z cechą ***Trzecie piętro***.
  - Jeśli w grze bierze udział dokładnie 4 graczy, należy przeszukać zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu 3 kopii Poszukiwacza Carcosy. Należy rozstawić każdego z nich w innej lokalizacji Stowarzyszenie Historyczne z cechą ***Drugie piętro*** lub ***Trzecie piętro***.
- Sprawdź *Dziennik kampanii. Jeśli uciekliście z przyjęcia:* Docierasz do gmachu Stowarzyszenia Historycznego i masz jeszcze trochę czasu; każdy badacz może wykonać 1 dodatkową akcję podczas swojej pierwszej tury w tej rozgrywce.
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Tryb samodzielnej rozgrywki

Jeśli gracze zdecydowali się na tryb samodzielnej rozgrywki i nie chcą odnosić się do żadnych innych elementów przygotowania/zakończenia, podczas przygotowywania i rozgrywania tego scenariusza mogą zastosować poniższe informacje:

- Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:
  +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , .
- Następnie należy losowo wybrać jeden z następujących żetonów: , lub . Do worka chaosu należy dodać 2 żetony wylosowanego rodzaju.
- *Sebastien Moreau nie jest wymieniony w sekcji „Rozmowy z VIP-ami" ani „Zabici VIP-owie".*
- *Nie uciekliście z przyjęcia.*

Sugerowane ułożenie lokalizacji

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani): Uciekliście z budynku, jednak wiecie, że ledwo udało wam się ujść z życiem. Odczytaj **Zakończenie 4**.

Zakończenie 1: *W przypadku „Króla w Żółci" nie może być mowy o zbiegach okoliczności. Jesteś przekonany, że znaleziony przedmiot jest ważny. Postanawiasz go zabrać i kontynuować śledztwo. Ostatnie zapiski dotyczące poprzedniego spektaklu „Króla w Żółci" to opinia psychiatryczna na temat Daniela Chesterfielda, pracownika teatru,który stracił rozum po przedstawieniu. Wygląda na to, że po zakończeniu produkcji trafił do przytułku dla obłąkanych. Być może nadal tam jest...*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *wzięliście broszę z onyksem*. Zaznacz w *Dzienniku kampanii* jedno **Przeświadczenie**. Jeden z badaczy musi zawrzeć w swojej talii osłabienie Broszę z czarnego onyksu do końca kampanii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- Jeśli Sebastien Moreau *(Dzika histeria)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jego imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .

Zakończenie 2: *Śledztwo takie jak to każdego wpędziłoby w paranoję. Dopatrywanie się ukrytych znaczeń w każdym znalezionym drobiazgu jest niebezpieczne. Jesteś pewien, że ta brosza jest nieistotna, najprawdopodobniej to jakiś rekwizyt z poprzedniego przedstawienia. Zostawiasz ją i kontynuujesz śledztwo. Ostatnie zapiski dotyczące poprzedniego spektaklu „Króla w Żółci" to opinia psychiatryczna na temat Daniela Chesterfielda, pracownika teatru, który stracił rozum po przedstawieniu. Wygląda na to, że po zakończeniu produkcji trafił do przytułku dla obłąkanych. Być może nadal tam jest...*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *zostawiliście broszę z onyksem*. Zaznacz w *Dzienniku kampanii* jedną **Wątpliwość**.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- Jeśli Sebastien Moreau *(Dzika histeria)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jego imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .

Zakończenie 3: *Zwalista postać pada na ziemię i jej powykręcane cielsko topi się, wijąc się w agonii. Charczy i krzyczy, a z jej ust i oczu jarzy się żółte światło. „Daniel" – chrypi łamiącym się głosem. „Szukaj Daniela... Daniela Chesterfielda, pracownika teatru, on pamięta!" Masz wrażenie, że w jego słowach rozbrzmiewa jeszcze jakiś drugi głos, głęboko ukryty, szepczący niemal niesłyszalnie w nieznanym, melodyjnym języku. „Znajdź go... On też wypowiedział przysięgę... Przysięga zgubi nas wszystkich...!" Po tych słowach skóra spływa z jego kości i , rzężąc, nieszczęśnik wydaje swoje ostatnie tchnienie.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *zniszczyliście broszę z onyksem*.Dowolny badacz może zdecydować się dodać kartę Złachma-niony płaszcz do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- Jeśli Sebastien Moreau *(Dzika histeria)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jego imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .

Zakończenie 4: *Czujesz się wyczerpany po wydarzeniach z poprzedniej nocy. W Stowarzyszeniu Historycznym nie udało ci się znaleźć niczego, co pozwoliłoby poczynić postępy w śledztwie. Nie wiesz, kim byli intruzi, ale najwidoczniej szukali tych samych informacji co ty. Zdruzgotany niepowodzeniem udajesz się do najbliższej noclegowni – Pensjonatu Mamuśki niedaleko Stowarzyszenia Historycznego. Kiedy docierasz na miejsce, zaczyna świtać i na paprociach przy werandzie oraz na klamce frontowych drzwi widać już rosę. Masz szczęście, że udaje ci się wynająć wolny pokój na jeden dzień i wkrótce zapadasz w sen.*

Nagle czujesz, że spadasz. Niczym morze ognia otacza cię oślepiający blask. W twojej głowie pulsuje potworny ból, a przed oczami falują jaskrawe kolory. Płomienie palą twoją skórę. W dole otwiera się otchłań, pochłaniając cię w całości. I nagle znajdujesz się w wilgotnej celi bez okien, a w powietrzu czuć smród zgnilizny. W rogu pomieszczenia kuli się jakiś człowiek, dygocząc z zimna lub rozpaczy, a może z powodu obu tych rzeczy. „Żadnej maski" – mamrocze w kółko – „żadnej maski, żadnej maski..." Robisz niepewny krok w jego stronę, ale zanim zdołasz się zbliżyć, metalowa płytka w drzwiach celi przesuwa się i przez wąskie okienko słychać polecenie. „Danielu, już czas" – odzywa się głos. „Danielu, obudź się. Obudź się, *Danielu". I wtedy się budzisz.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *wyznawcy Znaku znaleźli rozwiązanie*.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat intryg *Króla w Żółci*.
- Jeśli Sebastien Moreau *(Dzika histeria)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jego imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do niego 1 żeton , 1 żeton i 1 żeton .

Scenariusz IV: Nieopisywalna przysięga

Sprawdź Dziennik kampanii. *Jeśli wyznawcy Znaku znaleźli rozwiązanie*: przeczytaj **Wprowadzenie 1**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wprowadzenia 2**.

Wprowadzenie 1: *„Obudź się, Danielu". Echo słów odbija się w twoim umyśle, kiedy przechadzasz się po pogrążonym w niełądzie pokoju, próbując zrozumieć, czego właściwie przed chwilą doświadczyłeś. Obudziłeś się po południu, zrywając się gwałtownie z przesiąkniętej potem pościeli, cały roztrzęsiony. Choć spałeś niemal osiem godzin, czujesz się jeszcze bardziej zmęczony niż wcześniej. W lustrze wiszącym nad komodą dostrzegasz swoje przekrwione oczy i cienie pod nimi i zaczynasz wątpić, czy naprawdę zaznałeś choć odrobiny prawdziwego snu.*

Zastanawiasz się, kim jest Daniel. Pomieszczenie, które widziałeś we śnie, wyglądało jak więzienie, ale mężczyzna, Daniel, sprawiał wrażenie rozbitego, jakby nie panował nad własnym umysłem. Tylko jedno miejsce pasuje do takiego opisu – przytułek dla obłąkanych. Wiesz, że i tak nie zdołasz już zmrużyć oka, więc ruszasz do Przytułku w Arkham, licząc, że twoje przeczucie jest właściwe.

Przejdź do **Wprowadzenia 3**.

Wprowadzenie 2: *Polegając na zdobytych dowodach, przez kilka następnych dni szukasz informacji na temat Daniela Chesterfielda, który pracował przy poprzednim spektaklu „Króla w Żółci". Z tego, co ci wiadomo, to jedyny ocalały powiązany z tamtym przedstawieniem. Cała reszta, aktorzy, pracownicy teatru – przynajmniej ci, których nazwiska ustaliłeś – zaginęli albo zmarli niedługo po premierze. Przyczyny były różne, ale nad wszystkimi wisiała ponura aura. Dziwne wypadki. Samobójstwa. Zniknięcia.*

Wygląda na to, że Daniel to twój jedyny trop, jeśli chcesz się dowiedzieć czegoś więcej. Z informacji, które zdobyłeś, wynika, że trafił do Przytułku w Arkham. Tam powinna znajdować się cała dokumentacja jego kuracji. Nie jesteś nawet pewien, czy Daniel nadal żyje. Być może wyzdrowiał i go wypuścili. Liczyłeś, że nie będzie takiej potrzeby, ale wygląda na to, że odpowiedzi uzyskasz tylko w jeden sposób. Zabierasz swoje rzeczy i ruszasz do śródmieścia, kierując się do Przytułku w Arkham.

Przejdź do **Wprowadzenia 3**.

Wprowadzenie 3: *Wchodząc do przytułku, zatrzymujesz się, żeby porozmawiać z recepcjonistą, choć czujesz, że twoje ciało pragnie zapuścić się głębiej do tego domu wariatów. Recepcjonista spogląda na ciebie sceptycznie, kiedy opowiadasz mu o „Królu w Żółci" i o Danielu. Twój upór sprawia, że sięga w końcu do szafki i wyciąga grubą, białą teczkę. W środku jest mnóstwo informacji na temat pacjentów przytułku – dokumentacja medyczna, oceny psychiatryczne i tym podobne. Rozpoznajesz kilka twarzy na zdjęciach, kiedy przewraca kartki. „Daniel... Daniel Chesterfield, tak? Jest pod specjalistyczną opieką doktora Mintza. Jednak odwiedziny są niemożliwe, to oddział zamknięty". Kłócisz się i nalegasz, żeby wpuszczono cię do skrzydła z pacjentami, wiedząc, że tylko dzięki Danielowi masz szansę zrozumieć, co tak naprawdę się dzieje.*

Recepcjonista uśmiecha się do ciebie współczująco i łagodnieje, jednocześnie wzywając gestem pobliskich strażników. „Oczywiście, oczywiście" – odzywa się szczerze niczym uliczny sprzedawca. – „Umówię spotkanie z doktorem Mintzem, żebyś mógł porozmawiać z nim o Danielu. Ci panowie cię zaprowadzą". Czujesz ulgę. Już wkrótce otrzymasz odpowiedzi, których szukasz. Eskorta prowadzi cię korytarzami Przytułku w Arkham prosto do skrzydła z pacjentami...

Sprawdź *Dziennik kampanii. Jeśli Constance Dumaine jest wymieniona w sekcji „Rozmowy z VIP-ami"*:
Przejdź do **Informacje od Constance**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Przygotowania**.

Informacje od Constance: *Przypominasz sobie, co powiedziała ci Constance podczas jej piekielnego przyjęcia. Ona, aktorzy i inni ludzie odpowiedzialni za spektakl musieli złożyć swego rodzaju przysięgę, którą wymógł na nich reżyser, Nigel Engram. Początkowo sądziła, że to tylko kaprys ekscentrycznego artysty, taka dziwna formalność, dzięki której pan Engram chciał wzmocnić więzy między aktorami i resztą ekipy. I musiała przyznać, że to podziałało. Odkąd wygłosili tę dziwną przysięgę, zarówno ona, jak i reszta trupy teatralnej czuli się bardziej pewni siebie i pełni energii. Może Daniel doświadczył czegoś podobnego podczas poprzedniego spektaklu „Króla w Żółci". Musisz go o to spytać.*

- Każdy badacz umieszcza wierzchnią kartę ze swojej talii zakrytą w swoim obszarze gry, bez podglądania. Traktuj tę kartę jako atut z cechą ***Odwaga*** z kosztem 0, bez żadnych symboli i z poczytalnością 2. Odrzuć tę kartę, jeśli z jakiegokolwiek powodu opuści grę.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Nieopisywalna przysięga, Dar Hastura, Mieszkańcy Carcosy, Urojenia, Zgnilizna i nieczystości* oraz *Agenci Hastura*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

- Odłóż na bok w osobnym stosie wszystkich wrogów z cechą ***Potwór***, znajdujących się pośród kart zebranych zestawów spotkań. (Łącznie powinno być 7 wrogów z cechą ***Potwór***).
- Odłóż na bok w osobnym stosie wszystkich wrogów z cechą ***Obłąkany***, znajdujących się pośród kart zebranych zestawów spotkań. (Łącznie powinno być 7 wrogów z cechą ***Obłąkany***).
- Wylosuj 1 kopię Pomieszczeń przytułku *(Wschodnie skrzydło dla pacjentów)* i 1 kopię Pomieszczeń przytułku *(Zachodnie skrzydło dla pacjentów)*. Usuń te kopie z gry. Pozostałe Pomieszczenia przytułku umieść w grze. Każdy badacz rozpoczyna grę w wybranych przez siebie Pomieszczeniach przytułku.
- Odłóż na na bok, poza grę następujące karty: Daniel Chesterfield oraz wszystkie kopie lokalizacji Separatka.
- Umieść w grze następujące lokalizacje: Stołówka, Kuchnia, Podwórze, Ogród, Izba chorych oraz Piwniczne korytarze (poniżej znajduje się sugerowane ułożenie).
- Odpowiednio do wybranego poziomu trudności, do końca kampanii do worka chaosu należy dodać następujący żeton chaosu:
  - **Łatwy:** –2.
  - **Standardowy:** –3.
  - **Trudny:** –4.
  - **Ekspercki:** –5.
- Sprawdź *Dziennik kampanii*. W zależności od opisanych poniżej okoliczności podczas rozgrywania tego scenariusza należy użyć odpowiedniej wersji Aktu 2. Drugą wersję aktu 2 należy usunąć z gry.
  - *Jeśli wzięliście broszę z onyksem*, użyj Aktu 2 – „Najcięższe przypadki" (w. I).
  - W przeciwnym razie użyj Aktu 2 – „Najcięższe przypadki" (w. II).
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Tryb samodzielnej rozgrywki

Jeśli gracze zdecydowali się na tryb samodzielnej rozgrywki i nie chcą odnosić się do żadnych innych elementów przygotowania/zakończenia, podczas przygotowywania i rozgrywania tego scenariusza mogą zastosować poniższe informacje:

- Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:
  +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, ☠, ☠, ☠, ☠2, ✶.
- Następnie należy losowo wybrać jeden z następujących żetonów: (▲, ● lub ✹). Do worka chaosu należy dodać 2 żetony wylosowanego rodzaju.
- *Constance Dumaine nie jest wymieniona w sekcji „Rozmowy z VIP-ami" ani „Zabici VIP-owie".*
- *Zostawiliście broszę z onyksem.*
- Nie należy czytać Antraktu II – Zagubiona dusza.

Wygnanie

Niektóre karty graczy muszą zostać wygnane po wykorzystaniu. Kiedy karta zostaje wygnana, usuwa się ją z gry i zwraca do kolekcji kart. Jeśli podczas rozgrywania kampanii gracz chce ponownie dodać ją do swojej talii, to musi ponownie zapłacić za nią punktami doświadczenia (pomiędzy scenariuszami). Jeśli wygnanie 1 lub większej liczby kart sprawi, że w talii badacza znajdzie się mniejsza od wymaganej liczba kart, pomiędzy kolejnymi scenariuszami gracz ten musi zakupić karty, aby zachować wymagany rozmiar talii (podczas zakupu kart w ten sposób może kupować karty o poziomie 0 za 0 punktów doświadczenia, do momentu osiągnięcia wymaganej wielkości talii).

Sugerowane ułożenie lokalizacji

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

Przed rozpatrzeniem jakiegokolwiek innego zakończenia, jeśli co najmniej 1 badacz został pokonany: pokonani badacze odczytują najpierw fragment **Pokonany badacz**.

Pokonany badacz: *„Doktorze Mintz, pacjentowi podano leki i jest już gotowy do spotkania z panem". Siostra Heather otworzyła leżącą na biurku teczkę i przez kilka chwil wczytywała się dokumentację medyczną.*

„Czy stan pacjenta uległ zmianie?" – spytał doktor Mintz monotonnym głosem. Formalność. Oboje wiedzieli, że pacjentowi nie da się już pomóc.

„Nie. Urojenia nadal się utrzymują. Żąda rozmowy z Nadzorcą, twierdzi, że jest tu tylko odwiedzającym i bełkocze o spektaklu, który wystawiano jakiś czas temu, o «Królu w Żółci»".

„A pozostałe przestępstwa? Incydent w teatrze? Albo ten na 1452 Atlantic Ave?"

„Uważa, że został zaatakowany i musiał się bronić" – głos pielęgniarki był pełen współczucia. Nie pojmowała, jak coś mogło zniszczyć ludzki umysł w tak krótkim czasie. W papierach pacjenta nie było żadnych wzmianek na temat wcześniejszych problemów ze zdrowiem psychicznym. „Rozumie pan coś z tego, doktorze?"

„A czy ktokolwiek byłby w stanie?" – westchnął doktor Mintz i wstał, zabierając teczkę z biurka. „Ja nie mam zrozumieć. Ja mam wyleczyć. Może moje eksperymentalne metody okażą się skuteczne przy tym pacjencie". Pielęgniarka skrzywiła się i dostała gęsiej skórki. Wiedziała, jak wyglądają te eksperymentalne metody i wątpiła, żeby w czymkolwiek pomogły.

- Wszyscy badacze, którzy zostali pokonani, **oszaleli**. Jeśli jest zbyt mało badaczy, aby móc kontynuować, kampania się kończy, a gracze przegrywają.
- Jeśli udało się osiągnąć inne zakończenie, pozostali badacze odczytują odpowiednie zakończenie.
- Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): przejdź do **Zakończenia 1**.

Zakończenie 1: *...I tak kończy się szaleństwo „Króla w Żółci".*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *Król zebrał krwawe żniwo*.
- Jeśli jest zbyt mało badaczy, aby móc kontynuować, kampania się kończy, a gracze przegrywają. W przeciwnym wypadku gracze kontynuują kampanię. (Każdy gracz, którego badacz oszalał, musi wybrać nowego badacza z puli dostępnych badaczy).
- Sprawdź *Dziennik kampanii*. *Jeśli wzięliście broszę z onyksem,* wybierz nowego badacza, który weźmie broszę. Dany badacz musi zawrzeć w swojej talii osłabienie Brosza z czarnego onyksu. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- Jeśli Constance Dumaine *(Trochę zbyt towarzyska)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jej imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Pomiń Antrakt II: Zagubiona dusza i przejdź bezpośrednio do Scenariusza V: Widmo Prawdy.

Zakończenie 2 ***(każdy pokonany badacz powinien najpierw rozpatrzyć fragment Pokonany badacz)*****:** *Stajesz naprzeciw grupy pracowników przytułku i ochroniarzy, którzy zagradzają ci drogę ucieczki. Zapędzili cię w kozi róg i nie masz innego wyjścia – musisz walczyć, aby przedrzeć się siłą. Kiedy próbujesz się wydostać, kilku pacjentów korzysta z nadarzającej się okazji i rzuca się na strażników. Siostra Heather wrzeszczy i wycofuje się. W zamieszaniu jakoś udaje ci się uciec. Jesteś poturbowany i posiniaczony, ale przynajmniej znowu wolny. Zaleczenie ran potrwa, ale teraz nie masz na to czasu.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *podczas ucieczki z przytułku badacze zostali zaatakowani*.
- Każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej, ponieważ został zaatakowany przez strażników przytułku.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- Jeśli Constance Dumaine *(Trochę zbyt towarzyska)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jej imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Należy przejść do Antraktu II – Zagubiona dusza.

Zakończenie 3 ***(każdy pokonany badacz powinien najpierw rozpatrzyć fragment Pokonany badacz)*****:** *Pacjenci szaleją w amoku i pracownicy przytułku mają pełne ręce roboty. Wymykasz się niepostrzeżenie. Uciekasz do ogrodu za przytułkiem i jedyną przeszkodą dzielącą cię od świata zewnętrznego jest już tylko wysokie na dwa piętra ogrodzenie zwieńczone drutem kolczastym. Masz niewiele czasu. Musisz oddalić się od przytułku zanim wrócą strażnicy i cię zauważą. Kaftanem bezpieczeństwa zabranym z budynku przyciskasz drut kolczasty i szybko wspinasz się po ogrodzeniu, po czym zeskakujesz z drugiej strony i rzucasz się biegiem do ucieczki.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze uciekli z przytułku*.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- Jeśli Constance Dumaine *(Trochę zbyt towarzyska)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jej imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Należy przejść do Antraktu II – Zagubiona dusza.

Antrakt II: Zagubiona dusza

Jeśli dowolny badacz zrezygnował, mając pod kontrolą wersję Daniela Chesterfielda będącą atutem, należy przejść do **Daniel ocalał**.

Jeśli w momencie zakończenia scenariusza w grze znajdowała się wersja Daniela Chesterfielda będąca wrogiem, należy przejść do **Daniel został opętany**.

Jeśli żadne z powyższych nie jest prawdą, należy przejść do **Daniel nie przeżył**.

Daniel ocalał: *Spacerowanie po Arkham ze zbiegłym pacjentem nie wydaje się dobrym pomysłem, więc na wszelki wypadek przyczajasz się na trochę w Pensjonacie Mamuśki i ukrywasz Daniela przed przedstawicielami prawa. Daniel jest całkowicie nieprzewidywalny, w jednej chwili apatyczny i nieobecny, by w kolejnej wrzeszczeć wniebogłosy. Dopiero po kilku dniach dociera do niego, że nie jest już w przytułku, ale to tylko wzmaga jego przerażenie. „On po mnie idzie, on po mnie idzie!" – bełkocze, czasem po kilka godzin bez przerwy. W końcu podczas ciepłej, gwieździstej nocy Daniel uspokaja się na tyle, żeby ci się zwierzyć. „«Król w Żółci» nie jest tylko przedstawieniem. To istota zwana Hasturem i ja już jestem jego własnością. Ale ty masz jeszcze czas. Jeszcze nie zostałeś opętany. Jeszcze nie wygłosiłeś Przysięgi. Cokolwiek się stanie, nie wymawiaj jego imienia. Nie poddawaj się". Pytasz go o dziwne zdarzenia mające miejsce w miasteczku oraz o kultystów i potwory, które spotkałeś. „Oni próbują odnaleźć Carcosę" – odpowiada rzeczowo. Rozpoznajesz nazwę fikcyjnego miasta, w przedstawieniu rządził nim właśnie Król w Żółci. „Oni chcą uwolnić Hastura z Jego więzienia. Ale ty! Ty możesz otworzyć drogę do Carcosy przed nimi! Możesz zapieczętować Hastura na zawsze!" Łapie cię kurczowo za ubranie i wrzeszczy opętańczo: „Szybko! Zanim Nieznajomy odkryje nasz plan!"*

Kilka godzin później Daniel znów bełkocze niezrozumiale i spogląda nieprzytomnym wzrokiem. Wychodzisz na długi spacer, żeby oczyścić myśli i rozmyślasz nad zdobytymi właśnie informacjami. Nie wiesz jeszcze, co zrobisz dalej, i w końcu wracasz do swojego pokoju. Drzwi są wyważone. Daniel leży na ziemi, jego twarz jest upiornie blada, a ciało bezwładne. Sine ślady wokół szyi wyraźnie świadczą o tym, że ktoś go udusił.

- Każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat intryg Króla w Łachmanach.

- Badacze muszą wybrać jedną z opcji:
  - Opętanie? Przysięgi? Musi być na to wszystko jakieś inne wytłumaczenie. Przejdź do **Ignorujesz ostrzeżenie**.
  - Powinniśmy posłuchać Daniela. Nie możemy więcej wymawiać imienia Króla w Żółci. Przejdź do **Zważasz na ostrzeżenie**.

Daniel nie przeżył: *Nie wiesz jak szybko ludzie dowiedzą się o zajściu w przytułku, więc na wszelki wypadek przyczajasz się na trochę w Pensjonacie Mamuśki. Aby nie marnować czasu, sporządzasz dokładne notatki z niedawnych wydarzeń, w tym zapis rozmowy z Danielem. Mówił o „Królu w Żółci", jakby to była prawdziwa istota, nawet użył imienia. „Hastur". Bełkotał, mamrotał i wrzeszczał też inne rzeczy. Wątpisz, żebyś kiedykolwiek zdołał wymazać to z pamięci. „Kazał nam złożyć Przysięgę". „Zapłacono cenę". „Oni otworzą szlak do Carcosy". Przez wiele godzin zastanawiasz się nad ostrzeżeniem danym ci przez Daniela i nad jego błagalnymi, pełnymi lęku słowami: „Nie wymawiaj Jego imienia". Wspomnienie jego ostatnich chwil wciąż nawiedza twoje myśli.*

- Badacze muszą wybrać jedną z opcji:
  - Opętanie? Przysięgi? Musi być na to wszystko jakieś inne wytłumaczenie. Przejdź do **Ignorujesz ostrzeżenie**.
  - Powinniśmy posłuchać Daniela. Nie możemy więcej wymawiać imienia Króla w Żółci. Przejdź do **Zważasz na ostrzeżenie**.

Daniel został opętany: *Nie wiesz jak szybko ludzie dowiedzą się o zajściu w przytułku, więc na wszelki wypadek przyczajasz się na trochę w Pensjonacie Mamuśki. Aby nie marnować czasu, sporządzasz dokładne notatki z niedawnych wydarzeń, w tym zapis rozmowy z Danielem. Mówił o „Królu w Żółci", jakby to była prawdziwa istota, nawet użył imienia. „Hastur". Bełkotał, szeptał i wrzeszczał też inne rzeczy. Wątpisz, żebyś kiedykolwiek zdołał wymazać to z pamięci. „Kazał nam złożyć Przysięgę". „Zapłacono już cenę". „Oni otworzą szlak do Carcosy".*

Kiedy trzeciej nocy wracasz do swojego pokoju, zastajesz wyważone drzwi. Wchodzisz ostrożnie do środka, zastanawiając się, czy przyszła po ciebie policja. Albo co gorsza Nieznajomy. Ku swemu zaskoczeniu w pokoju zastajesz jednak Daniela Chesterfielda. Leży na podłodze, jego twarz wykrzywiona jest w bólu, a oczy szeroko otwarte. Jest martwy. Białka oczu są przekrwione i pożółkłe, a sztywne dłonie zaciskają się na egzemplarzu „Króla w Żółci". Z wysiłkiem uwalniasz książkę z zimnych palców i przeglądasz ją. Na marginesie każdej

strony Daniel sporządził notatki. Większości jest zupełnie nieskładna, ale kilka zapisano w zrozumiały sposób. Kiedy po raz pierwszy pojawia się wzmianka na temat miasta Carcosa, na marginesie widnieje dopisek Daniela:

Carcosa istnieje naprawdę
Nie pozwól im otworzyć szlaku

Kiedy Cassilda mówi o królu w Łachmanach, Daniel pisze:

Hastur jest królem w Łachmanach
zamknięty w więzieniu pośród gwiazd
zapieczętuj go i powstrzymaj to szaleństwo!

Pytania kotłują się w twojej głowie. Jak zdołał uciec z przytułku? Jak zginął? I dlaczego teraz wygląda jak człowiek? Nie mając wiele czasu, pospiesznie zabierasz swoje rzeczy z pokoju i uciekasz. W myślach cały czas wracasz do słów Daniela i do kryjącej się w nich przestrogi.

- Badacze muszą wybrać jedną z opcji:
  - Opętanie? Przysięgi? Musi być na to wszystko jakieś inne wytłumaczenie. Przejdź do **Ignorujesz ostrzeżenie**.
  - Powinniśmy posłuchać Daniela. Nie możemy więcej wymawiać imienia Króla w Żółci. Przejdź do **Zważasz na ostrzeżenie**.

Ignorujesz ostrzeżenie: *Przez wiele godzin analizujesz informacje z „Króla w Żółci". Co jest prawdą? Co jest realne? Tylko ty jesteś w stanie uporządkować to szaleństwo.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że zignorowaliście ostrzeżenie Daniela.
- Zaznaczcie w *Dzienniku kampanii* dwie **Wątpliwości.**
- Przejdź do Scenariusza V: Widmo Prawdy.

Zważasz na ostrzeżenie: *Przez wiele godzin analizujesz informacje z „Króla w Żółci". Co jest prawdą? Co jest realne? Tylko ty jesteś w stanie uporządkować to szaleństwo.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że posłuchaliście ostrzeżenia Daniela.
- Zaznaczcie w *Dzienniku kampanii* dwa **Przeświadczenia**.
- Każdy badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat intryg Króla w Łachmanach.
- Do końca kampanii, za każdym razem, gdy któryś z graczy wymówi na głos imię HASTUR podczas rozgrywania scenariusza (lub podczas przygotowywania scenariusza), dany badacz natychmiast otrzymuje 1 punkt przerażenia.
- Przejdź do Scenariusza V: Widmo Prawdy.

Scenariusz V: Widmo Prawdy

Sprawdź Dziennik kampanii.
Jeśli Król zebrał krwawe żniwo:
przeczytaj **Wprowadzenie 1**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wprowadzenia 2**.

Wprowadzenie 1: *Od wystawienia „Króla w Żółci" w Tatrze Warda minęło już kilka miesięcy. Wraz z kompanami badaliście podejrzane zdarzenia towarzyszące przedstawieniu. Po tym, co odkryliście, zacząłeś wątpić w sens dalszego śledztwa, ale prawda wzywała i mogłeś jedynie odpowiedzieć na jej zew. Wygląda no to, że nie wy pierwsi przyglądaliście się dziwnym incydentom związanym z „Królem w Żółci". Inna grupa badaczy również się nimi zainteresowała. Kilka dni po spektaklu w Arkham trafili do przytułku dla obłąkanych, bełkocząc o powracającym Królu i o „potworach", które ich zaatakowały. Jakoś wcale cię to nie dziwi. Ich los utwierdza cię tylko w przekonaniu, że jesteś na właściwym tropie... Oraz w przekonaniu, że powinieneś przerwać śledztwo, póki jeszcze masz szansę.*

Znajdujesz materiały zgromadzone przez zatrzymanych badaczy i podejmujesz trop w miejscu, w którym skończyli. Udało im się przesłuchać niektórych członków obsady i kilku ludzi odpowiedzialnych za przedstawienie „Król w Żółci" oraz zdobyć trochę cennych informacji. W notatkach są również rzeczy, których dowiedzieli się w Stowarzyszeniu Historycznym i sprawozdania z pobytu w Przytułku w Arkham, w tym dane na temat jednego z pacjentów – Daniela Chesterfielda. Spędzasz całą noc, analizując zapiski i w końcu zapadasz w głęboki sen. We śnie nawiedza cię wizja Carcosy – czarnych gwiazd, bliźniaczych słońc, strzaskanego księżyca i poskręcanych wieżyc.

Przejdź do **Snu 1**. Nie zgub się.

Wprowadzenie 2: *Od wydarzeń w przytułku minęło już kilka tygodni, a mimo to wcale nie zbliżyłeś się do odkrycia prawdy na temat „Króla w Żółci" i Carcosy. Przeczesałeś miasto, szukając jakiegoś śladu ludzi, o których mówił Daniel, tych, którzy „otwierają szlak do Carcosy", ale nic nie znalazłeś. Albo trop już dawno ostygł, albo nie ma ich już w Arkham. A może Daniel naprawdę był szalony, a ty tylko podążasz za nim w otchłań obłędu. Każdej nocy przewracasz się niespokojnie z boku na bok, kiedy w snach nawiedzają cię niezwykle realistyczne wizje Carcosy – czarnych gwiazd, bliźniaczych słońc, strzaskanego księżyca i poskręcanych wieżyc.*

Przejdź do **Snu 1**. Nie zgub się.

Sen 5: *Patrzysz w lustro i twoje odbicie spogląda na ciebie zaintrygowane. „Chwileczkę, to nie jest* **Sen 1***" – mówisz do siebie.*

Przejdź do **Snu 1**.

Sen 4: *Dym i żar unoszą się ku bezgwiezdnemu niebu. Wrzask płonących stworów przepełnia cię upiornym poczuciem spełnienia. Myślisz sobie, że brzmią prawie jak ludzie. Wiesz jednak, że to nieprawda.*

Każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej.
Przejdź do **Snu 6**.

Sen 8: *Patrzysz w lustro i Nieznajomy odwzajemnia twoje spojrzenie. Jego wzrok świdruje twój umysł. Lustro pęka.*

Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli w sekcji „Śladem Nieznajomego" znajduje się 3 lub mniej kresek, przejdź do **Snu 9.**

Jeśli w sekcji „Śladem Nieznajomego" znajduje się 4 lub więcej kresek, przejdź do **Snu 10.**

Sen 12: *Spoglądasz z zaciekawieniem na witraż. Cóż to za cień widać za oknem? Co oznacza ten dziwny wzór?*

Zaznacz w *Dzienniku kampanii* jedną **Wątpliwość**.
Przejdź do **Snu 13**.

Sen 2: *Constance łapie cię za rękę i ciągnie na wypolerowany parkiet. „Chodź, nie wstydź się. Tę noc spędzimy tańcząc! Świętując!"*

Sprawdź *Dziennik kampanii. Jeśli Król zebrał krwawe żniwo*, przejdź do **Snu 8.**

Jeśli powyższe nie jest prawdą i *jeśli przerwaliście tajne spotkanie*, przejdź do **Snu 3**.

Jeśli zabiliście potwory na przyjęciu, przejdź do **Snu 4**.

Jeśli żadne z powyższych nie jest prawdą, przejdź do **Snu 6**.

Sen 9: *Ścigasz Nieznajomego przez mroczne, zimne korytarze zbudowane z niezliczonych szkieletów. Czaszki odwracają się, kiedy je mijasz, i szyderczo klekoczą zębami. Nieznajomy dociera do ściany kości. Martwe ręce chwytają go i wciągają do środka. Szyderczy śmiech umarłych osiąga apogeum.*

Przejdź do **Snu 13**.

Sen 1: *Opadasz w otchłań jeziora Hali. Niewyobrażalne stwory czają się w ciemnościach poza zasięgiem twojego wzroku, nad tobą majaczy złowieszczo Hastur, wspaniały ale wciąż zamknięty w więzieniu szaleństwa, wyciągniętą ręką kieruje twoimi mękami, spychając cię w odmęty.*

Każdy badacz otrzymuje osłabienie Zagubiona dusza *(Szlak do Carcosy #227)* (niewliczane do limitu kart w talii). Wtasuj 1 kopię tego osłabienia do talii każdego badacza. Przejdź do **Snu 2**.

Sen 7: *Jesteś na posterunku policji w Arkham i desperacko próbujesz wyjaśnić sierżantowi, co zaszło w Teatrze Warda. On jednak parska tylko z niedowierzaniem. „Już my dobrze wiemy, co zrobiłeś" – mówi i zakuwa cię w kajdanki. „Jesteś aresztowany za kradzież. Chłopaki, zabrać go stąd". Kilku policjantów staje przy tobie, uniemożliwiając ci ucieczkę. Nikt nie słucha twoich sprzeciwów i zostajesz odeskortowany po betonowych schodach w dół i wtrącony do zimnej, wilgotnej celi. „Może jak posiedzisz trochę w zamknięciu, to zaczniesz inaczej gadać" – krzyczy sierżant zza biurka. Drzwi zatrzaskują się i zostajesz sam na sam z własnymi myślami. Jak się domyślili? Skąd mogli to wiedzieć?*

Wybierz badacza. Wybrany badacz otrzymuje osłabienie Paranoja *(Zestaw podstawowy #97)* (nie wliczane do limitu kart w talii). Wtasuj 1 kopię tego osłabienia do talii danego badacza, jeśli to możliwe. Przejdź do **Snu 8**.

Sen 10: *Gonisz Nieznajomego po stromych schodach ze spękanego kamienia, a strugi deszczu chłoszczą cię po plecach. Gdzieś w oddali niebo rozjaśniają błyskawice. Wysoko w przestworzach widzisz wir złowieszczo czarnych chmur, który wygląda, jakby chciał wciągnąć cały świat. Zamaskowany mężczyzna przebiega przez szerokie przejście na szczycie schodów, a ty podążasz w ślad za nim. Odgłosy burzy cichną stłumione, kiedy drzwi zamykają się za tobą. Spoglądasz w górę i dostrzegasz znajomo wyglądający witraż. „Piękny, czyż nie?" – pyta cicho Nieznajomy.*

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- *„Jak* cokolwiek *z tego może ci się wydawać piękne?"* Przejdź do **Snu 11**.
- *„Na co ja właściwie patrzę?"* Przejdź do **Snu 12**.

Sen 3: *„Och, czyż to nie nasz dostojny gość?" – odzywa się wąsaty dżentelmen, opierając się na lasce ze srebrną głownią. Łapie butelkę wina z pobliskiego blatu i napełnia dla ciebie kieliszek. „Słyszałem, że bardzo się interesujesz naszym małym przedstawieniem" – dodaje z uśmiechem. „Powiedz proszę, jak póki co podoba ci się Akt II?"*

Przejdź do **Snu 6**.

Sen 13: *Słyszysz, jak Daniel woła do ciebie. „Oni otwierają szlak do Carcosy".*

Przejdź do **Przebudzenia**.

Sen 6: *Światła w teatrze są przygaszone i tylko pojedynczy reflektor rozświetla scenę. „Witam Panie i Panów!" – krzyczy stwór. Jego liczne macki sięgają ze sceny aż po sufit i zapuszczają się w boczne korytarze. Bestia szarpie kurtynę i czerwona tkanina spada na ziemię podarta jak łachman.*

Sprawdź *Dziennik kampanii. Jeśli policja jest wobec was podejrzliwa*, przejdź do **Snu 7**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Snu 8.**

Sen 11: *Starasz się nie patrzeć na witraż. Jeśli ten obrzydliwy człowiek twierdzi, że to piękne, to z pewnością jest to pułapka zastawiona na twój umysł. Zaciskasz pięści, aż bieleją ci kostki, i robisz krok do przodu, aby zmierzyć się z Nieznajomym.*

Zaznacz w *Dzienniku kampanii* jedno **Przeświadczenie**.

Przejdź do **Snu 13**.

Przebudzenie: *Budzisz się z niespokojnego snu zlany potem i czujesz mdłości. Tak dłużej być nie może. Możesz zrobić tylko jedno, żeby to śledztwo ruszyło dalej. Musisz znaleźć Nigela Engrama, reżysera „Króla w Żółci", człowieka, który zaprojektował to szaleństwo. Tylko on zna odpowiedzi, których szukasz. Pakujesz walizki i przygotowujesz plan podróży do Paryża, Miasta Świateł.*

Sprawdź *Dziennik kampanii. Jeśli Jordan Perry jest wymieniony w sekcji „Rozmowy z VIP-ami"*: przejdź do **Informacji od Jordana**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Przygotowania**.

Informacje od Jordana: *Pan Jordan Perry, który sfinansował kilka przedstawień „Króla w Żółci" na całym świecie, twierdził, że Nigel Engram to ekscentryk i człowiek pełen pasji, która graniczy niemal z manią. Plotki głoszą, że odkąd odkrył „Króla w Żółci", przestał reżyserować cokolwiek innego. Jordan poznał pana Engrama w kawiarni „L'agneau Perdu" w dzielnicy Montparnasse. To pierwsze miejsce, które zamierzasz sprawdzić. Masz nadzieję, że uda ci się znaleźć pana Engrama...*

Każdy badacz rozpoczyna grę z 3 dodatkowymi żetonami zasobów. Zamiast normalnej lokalizacji początkowej każdy badacz rozpoczyna grę w Montparnasse.

Należy przejść do **Przygotowania**.

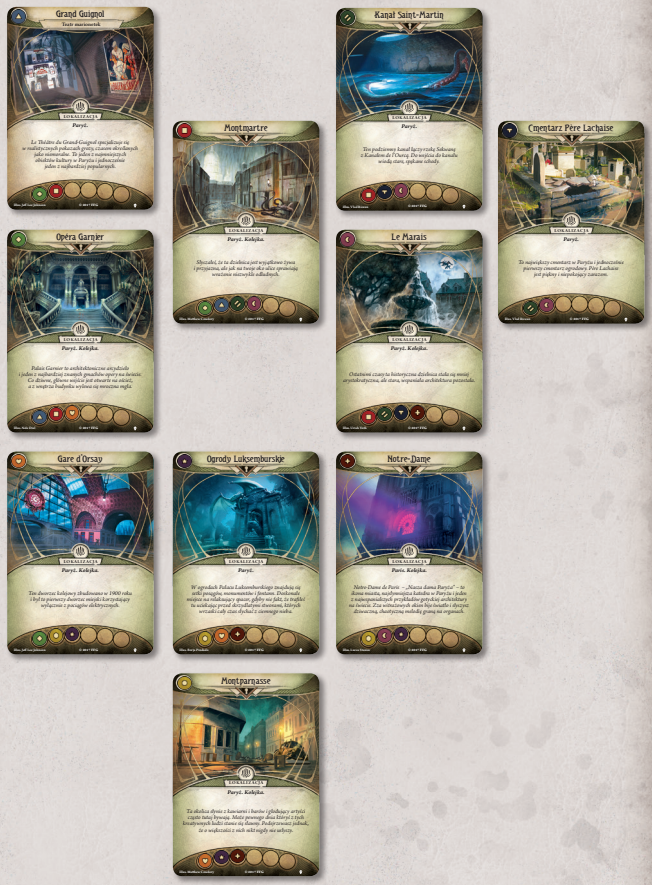
Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Widmo Prawdy, Przepowiednia złego, Byakhee, Nieznajomy, Agenci Hastura* oraz *Maski północy*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

  Podczas zbierania zestawu spotkań *Maski północy* należy zebrać tylko 5 kart podstępu (2x Fałszywy trop, 3x Prześladujący cień). Nie należy zbierać lokalizacji, aktów, tajemnic ani karty pomocy scenariusza z tego zestawu.

- Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli macie więcej (lub tyle samo) **Wątpliwości** niż **Przeświadczeń**:
  - Należy przeszukać zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu obu kopii Bliźniaczych słońc oraz wszystkich 3 kopii Prześladującego cienia i usunąć je z gry.
  - Podczas tego scenariusza należy używać Aktu 1 – Paryska konspiracja (w. I). Drugą wersję Aktu 1 należy usunąć z gry.
- Jeśli macie więcej **Przeświadczeń** niż **Wątpliwości**:
  - Należy przeszukać zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu obu kopii Nocy czarnych gwiazd oraz obu kopii Fałszywego tropu i usunąć je z gry.
  - Podczas tego scenariusza należy używać Aktu 1 – Paryska konspiracja (w. II). Drugą wersję Aktu 1 należy usunąć z gry.
- Wylosuj jedną z dwóch lokalizacji Montmartre, jedną z dwóch lokalizacji Opéra Garnier oraz jedną z dwóch lokalizacji Le Marais. Umieść wybrane lokalizacje w grze. Usuń z gry pozostałe wersje tych lokalizacji.
- Umieść w grze pozostałe lokalizacje (Montparnasse, Gare d'Orsay, Grand Guignol, Kanał Saint-Martin, Cmentarz Père Lachaise, Notre--Dame i Ogrody Luksemburskie). (Po prawej znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji). Każdy badacz zaczyna grę w Gare d'Orsay.
- Odłóż dwustronnego wroga Organistę na bok, poza grę.
- Jeśli pozostały jakieś kopie osłabienia Zagubiona dusza, należy odłożyć je na bok, poza grę.
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Sugerowane ułożenie lokalizacji



Tryb samodzielnej rozgrywki

Jeśli gracze zdecydowali się na tryb samodzielnej rozgrywki i nie chcą odnosić się do żadnych innych elementów przygotowania/zakończenia, podczas przygotowywania i rozgrywania tego scenariusza mogą zastosować poniższe informacje:

- Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, , , , , .
- Następnie należy losowo wybrać jeden z następujących żetonów: , lub . Do worka chaosu należy dodać 2 żetony wylosowanego rodzaju.
- Podczas przygotowania wybierz jedno: **Wątpliwość** albo **Przeświadczenie**.
  - Jeśli wybrałeś **Wątpliwość**, do końca tego scenariusza uznaje się, że masz więcej **Wątpliwości** niż **Przeświadczeń**.
  - Jeśli wybrałeś **Przeświadczenie**, do końca tego scenariusza uznaje się, że masz więcej **Przeświadczeń** niż **Wątpliwości**.
- Podczas przygotowania tego scenariusza kilkukrotnie pojawiają się odniesienia do Dziennika kampanii. *Żadne z tych wydarzeń nie miało miejsca.* Dodatkowo *w sekcji „Śladem Nieznajomego" nie ma żadnych kresek*, a *Jordan Perry nie jest wymieniony w sekcji „Rozmowy z VIP-ami" ani „Zabici VIP-owie".*
- Nie należy brać osłabienia Zagubiona dusza mimo poleceń zawartych we wprowadzeniu do tego scenariusza.
- Główny badacz dodaje osłabienie Mężczyzna w bladej masce *(Szlak do Carcosy #59)* do swojej talii.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): *Uciekasz na oślep i nie wiesz już nawet, w której części miasta jesteś. Nogi niosą cię same. Jazgot stworów i łopot potężnych skrzydeł rozbrzmiewający gdzieś w górze to wystarczająca motywacja, żeby się nie zatrzymywać. Wkrótce wbiegasz do wąskiej alejki i mijasz kilka ciężkich, żelaznych bram. To ślepy zaułek, plac otoczony ze wszystkich stron starymi domami. Chcesz zawrócić, ale w uliczce widać już wiele skrzydlatych sylwetek, które blokują ci drogę. Z każdą chwilą kolejne lądują na bramach i balkonach, wyczekując twojej zguby. Mężczyzna w czerni zbliża się złowieszczo spokojnie, otwiera bramę i wchodzi na plac. Jego twarz lśni w ciemnościach. Jego wzrok przeszywa twoją duszę. Przez krótką chwilę widzisz, czym jest naprawdę. To ostatnia rzecz, którą pamiętasz z tej nocy.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *nie uciekliście przed spojrzeniem Widma.*
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Jeśli Jordan Perry *(Porażająca aparycja)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jego imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 1: *Ten dom należy zapewne do Nigela Engrama, reżysera „Króla w Żółci". W końcu dotarłeś do celu... choć to niewielka pociecha dla twojej zszarganej psychiki. Czujesz się jak pies prowadzony na smyczy, jakbyś od dawna podążał nieświadomie ścieżką, którą ustalił dla ciebie okrutny pan. Odganiasz te ponure myśli i pukasz do drzwi. Nikt nie odpowiada i tylko stado srok podrywa się z dachu spłoszone nagłym dźwiękiem. Naciskasz klamkę, z nadzieją, że nie będziesz musiał otwierać drzwi w bardziej brutalny sposób. Ku twojemu zaskoczeniu nie są zamknięte na klucz.*

W domu Nigela panuje rozgardiasz, wszędzie piętrzą się notatki i dziwne diagramy. W salonie, na stoliku do kawy leży stara, wyblakła mapa o postrzępionych krawędziach. To chyba plan katakumb ciągnących się pod Paryżem, albo przynajmniej ich

fragment. Jedzenie w spiżarni jest stare i spleśniałe. Wygląda, jakby od lat nikt tutaj nie mieszkał, a jednak tusz na ścianach salonu jest świeży i wciąż wilgotny. Niemal każdy fragment tapety pokryty jest pismem, jedno zdanie zapisane tysiące razy:

On już tu jest.

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *znaleźliście dom Nigela*.
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Jeśli Jordan Perry *(Porażająca aparycja)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jego imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 2: *Ten dom należy zapewne do Nigela Engrama, reżysera „Króla w Żółci". W końcu dotarłeś do celu... choć to niewielka pociecha dla twojej zszarganej psychiki. Czujesz się jak pies prowadzony na smyczy, jakby o twoim losie decydował okrutny pan, który bardzo długo trzymał cię w ciemnościach. Odganiasz te ponure myśli i pukasz do drzwi. Nikt nie odpowiada i tylko stado srok podrywa się z dachu spłoszone nagłym dźwiękiem. I wtedy, ku twojemu zaskoczeniu, drzwi otwierają się. Za progiem dostrzegasz wysokiego, wąsatego mężczyznę. Przy wieszaku o ścianę oparta jest znajomo wyglądająca laska o srebrnej głowni. „A więc to ty" – odzywa się. „Wejdź, czekam na ciebie już od jakiegoś czasu". Odwraca się i rusza w stronę kuchni. Słyszysz gwizdanie czajnika, jakby rzeczywiście czekał na twoją wizytę.*

Niepewnie wchodzisz do środka, nie wiedząc, czego się spodziewać. Ten łagodny, bezpretensjonalny człowiek nie jest tym, kogo się spodziewałeś. W domu Nigela panuje rozgardiasz, wszędzie piętrzą się notatki i dziwne diagramy. W salonie na stoliku do kawy leży stara, wyblakła mapa o postrzępionych krawędziach. To chyba plan katakumb ciągnących się pod Paryżem, albo przynajmniej ich fragment. Pan Engram wraca po chwili z gorącą herbatą i talerzem sera i herbatników. „Zapewne jesteś tu, aby znaleźć szlak do Carcosy?" – pyta, uśmiechając się podekscytowany. Przytakujesz, ale chyba nawet tego nie zauważył. Przechadza się po pokoju i kontynuuje gorączkowym tonem. „On powiedział mi, że wkrótce przybędziesz. I że powinienem... przygotować się". Kiedy dochodzi do drewnianych drzwi w drugim końcu pomieszczenia, odwraca się w twoją stronę z błyskiem w oku. „Nie martw się. Wszystko gotowe. Droga utorowana". Otwiera drzwi do swojego gabinetu i wchodzi do środka, zostawiając cię zdezorientowanego tymi zagadkowymi komentarzami. Czekasz kilka minut, ale gospodarz nie wraca i zaczynasz się niepokoić. Wtedy zauważasz, że przyniesiony przez Nigela ser zdążył już pokryć się pleśnią. „Panie Engram?" – wołasz i pukasz nieśmiało do drzwi gabinetu. Nikt nie odpowiada. Kiedy wchodzisz do środka, twoim oczom ukazuje się makabryczny widok. Z wentylatora na suficie zwisa lina, zaciskając się pętlą na szyi Nigela. Jego zwłoki są w zaawansowanym stadium rozkładu, jakby był martwy od wielu tygodni.

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *znaleźliście Nigela Engrama*. Wskutek szoku spowodowanego tym odkryciem każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej. Każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat intryg Króla w Łachmanach.
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Jeśli Jordan Perry *(Porażająca aparycja)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jego imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 3: *Kiedy nad Paryżem ponownie wschodzi słońce, tracisz z oczu tajemniczą postać. Sfrustrowany niepowodzeniem wracasz do hotelu, aby przespać się i dojść do siebie po piekle, jakim było kilka ostatnich nocy. Niespokojne sny wracają – śnisz o Carcosie, o Królu w Łachmanach i cienistej postaci, która ściga cię po ulicach Paryża. Kiedy się budzisz, nie jesteś już w swoim pokoju hotelowym.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *nie udało wam się znaleźć Nigela*.
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Jeśli Jordan Perry *(Porażająca aparycja)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jego imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa..

Scenariusz VI: Blada maska

Sprawdź *Dziennik kampanii*. *Jeśli nie uciekliście przed spojrzeniem Widma* lub *nie udało wam się znaleźć Nigela*: przeczytaj **Wprowadzenie 1**.

Jeśli znaleźliście dom Nigela lub *znaleźliście Nigela Engrama*, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

Wprowadzenie 1: *Budzisz się gwałtownie, krztusząc się stęchłym powietrzem i kurzem. Leżysz na zimnej, kamiennej posadzce w jakimś podziemnym przejściu bez świateł. Jak się tutaj dostałeś? I co to w ogóle za miejsce? Dreszcz przebiega ci po plecach i włosy stają dęba. Wstajesz i zaczynasz badać otoczenie. Ściany i sufit zdobią kości i ze wszystkich stron spoglądają na ciebie wyszczerzone czaszki.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *obudziliście się w katakumbach.*

Sprawdź *Dziennik kampanii*. *Jeśli Ishimaru Haruko jest wymieniona w sekcji „Rozmowy z VIP-ami”:*
Przejdź do **Informacje od Haruko**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 2: *W domu Nigela Engrama nie znalazłeś wyjaśnienia tajemnicy „Króla w Żółci”, ale przynajmniej trafiłeś na trop i wiesz, gdzie udać się w następnej kolejności. Stara, postrzępiona mapa na stoliku do kawy przedstawiała fragment paryskich katakumb. Jedno z pomieszczeń było zakreślone i opatrzone komentarzem „Klucz otwierający Szlak jest tutaj!” Tłumisz strach i czym prędzej ruszasz w stronę Rue de la Tombe-Issoire, gdzie znajduje się wejście katakumb biegnących pod ulicami miasta.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *sami weszliście do katakumb.*

Sprawdź *Dziennik kampanii*. *Jeśli Ishimaru Haruko jest wymieniona w sekcji „Rozmowy z VIP-ami”:*
Przejdź do **Informacje od Haruko**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Przygotowania**.

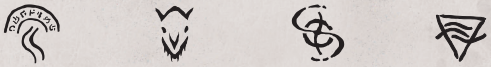
Informacje od Haruko: *Mijasz kolejny łuk i od razu dostrzegasz znajomy symbol wyryty na czaszce owcy: półkola ułożone w koncentryczne pierścienie, wzdłuż których widnieją dziwne symbole runiczne. Dwie linie biegną niżej i sięgają aż do żuchwy. Wygląda dokładnie jak rysunek Haruko. Zastanawiasz się, skąd się tu wziął i przyglądasz się czaszce uważniej. Kiedy dotykasz dolnej części żuchwy, szczęka nagle otwiera się z trzaskiem. Kości grzechoczą na ziemi, kiedy fragment ściany przesuwa się, odsłaniając nowe przejście.*

- Zapamiętaj, że „otworzyliście sekretne przejście”.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Blada maska*, *Ghoule*, *Nawiedzenia* oraz *Przejmujący chłód*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- Znajdź lokalizacje Grobowiec Cieni i Zawalone przejście (obie są odkrytymi stronami lokalizacji Katakumby). Odłóż je na bok, poza grę.
- Sprawdź *Dziennik kampanii*.
  - *Jeśli obudziliście się w katakumbach:* Umieść w grze losową lokalizację Katakumby (inną niż odłożony na bok Grobowiec Cieni i Zawalone przejście), stroną z Katakumbami ku górze. Do końca scenariusza dana lokalizacja jest nazywana „początkową lokalizacją”. Umieść na tej lokalizacji żeton zasobu, aby zaznaczyć ją jako początkową lokalizację. **Jeszcze nie umieszczaj tu badaczy.**
  - *Jeśli sami weszliście do katakumb:* Znajdź Bramę do Piekła (jest to odkryta strona jednej z lokalizacji Katakumby). Umieść Bramę do Piekła w grze, stroną z Katakumbami ku górze. Do końca scenariusza Brama do Piekła jest nazywana „początkową lokalizacją”. Umieść na tej lokalizacji żeton zasobu, aby zaznaczyć ją jako początkową lokalizację. **Jeszcze nie umieszczaj tu badaczy.**

- Wszystkie pozostałe lokalizacje odłóż na bok jako osobną „talię Katakumb". Aby to zrobić, wykonaj następujące czynności:
  - Potasuj odłożony na bok Grobowiec Cieni, odłożone na bok Zawalone przejście oraz 3 inne lokalizacje Katakumby. Umieść je stroną z Katakumbami ku górze jako 5 spodnich kart w talii Katakumb.
  - Następnie umieść na tych kartach wszystkie pozostałe lokalizacje Katakumby w losowej kolejności. Wszystkie karty w talii Katakumb powinny pokazywać stronę z Katakumbami, tak aby gracze nie mogli ich rozróżnić.
- Każdy badacz rozpoczyna grę w lokalizacji początkowej. *(Należy pamiętać o aktywacji **Wymuszonego** efektu na danej lokalizacji, gdy jest ona odkrywana).* Jeśli „otworzyliście sekretne przejście", wybierz sąsiadującą z początkową lokalizacją lokalizację Katakumby i odkryj ją.
- Posiadacz osłabienia Mężczyzna w bladej masce przeszukuje swoją talię w poszukiwaniu tego osłabienia i odkłada je na bok, poza grę.
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Tryb samodzielnej rozgrywki

Jeśli gracze zdecydowali się na tryb samodzielnej rozgrywki i nie chcą odnosić się do żadnych innych elementów przygotowania/zakończenia, podczas przygotowywania i rozgrywania tego scenariusza mogą zastosować poniższe informacje:

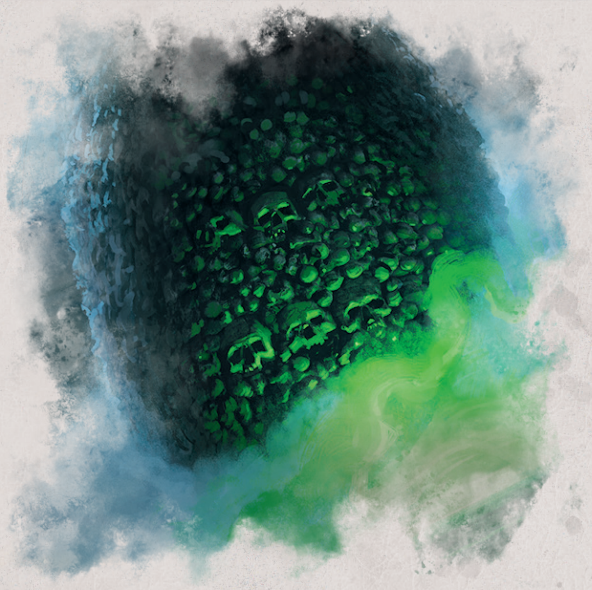
- Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:
  +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, , , , , .
- Następnie należy losowo wybrać jeden z następujących żetonów: , lub . Do worka chaosu należy dodać 2 żetony wylosowanego rodzaju.
- Główny badacz dodaje osłabienie Mężczyzna w bladej masce *(Szlak do Carcosy #59)* do swojej talii.
- *Znaleźliście dom Nigela / sami weszliście do katakumb.*
- *Ishimaru Haruko nie jest wymieniona w sekcji „Rozmowy z VIP-ami" ani „Zabici VIP-owie".*

Sąsiadujące lokalizacje w Katakumbach

Podczas tego scenariusza lokalizacje układa się w konkretny sposób poprzez dokładanie nowych lokalizacji z talii Katakumb w momencie ich odkrycia nad, pod, po lewej lub prawej stronie obecnych już w grze lokalizacji. Lokalizacja umieszczana w grze nad, pod, po lewej lub prawej stronie innej lokalizacji powinna być umieszczona dokładnie w taki sposób w stosunku do danej lokalizacji (bez innych lokalizacji między nimi).

Lokalizacja, która znajduje się obok innej lokalizacji, jest w tym przypadku uznawana za **sąsiadującą**. Lokalizacje są wobec siebie sąsiadujące jedynie w pionie i w poziomie, nigdy po skosie. Podczas tego scenariusza sąsiadujące lokalizacje są uznawane za połączone ze sobą.

Nie można umieścić lokalizacji w grze w miejscu, gdzie znajduje się już inna lokalizacja. Jeśli gracz ma wybór, gdzie może umieścić lokalizację z talii Katakumb, a jedno z dozwolonych miejsc jest już zajęte przez inną lokalizację, nie może wybrać tego miejsca. Gracz musi wybrać miejsce niezajęte przez inną lokalizację, jeśli to możliwe. Jeśli wszystkie dozwolone miejsca są zajęte przez obecne w grze lokalizacje, efekt **Wymuszony** nie jest aktywowany i żadna nowa lokalizacja Katakumby nie jest umieszczana w grze.



NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): *Budzisz się, kiedy ktoś tobą potrząsa. Otwierasz oczy i widzisz policjanta, który pomaga ci wstać. Czujesz się, jakby pociąg przetoczył się po twojej głowie. Ból jest nieznośny. Mężczyzna świeci ci latarką w oczy i zadaje kilka pytań po francusku. Jesteś tak oszołomiony, że nie potrafisz nawet odpowiedzieć. Policjant wskazuje na schody i wyprasza cię z katakumb. Potykając się, wychodzisz na Rue de la Tombe-Issoire i powoli ruszasz w stronę hotelu.*

Przez kilka dni próbujesz dowiedzieć się czegoś na temat symbolu, który widziałeś w katakumbach, ale nie udaje ci się ustalić jego znaczenia. To jak szukanie wiatru w polu. Kiedy już masz zamiar się poddać, na stoliku obok dostrzegasz wyblakłą, żółtą księgę. Z zaskoczeniem odkrywasz, że to oryginalny scenariusz „Króla w Żółci". Na okładce narysowano czarnym tuszem dokładnie ten sam symbol, który próbujesz rozszyfrować od tylu nieprzespanych nocy. Kto ją tutaj zostawił? Jak znalazła się w twoim pokoju hotelowym? Nieważne, wiesz, co musisz zrobić. Ta sztuka skrywa wszystkie tajemnice – skrywała je od samego początku – a ty, jak ostatni głupiec, nie chciałeś czytać Aktu II z powodu jakichś zabobonów. Jej słowa nie mogą cię zranić bardziej niż bestie i fanatycy, których do tej pory spotkałeś. Drżącymi rękami otwierasz książkę na drugiej części i zaczynasz czytać.

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *znacie położenie bramy.*
- Każdy badacz wybiera, czy czyta Akt II *Króla w Żółci*, czy nie. Musi go przeczytać przynajmniej 1 badacz. Zanotuj w *Dzienniku kampanii* imię każdego badacza, który zdecydował się przeczytać Akt II. Każdy badacz, który przeczytał Akt II, przeszukuje kolekcję kart w poszukiwaniu losowego osłabienia podstawowego z cechą ***Szaleństwo*** lub ***Pakt*** i dodaje to osłabienie do swojej talii (nie wliczane do limitu kart w talii). Każdy badacz, który przeczytał Akt II, zdobywa dodatkowo 2 punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje o intrygach Króla w Łachmanach.
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Jeśli Ishimaru Haruko *(Skóra i kości)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jej imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 1: *Spalona czaszka skrywa klucz do wszystkiego. Jesteś tego pewien. Próbowałeś na różne sposoby odczytać widniejący na niej symbol, ale nadal nie znalazłeś odpowiedzi. Zabrałeś czaszkę do ekspertów, okultystów i profesorów. Kilka razy próbowałeś nawet z nią rozmawiać. Zirytowany odkładasz ją na nocny stolik i próbujesz się przespać po raz pierwszy od ucieczki z katakumb. Nawet kiedy zasypiasz i zamykasz oczy, cały czas widzisz symbol wyryty na czole czaszki.*

Kiedy się budzisz, doznajesz olśnienia i natychmiast ruszasz do Musée du Louvre, słynnego paryskiego muzeum, w którym znajdują się dziesiątki tysięcy obrazów, rysunków i znalezisk archeologicznych. Przez wiele dni badasz zasoby muzeum, każdą ekspozycję, każdą kolekcję, każdy przedmiot, który może zawierać wskazówkę na temat znaczenia symbolu. I w końcu na niego natrafiasz – obraz przedstawiający piękne miasteczko na wyspie smaganej sztormem. Fale biją o kamienne mury, wody przypływu niemal pochłaniają wyspę. Błyskawice jaśnieją przy wieży opactwa górującego nad wioską. Wir czarnych chmur majaczy na niebie. Wzór wyryty na czaszce wygląda dokładnie jak witraż w oknie opactwa. Obraz nosi tytuł „Szlak jest otwarty".

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *znacie położenie bramy.*
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Jeśli Ishimaru Haruko *(Skóra i kości)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jej imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 2: *Spadasz w pustkę. Powietrze nie spowalnia twojego upadku, nie rozwiewa włosów. To przejście istniejące poza rzeczywistością. W końcu mijasz niewidzialną bramę i wkraczasz do innego wymiaru. Nad tobą i pod tobą majaczą panoramy dwóch miast, jedna jest zniekształconym odbiciem drugiej. Oddziela je wir czarnych chmur i potężne, morskie fale. Przyglądasz się obu stronom – znajomemu miastu i dziwnemu, lustrzanemu odbiciu. Czy to szlak do Carcosy? Przejście pomiędzy rzeczywistościami, gdzie krzyżują się światy? Jeśli tak, trzeba tylko ustalić, gdzie znajduje się ta brama na Ziemi. Rzucasz się prosto w wir.*

Budzisz się, kiedy ktoś tobą potrząsa. Otwierasz oczy i widzisz policjanta, który pomaga ci wstać. Czujesz się, jakby pociąg przetoczył się po twojej głowie. Ból jest nieznośny. Mężczyzna świeci ci latarką w oczy i zadaje kilka pytań po francusku. Twoje oczy rozszerzają się, kiedy uświadamiasz sobie, co się stało i odpychasz zaskoczonego mężczyznę. „Muszę ruszać!" – krzyczysz. – Natychmiast!"

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *znacie położenie bramy*. Zaznacz dwie kreski w sekcji „Śladem Nieznajomego".
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony .
- Jeśli Ishimaru Haruko *(Skóra i kości)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jej imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Scenariusz VII: Noc czarnych gwiazd

Wyspa Mont Saint-Michel leży przy północno-wschodnim wybrzeżu Francji. Jest piękna, dostojna i tajemnicza – miejsce niczym z baśni. Tylko że tym razem baśń pełna będzie koszmarów i szaleństwa. Podczas odpływu na wyspę można dostać się pieszo po grobli, która wynurza się z morza. Jednak kiedy docierasz na wybrzeże, poziom wody jest już znacznie wyższy niż się spodziewałeś. Na niebie wiszą ciemne chmury i słychać odległe pomruki błyskawic, zapowiadające nadciągającą burzę. Znajdujesz kapitana, który zabierze cię na wyspę swoją łodzią i czynisz przygotowania do zbliżającego się rytuału.

Sprawdź *Dziennik kampanii*. *Jeśli Ashleigh Clarke jest wymieniona w sekcji „Rozmowy z VIP-ami":*
Przejdź do **Informacje od Ashleigh**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Przygotowania**.

Informacje od Ashleigh: *Przypominasz sobie noc, w którą to wszystko się zaczęło, i urzekającą pieśń śpiewaną przez Ashleigh tego wieczora. Choć minęło tak wiele czasu, potrafisz przytoczyć cały tekst i melodię, które z jakiegoś powodu utkwiły ci w pamięci. „Nad miastem chmury burzą się w szale, do złotej klatki wdarły się fale... Pod ziemią sączą się wody słone, zasypia z wolna słońce czerwone..." Spoglądasz przed siebie na wyspę rozświetlaną blaskiem błyskawic i smaganą sztormem i w głowie mimowolnie kiełkuje ci myśl, że Ashleigh śpiewała o tej właśnie chwili.*

- Podczas tego scenariusza badacze mogą jako aktywowaną zdolność usunąć 1 żeton zagłady z tajemnicy w grze. (Limit grupowy raz na grę).

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Noc czarnych gwiazd, Przepowiednia złego, Byakhee, Mieszkańcy Carcosy, Nieznajomy, Mroczny kult* oraz *Pradawne zło*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

Niektóre karty z zestawu spotkań *Noc czarnych gwiazd* posiadają kilka wersji: na rewersach części z nich znajduje się symbol zestawu spotkań *Powódź na dole*, a na innych symbol zestawu spotkań *Wir w górze*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

- Odpowiednio do wybranego poziomu trudności, do końca kampanii do worka chaosu należy dodać następujący żeton chaosu:
  - **Łatwy:** –3.
  - **Standardowy:** –5.
  - **Trudny:** –6.
  - **Ekspercki:** –7.
- Połóż każdą kopię następujących kart na dwa osobne stosy, rozdzielając je ze względu na symbol zestawu spotkania na ich rewersie: Tajemnica 2a – Niech rozpęta się burza, Tajemnica 2c – Byt w przestworzach, Kaplica św. Adalberta, Wieża opactwa.
  - Powinny powstać dwa stosy po dokładnie 4 karty. Każdy stos powinien posiadać po 1 kopii kart wymienionych powyżej. Karty w pierwszym stosie powinny mieć na rewersie symbol zestawu spotkań *Powódź na dole*, a w drugim stosie symbol zestawu spotkań *Wir w górze*.
  - Należy obrócić każdy z tych stosów tak, aby widoczny był jedynie symbol zestawu spotkań *Noc czarnych gwiazd*. Następnie należy zamieszać stosami tak, aby nie wiedzieć, który jest który.
  - Wybierz losowo jeden ze stosów i usuń z gry, a drugi wykorzystaj podczas przygotowywania tego scenariusza. **Nie podglądaj rewersów żadnych kart znajdujących się w obu stosach.**
- Ten scenariusz nie posiada talii aktów. Zamiast tego posiada dwie talie tajemnic. Jedna talia tajemnic składa się z Tajemnic 1a, 2a i 3a. Druga talia tajemnic składa się z Tajemnic 1c, 2c i 3c *(pamiętaj, aby użyć wersji Tajemnic 2a i 2c z wylosowanego wcześniej stosu)*.
- Odłóż następujące karty na bok, poza grę: obie karty aktów (Akt 3a i Akt 3c), Bestię z Aldebarana, każdą kopię Grozy przypływów, każdą kopię Poszukiwacza szczeliny, Krużganek, Salę rycerską, Wieżę opactwa i Kaplicę św. Adalberta *(pamiętaj, aby użyć wersji Wieży opactwa i Kaplicy św. Adalberta z wylosowanego wcześniej stosu)*.
- Wylosuj jedną z dwóch lokalizacji Chór gotycki i odłóż ją na bok. Usuń z gry drugą wersję Chóru gotyckiego.
- Wylosuj jedną z dwóch lokalizacji Wieża północna, jedną z dwóch lokalizacji Mury zewnętrzne oraz jedną z dwóch lokalizacji Zniszczone schody. Umieść wylosowane lokalizacje w grze. Usuń z gry pozostałe wersje powyższych kart. Następnie umieść w grze pozostałe lokalizacje (Porte de l'Avancée, Grand Rue i Kościół klasztorny). (Na kolejnej stronie znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji). Każdy badacz rozpoczyna grę w Porte de l'Avancée.
- Każdy badacz przeszukuje kolekcję kart w poszukiwaniu losowego podstawowego osłabienia z cechą ***Szaleństwo, Pakt, Kultysta*** lub ***Detektyw*** i dodaje je do swojej talii.
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Tryb samodzielnej rozgrywki

Jeśli gracze zdecydowali się na tryb samodzielnej rozgrywki i nie chcą odnosić się do żadnych innych elementów przygotowania/zakończenia, podczas przygotowywania i rozgrywania tego scenariusza mogą zastosować poniższe informacje:

- Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:
  +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, –5, ☠, ☠, ☠, ☠2, ✶.
- Następnie należy losowo wybrać jeden z następujących żetonów: ▲, ● lub ✹. Do worka chaosu należy dodać 2 żetony wylosowanego rodzaju.
- Główny badacz dodaje osłabienie Mężczyzna w bladej masce *(Szlak do Carcosy #59)* do swojej talii.
- Nie bierz żadnego dodatkowego osłabienia mimo poleceń zawartych w przygotowaniu tego scenariusza.
- *Ashleigh Clarke nie jest wymieniona w sekcji „Rozmowy z VIP-ami" ani „Zabici VIP-owie".*

Podwójne tajemnice

Podczas tego scenariusza wykorzystuje się dwie talie tajemnic. Jedna reprezentuje możliwe sposoby otwarcia szlaku do Carcosy dla was i waszych sprzymierzeńców i prowadzi do jednej z odłożonych na bok kart aktów. Druga talia tajemnic reprezentuje szansę Hastura na ucieczkę do naszego świata i zwiastuje zgubę dla Ziemi.

Podczas rozgrywania tego scenariusza, dopóki w grze znajdują się dwie talie tajemnic, gracze muszą przestrzegać dodatkowych zasad:

- Za każdym razem, gdy 1 lub więcej żetonów zagłady jest umieszczane na „obecnej tajemnicy", gracze mogą zdecydować, na której z dwóch tajemnic umieszczają te żetony zagłady.
- Żetony zagłady na kartach innych niż obie tajemnice (np. na wrogach, lokalizacjach i atutach) liczą się do progu zagłady na **obu** tajemnicach.
- Kiedy jedna tajemnica postępuje, **żetony zagłady na drugiej tajemnicy nie są usuwane.** Wszystkie pozostałe żetony zagłady w grze są usuwane.
- Jeśli podczas kroku „Sprawdzenie progu zagłady" w fazie Mitów na obu tajemnicach jest osiągnięty próg zagłady, należy wybrać tylko jedną tajemnicę, której postęp gracze spowodowali. Następnie, gdy postęp tajemnicy zostanie wykonany, należy sprawdzić próg zagłady na drugiej tajemnicy i spowodować jej postęp, jeśli jej próg zagłady nadal jest osiągnięty.

Sugerowane ułożenie lokalizacji

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU

przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): przejdź do **Zakończenia 3**.

Zakończenie 1: *Wstrzymujesz oddech, nurkując w lodowatej wodzie, i płyniesz ku wieżycom w dole. Kiedy się zbliżasz, dostrzegasz falujące zmarszczki, jakbyś spoglądał na odbicie na powierzchni morza. Przebijasz się przez taflę i głośno łapiesz oddech, kiedy powietrze wypełnia twoje płuca.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *otworzyliście szlak na dole*.
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony oraz 2 żetony .
- Jeśli Ashleigh Clarke *(Pieśni umrą niewysłuchane)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jej imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 2: *Patrzysz oniemiały na krążące wokół ciebie chmury i lecisz w kierunku wieżyc w przestworzach. Opustoszałe i tajemnicze miasto Carcosa góruje nad tobą. Nagle uzmysławiasz sobie, że wcale się nie wznosisz, tylko spadasz i jakaś siła przyciąga twoje ciało.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *otworzyliście szlak na górze*.
- Usuń z worka chaosu wszystkie żetony , i . Następnie dodaj do worka chaosu 2 żetony oraz 2 żetony .
- Jeśli Ashleigh Clarke *(Pieśni umrą niewysłuchane)* znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj jej imię w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Zabici VIP-owie".
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 3: *Budzisz się na gotyckim chórze opactwa na Mont Saint-Michel. Deszcz nie bębni już o szyby, nie słychać grzmotu błyskawic ani wrzasku skrzydlatych stworów nad głową. Jakoś uniknąłeś nieuchronnej zagłady. Czołgasz się do drzwi opactwa i otwierasz je pełen obaw. Jasne światło razi cię w oczy i unosisz dłoń, żeby przesłonić promienie dwóch słońc. Przed tobą rozciąga się widok na jezioro Hali. Czarne gwiazdy wiszą na nieboskłonie. Jeszcze dalej, nad bezmiarem skłębionych chmur, za strzaskanym księżycem wznoszą się wieżyce Carcosy.*

- Spotkał was straszliwy los, nieprawdaż?
- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *świat Carcosy połączył się z naszym, a Hastur rządzi nimi oboma*.
- Każdy badacz **oszalał**.
- Badacze przegrali kampanię.

Scenariusz VIII: Mgły Carcosy

Sprawdź *Dziennik kampanii*.
Jeśli otworzyliście szlak na dole: przeczytaj **Wprowadzenie 1**.

Jeśli otworzyliście szlak na górze, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

Wprowadzenie 1: *Wychodzisz z wody i padasz na skalisty brzeg, łapczywie łapiąc oddech. Potwornie wyczerpany leżysz tak przez jakiś czas. Boli cię każdy mięsień. Przed tobą roztacza się widok na płaskie pustkowie. W oddali dostrzegasz dziwne, sięgające chmur wieżyce spaczonego miasta. W ciemnej powierzchni jeziora za twoimi plecami odbijają się dwa słońca. Kiedy spoglądasz w mroczną wodę, nie widzisz żadnego śladu kaplicy, z której skoczyłeś, ani Mont Saint-Michel, ani nawet Ziemi. To Carcosa – wymiar, gdzie szaleństwo mieszka pośród gwiazd i niepodzielnie rządzi Hastur.*

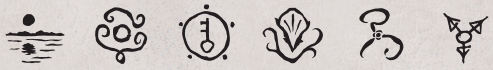
Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 2: *Lądujesz na bloku czarnego obsydianu, z którego zbudowano mroczną wieżycę. Kaszlesz krwią i czujesz potworny ból w boku, jakbyś złamał żebro. Przed tobą rozciąga się spaczone, obce miasto. Jego kręte ulice i dziwna architektura zdają się zupełnie chaotyczne i nieskładne. W oddali, w ciemnych wodach jeziora odbijają się dwa słońca. Kiedy spoglądasz w niebo, tuż za chmurami dostrzegasz odwrócone do góry nogami opactwo na Mont Saint-Michel. To Carcosa – wymiar, gdzie szaleństwo mieszka pośród gwiazd i niepodzielnie rządzi Hastur.*

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Mgły Carcosy, Urojenia, Kult Żółtego Znaku, Mieszkańcy Carcosy, Agenci Hastura* oraz *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- Sprawdź *Dziennik kampanii*. W zależności od opisanych poniżej okoliczności podczas rozgrywania tego scenariusza należy użyć odpowiedniej wersji Aktu 2. Wszystkie pozostałe wersje Aktu 2 są usuwane z gry.
  - Jeśli masz łącznie 5 lub mniej **Wątpliwości** i **Przeświadczeń**, użyj Aktu 2 — Szukanie Nieznajomego (w. I).
  - Jeśli masz łącznie 6 lub więcej **Wątpliwości** i **Przeświadczeń** i masz więcej **Wątpliwości** niż **Przeświadczeń**, użyj Aktu 2 — Szukanie Nieznajomego (w. II)
  - Jeśli masz łącznie 6 lub więcej **Wątpliwości** i **Przeświadczeń** i masz więcej **Przeświadczeń** niż **Wątpliwości**, użyj Aktu 2 — Szukanie Nieznajomego (w. III)
  - Jeśli masz łącznie 6 lub więcej **Wątpliwości** i **Przeświadczeń** i masz tyle samo **Przeświadczeń** co **Wątpliwości**, możesz wybrać, czy chcesz użyć Aktu 2—Szukanie Nieznajomego (w. II) czy Aktu 2 —Szukanie Nieznajomego (w. III)
- Wylosuj i umieść w grze 1 lokalizację Posępne równiny, 1 lokalizację Ciemne ulice, 1 lokalizację Ruiny Carcosy oraz 1 lokalizację Głębiny Demhe. (Na kolejnej stronie znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji). Wszystkie pozostałe kopie Posępnych równin, Ciemnych ulic, Ruin Carcosy oraz Głębin Demhe odłóż na bok, poza grę.
- Umieść w grze Wybrzeże Hali, Mroczne wieżyce oraz Pałac Króla. (Na kolejnej stronie znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji).
  - Sprawdź *Dziennik kampanii*. *Jeśli otworzyliście szlak na dole*, każdy badacz rozpoczyna grę na Wybrzeżu Hali.
  - Sprawdź *Dziennik kampanii*. *Jeśli otworzyliście szlak na górze*, każdy badacz rozpoczyna grę na Mrocznych wieżycach.
- Posiadacz osłabienia Mężczyzna w bladej masce przeszukuje swoją talię w poszukiwaniu tego osłabienia i odkłada je na bok, poza grę.
- Odłóż następujące karty na bok, poza grę: Hastur *(Król w Żółci)*, Hastur *(Władca Carcosy)*, Hastur *(Król w Łachmanach)* oraz Bestia z Aldebarana.

- Sprawdź liczbę kresek w sekcji „Śladem Nieznajomego” w *Dzienniku kampanii.*
  - Jeśli jest tam 2 lub mniej kresek, dodaj 3 żetony zagłady na Tajemnicę 1a.
  - Jeśli jest pomiędzy 3 a 5 kresek, dodaj 2 żetony zagłady na Tajemnicę 1a.
  - Jeśli jest pomiędzy 6 a 8 kresek, dodaj 1 żeton zagłady na Tajemnicę 1a.
  - Jeśli jest 9 lub więcej kresek, nie wprowadza się żadnych zmian.
- Każdy badacz otrzymuje bezpośrednie punkty przerażenia w liczbie równej połowie jego poczytalności, zaokrąglając w dół *(nie można temu zapobiec)*. Te punkty przerażenia nie mogą spowodować, że badacz zostanie pokonany (patrz „Poczytalność w świecie Carcosy” na kolejnej stronie).
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Lokalizacje w Mgłach Carcosy

W tym scenariuszu żadna lokalizacja nie posiada strony nieodkrytej
i z tego powodu wchodzi do gry stroną odkrytą ku górze. Zamiast nieodkrytej strony lokalizacje te posiadają na rewersie karty fabuły. W *Mgłach Carcosy* za każdym razem, gdy lokalizacja wchodzi do gry (włączając w to przygotowanie), umieść na danej lokalizacji żetony wskazówek w liczbie równej jej wartości wskazówek.

Poczytalność w świecie Carcosy

W zawirowanym i owładniętym szaleństwem świecie Carcosy niepoczytalność jest nieuchronna. Ale nawet gdy struktury twojego umysłu zaczną się łamać i pękać, twoje śledztwo się na tym nie zakończy. **Podczas tego scenariusza badacze nie zostają pokonani, kiedy posiadają punkty przerażenia w liczbie równej lub większej niż ich poczytalność.** Badacze mogą nadal otrzymywać punkty przerażenia, nawet przekraczające ich poczytalność. Dopóki badacz ma więcej punktów przerażenia, niż wynosi jego poczytalność, uznaje się, że jego „pozostała poczytalność” wynosi 0.

Tryb samodzielnej rozgrywki

Jeśli gracze zdecydowali się na tryb samodzielnej rozgrywki i nie chcą odnosić się do żadnych innych elementów przygotowania/zakończenia, podczas przygotowywania i rozgrywania tego scenariusza mogą zastosować poniższe informacje:

- Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, –5, , , , , , , .
- Podczas przygotowania należy wybrać jedno: **Wątpliwość**, **Przeświadczenie** albo żadne.
  - Jeśli wybrałeś **Wątpliwość**, do końca tego scenariusza uznaje się, że masz 8 **Wątpliwości** i 0 **Przeświadczeń**.
  - Jeśli wybrałeś **Przeświadczenie**, do końca tego scenariusza uznaje się, że masz 8 **Przeświadczeń** i 0 **Wątpliwości**.
  - Jeśli nie wybrałeś żadnego, do końca tego scenariusza uznaje się, że masz 0 **Przeświadczeń** i 0 **Wątpliwości**.
- Należy losowo wybrać jedno z poniższych:
  - *Otworzyliście szlak na dole*. Do worka chaosu należy dodać 2 żetony .
  - *Otworzyliście szlak na górze*. Do worka chaosu należy dodać 2 żetony .
- Główny badacz dodaje osłabienie Mężczyzna w bladej masce *(Szlak do Carcosy #59)* do swojej talii.
- *W sekcji „Śladem Nieznajomego” nie ma żadnych kresek.*
- Nie czytajcie Epilogu kampanii, nawet jeśli wygraliście scenariusz.

Sugerowane ułożenie lokalizacji

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU

przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): sprawdź w *Dzienniku kampanii*.

- Jeśli masz więcej (lub tyle samo) **Przeświadczeń** niż **Wątpliwości**, przejdź do **Zakończenia 4.**
- Jeśli masz więcej **Wątpliwości** niż **Przeświadczeń**, przejdź do **Zakończenia 5**.

Zakończenie 1: *Stoisz na balkonie wieży opactwa Mont Saint--Michel i wilgotny wiatr rozwiewa ci włosy. W dłoniach trzymasz chłodną Bladą maskę. Boisz się nawet na nią spojrzeć. Wszystko sobie przypomniałeś – jak to się zaczęło, jak się skończyło i wszystko pomiędzy. Została już do zrobienia tylko jedna rzecz. Ciskasz maskę z całej siły przed siebie i patrzysz jak spada i znika pośród wzburzonych fal.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze nie dopuścili do ucieczki Hastura z jego więzienia.*
- Zanotuj w *Dzienniku kampanii* imiona wszystkich badaczy, którzy ukończyli grę z co najmniej 1 kopią podstępu Opętanie na swojej ręce.
- Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy psychicznej oraz 2 punkty traumy fizycznej, ponieważ nigdy nie wrócił już do pełni sił po wizycie w Carcosie – królestwie szaleństwa.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa dodatkowo 5 punktów doświadczenia, ponieważ udało mu się pokonać najgroźniejszego wroga – samego siebie.
- Badacze wygrali kampanię!

Zakończenie 2: *Gromkie brawa i okrzyki wyrywają cię nagle ze snu. Cała widownia wstała z miejsc i wznosi aplauz na stojąco. Kilka osób z pierwszego rzędu rzuca róże aktorom na scenie, a ci kłaniają się, uśmiechając się szeroko. Czujesz okropny ból pulsujący w skroniach. W jaki sposób znów się tutaj dostałeś? Czy cały ten czas byłeś w teatrze? A co z wieczornym przyjęciem? Z przytułkiem? Katakumbami? ...Carcosą? Czy to wszystko było tylko strasznym snem?*

Schodzisz z widowni zanim inni zaczną zbierać się do wyjścia. Zawroty głowy i zmęczenie przytępiają twoje zmysły. Ciężar długiego śledztwa odbił się na twoim umyśle. W drodze do przedsionka nie jesteś już w stanie iść i zaczynasz się czołgać. Wtedy jakiś elegancki mężczyzna podaje ci rękę i pomaga wstać. Już masz mu podziękować, kiedy uświadamiasz sobie, kto przed tobą stoi. Jego widok sprawia, że zataczasz się do tyłu zdjęty grozą. Aktor grający Nieznajomego nadal ma na twarzy bladą, gładką maskę. Kłania ci się bez słowa, po czym odwraca się i po prostu wychodzi frontowymi drzwiami z teatru Warda.

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze nie dopuścili do ucieczki Hastura z jego więzienia.*
- Zanotuj w *Dzienniku kampanii* imiona wszystkich badaczy, którzy ukończyli grę z co najmniej 1 kopią podstępu Opętanie na swojej ręce.
- Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy psychicznej, ponieważ nigdy nie wrócił już do pełni sił po wizycie w Carcosie – królestwie szaleństwa.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa dodatkowo 5 punktów doświadczenia, ponieważ poznał tajemnicę *Króla w Żółci*.
- Badacze wygrywają kampanię!

Zakończenie 3: *Budzisz się na gotyckim chórze opactwa na Mont Saint-Michel. Deszcz nie bębni już o szyby, nie słychać grzmotu błyskawic ani wrzasku skrzydlatych stworów nad głową. Jakoś udało ci się uciec. Czołgasz się do drzwi opactwa i otwierasz je pełen obaw. Jasne światło razi cię w oczy i unosisz dłoń, żeby przesłonić promienie słońca. Przed tobą rozciąga się widok na piękną wyspę Mont Saint--Michel. Na tle bezchmurnego nieba nad opactwem widzisz szybujące mewy. Wody otaczające wyspę są spokojne i lazurowo błękitne.*

„Wszędzie cię szukałem!" – słyszysz głos za plecami i odwracasz się przestraszony. Przez chwilę spodziewasz się ujrzeć Nieznajomego i jego Bladą maskę, ale to tylko kapitan łodzi, który cię tu przywiózł. Stoi na szczycie schodów i uśmiecha się do ciebie. „Gotów do powrotu?"

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze nie dopuścili do ucieczki Hastura z jego więzienia.*
- Zanotuj w *Dzienniku kampanii* imiona wszystkich badaczy, którzy ukończyli grę z co najmniej 1 kopią podstępu Opętanie na swojej ręce.
- Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy fizycznej, ponieważ nigdy nie wrócił już do pełni sił po wizycie w Carcosie – królestwie szaleństwa.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa dodatkowo 5 punktów doświadczenia, ponieważ poznał tajemnicę *Króla w Żółci*.
- Badacze wygrali kampanię!

Zakończenie 4: *Budzisz się na gotyckim chórze opactwa na Mont Saint-Michel. Deszcz nie bębni już o szyby, nie słychać grzmotu błyskawic ani wrzasku skrzydlatych stworów nad głową. Jakoś uniknąłeś nieuchronnej zagłady. Czołgasz się do drzwi opactwa i otwierasz je pełen obaw. Jasne światło razi cię w oczy i unosisz dłoń, żeby przesłonić promienie dwóch słońc. Przed tobą rozciąga się widok na jezioro Hali. Czarne gwiazdy wiszą na nieboskłonie. Jeszcze dalej, nad bezmiarem skłębionych chmur, za strzaskanym księżycem wznoszą się wieżyce Carcosy.*

- Spotkał was straszliwy los, nieprawdaż?
- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *świat Carcosy połączył się z naszym, a Hastur rządzi nimi oboma.*
- Każdy badacz **oszalał**.
- Badacze przegrali kampanię.

Zakończenie 5: *Świat nigdy się nie dowie, jak próbowałeś go ocalić. Ludzie spoglądają na ciebie z politowaniem, lekceważeniem i pogardą, ale ty znasz prawdę. Nie próbują powstrzymać straszliwego losu, który im grozi, lecz mimo to każdego dnia próbujesz przekazać im wiadomość. Musisz ich ostrzec o „Królu w Żółci", o Hasturze i o Carcosie. „Kolejna zagubiona dusza", mówią o tobie, ale nie rozumieją, przez co musiałeś przejść, próbując ich ocalić. Ostrzegasz, że on po nich idzie, żeby ich zniewolić, ale nigdy ci nie wierzą. Piszesz o Aldebaranie i czarnych gwiazdach na ścianach swojej celi, ale z upływem lat słowa blakną. Twoje ostrzeżenia nigdy nie zostają wysłuchane.*

- Chyba nie sądziliście, że naprawdę możecie od tego uciec?
- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *Hastur ma was w garści.*
- Każdy badacz **oszalał**.
- Badacze przegrali kampanię.

Od projektanta

Gratuluję ukończenia kampanii *Szlak do Carcosy*! Kampania ta jest dla mnie szczególnie ważna, ponieważ skupia się na twórczości Roberta W. Chambersa, w szczególności na zbiorze opowiadań *Król w Żółci*. To właśnie dzięki tym opowiadaniom po raz pierwszy zetknąłem się z wielkimi Mitami i szczerze uwielbiam każde z nich.

W stworzonej przeze mnie kampanii chciałem uchwycić szaleństwo i obłęd *Króla w Żółci* tak, aby przejawiały się one zarówno w tekstach samej gry, jak i w opisach fabularnych. Chciałem, aby gracze mogli doświadczyć emocji zawartych przez Chambersa w jego dziełach. Z łatwością odnaleźć można wiele oczywistych odniesień: przykładowo gracze mogą odnaleźć broszę z czarnego onyksu z *Żółtego Znaku*, a scenariusz *Widmo Prawdy* jest mocno inspirowany opowiadaniem *W Smoczym Dworze*. Jednak takie odwołania to zaledwie część hołdu, jaki składamy w tej kampanii *Królowi w Żółci*.

Chambers zasłynął wykorzystaniem w *Królu w Żółci* koncepcji „niepewnego narratora". Polega ona na tym, że czytelnik nie może wierzyć w prawdziwość każdego czytanego słowa. *Król w Żółci* zmusza czytelnika do nieustannego powątpiewania w słowa narratora i tym samym powiększania rozdźwięku między autorem a czytelnikiem.

Chciałem przemycić w jakiś sposób ten zabieg do gry karcianej *Horror w Arkham*. Ale jak można stworzyć niepewnego narratora w grze? Wiele razy stawialiśmy sobie to pytanie. Postanowiliśmy napisać teksty fabularne każdego scenariusza tak, aby opisane w nich wydarzenia można było zinterpretować w różny sposób. Czy teatr rzeczywiście był pełen kultystów i przerażających monstrów? A może badacze stali się ofiarą swoich własnych urojeń? Czy goście na przyjęciu Costance Dumaine byli straszliwymi potworami czy tylko niewinnymi obserwatorami? Czy badacze znaleźli się w Przytułku w Arkham w celu znalezienia Daniela Chesterfielda czy trafili tam jako pacjenci? Na te pytania nie ma dobrej ani złej odpowiedzi. Gracze muszą sobie sami na nie odpowiedzieć, interpretując przeżywane przez ich badaczy przygody.

Ponadto udało nam się wprowadzić niepewnego narratora do gry poprzez zastosowanie **Wątpliwości** i **Przeświadczeń**. Gracze muszą sami zadecydować, czy to, co czytają, jest prawdziwe, dokładnie tak jak w *Królu w Żółci* Chambersa. Przebieg kampanii zmienia się wraz z kolejnymi wyborami graczy zgodnie z ich przekonaniami. Jeśli wierzycie, że badacze oszaleli, prawdopodobnie właśnie tak się stanie. Nie tylko zwiększa to regrywalność kampanii, ale również podkreśla niesamowitą naturę urojeń i szaleństwa.

Teraz, gdy udało wam się już rozegrać całą kampanię, zachęcam was do zrobienia tego ponownie – mając w pamięci wszystkie te uwagi. Historia może mieć wiele interpretacji – wielu z nich nawet tu nie wspominam. Podczas kampanii można się natknąć na wskazówki, nakierowujące na różne interpretacje. Co naprawdę stało się z Nigelem Endgramem? Na czym polegał „sekret", który pozwolił wam pokonać Hastura?

Zachęcamy do podzielenia się waszymi teoriami, ale uwaga – nie zepsujcie innym niespodzianki! Mamy nadzieję, że zagłębianie się w zagadki *Króla w Żółci* przyniosło wam wiele emocji. Wyczekujcie kolejnej kampanii – to będzie prawdziwa **przygoda**.

Dziennik kampanii: **Szlak do Carcosy**

BADACZE

IMIĘ GRACZA	IMIĘ GRACZA	IMIĘ GRACZA	IMIĘ GRACZA
BADACZ	BADACZ	BADACZ	BADACZ
NIEWYKORZYSTANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA	NIEWYKORZYSTANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA	NIEWYKORZYSTANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA	NIEWYKORZYSTANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA
TRAUMA (fizyczna) (psychiczna)	TRAUMA (fizyczna) (psychiczna)	TRAUMA (fizyczna) (psychiczna)	TRAUMA (fizyczna) (psychiczna)
OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIENIA	OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIENIA	OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIENIA	OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIENIA

Notatki z kampanii

Wątpliwości ☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐ Przeświadczenia

Śladem Nieznajomego

Rozmowy z VIP-ami

Zabici VIP-owie

Kopiowanie dozwolone wyłącznie na użytek własny. © 2017 FFG.
Dziennik kampanii można pobrać również ze strony www.Galakta.pl

MONSIEUR GÉRARD GAUDIN
présente

THE KING IN

ZABICI I OSZALALI BADACZE

Prolog
- Po opadnięciu kurtyny
- Ostatni Król

Dar obłędu
- Echa przeszłości
- Nieopisywalna przysięga

Zagubiona dusza
- Widmo Prawdy
- Blada maska
- Noc czarnych gwiazd
- Mgły Carcosy

Epilog

Kopiowanie dozwolone wyłącznie na użytek własny. © 2017 FFG.
Dziennik kampanii można pobrać również ze strony www.Galakta.pl

Ilus. 35. Oświetlone przez bliźniacze słońca wieżyce zaginionej Carcosy wyłaniają się znad brzegu jeziora Hali wśród Hiad.

Twórcy gry

***Projekt gry Horror w Arkham: Gra karciana*:**
Nate French i Matthew Newman

Projekt rozszerzenia: Matthew Newman

Redakcja i korekta: Jeremiah J. Shaw

***Projekt graficzny gry Horror w Arkham: Gra karciana*:** Mercedes Opheim i Evan Simonet oraz Monica Helland i Christopher Hosch

Projekt graficzny rozszerzenia:
Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson i Mercedes Opheim

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Kierownictwo artystyczne: Taylor Ingvarsson

Zarządzający dyrektor artystyczny: Melissa Shetler

Zespół fabularny *Horroru w Arkham*: Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander i Nikki Valens

Teksty fabularne *Szlaku do Carcosy*: Matthew Newman

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn

Menedżer d/s gier LCG: Mercedes Opheim

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie gry: Aleksandra Miszta

Tłumaczenie tekstów fabularnych: Rafał Kalota

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Mateusz Szupik

Testerzy: *David Boeren, Alex Byers, Tom Capor, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia „Find all da Clues" Colby, Stephen Coleman, Sean Conyne, Alexis Elmore, Justin Engelking, Grant Flesland, Jed Humphries, Chris „Milan" Gerber, Jill McTavish, Chad Reverman, Zap Riecken, Jim Roberts, Jake Ryan, Mai Speak, Becca Starr, Michael Strunk, Justin Thibodeaux, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson, Zachary „Punch 'em with the Shovel" Varberg oraz Jeremy „Went Infinite Again" Zwirn*

Cytaty występujące w grze zostały zaczerpnięte ze zbioru *Król w Żółci* Roberta W. Chambersa (tłum. Violetta Dobosz).

Epilog

Przeczytaj poniższy tekst tylko, jeśli badacze wygrali kampanię.

Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli co najmniej 1 badacz został opętany, **tylko opętani badacze** czytają ten epilog. Nie odczytujcie go na głos, chyba że wszyscy badacze zostali opętani (ukończyli grę z co najmniej 1 kopią podstępu Opętanie na swojej ręce).

Przygotowywania zajęły wiele miesięcy, ale w końcu jesteś gotów, aby przedstawić swoje najnowsze dzieło całemu światu. Zgromadzenie środków finansowych było oczywiście pierwszym krokiem. Całe szczęście wszystko poszło sprawnie dzięki znajomościom zawartym podczas pobytu w Paryżu. Zapewniono cię, że zatrudniono najlepszych możliwych aktorów, ale i tak pilnowałeś każdego szczegółu, aby wszystko było idealnie. Musi być idealnie. Świat musi poznać tę opowieść. Słyszałeś, jak członkowie trupy teatralnej rozmawiają za twoimi plecami, jak komentują twoją dziwaczną pasję, mówią, że niepokoi ich przenikliwe spojrzenie twoich żółtych oczu. To było bez znaczenia. Liczyło się tylko przedstawienie. Właściwe wymawianie słów. Melodia pieśni Cassildy. Wygląd maski Nieznajomego.

To będzie najwspanialsze przedstawienie „Króla w Żółci" w historii.

© 2017 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. Wyprodukowane w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.