

HORROR
ARKHAM

Posiadłość Szaleństwa

Laboratorium

ROZSZERZENIE



Autorzy scenariusza:
Richard Launius i Samuel Bailey

Laboratorium

uPL39

ISBN: 978-1-61661-482-9

EAN 13



5 902259 200345

Należy posiadać grę
Posiadłość Szaleństwa.

Laboratorium

Laboratorium wykorzystuje elementy z rozszerzenia **Zakazana Alchemia** i wymaga go do rozgrywki.

Symbol rozszerzenia Laboratorium

Wszystkie karty w tym rozszerzeniu oznaczono symbolem rozszerzenia **Laboratorium**. Podczas rozgrywki z tym rozszerzeniem należy wykorzystywać jedynie karty Zamków, Przeszkód oraz Przeszukiwania, które wchodzi w jego skład, a nie te, które znajdują się w podstawowej wersji gry *Posiadłość Szaleństwa*.



Rozgrywka dwuosobowa

Ta historia najlepiej sprawdza się w rozgrywkach, w których uczestniczy 2-4 badaczy.

Podczas rozgrywki dwuosobowej (1 badacz i 1 Strażnik Tajemnic), grający po stronie badaczy powinien wybrać **dwie postacie**. Taka rozgrywka

przebiega zgodnie z normalnymi zasadami, za wyjątkiem tego, że jeden gracz podejmuje decyzje za obie postacie badaczy.

Przygotowanie Strażnika Tajemnic

Przeprowadź następujące kroki:

1. **Przygotuj karty:** Przygotuj wszystkie karty Przeszukiwania, Przeszkód oraz Zamków oznaczone symbolem rozszerzenia **Laboratorium**.
2. **Zbuduj talię Mitów:** Zbuduj talię Mitów z kart, na których znajdują się następujące symbole:



3. **Przygotuj karty Akcji Strażnika Tajemnic:** Inny Świat, Z Otchłani i Dziwna energia.
4. **Przygotuj kartę Celu:** Weź kartę Celu i połóż ją **odkrytą** na swoim obszarze gry.
5. **Przygotuj karty Portali:** Weź wszystkie karty Portali i połóż je odkryte na swoim obszarze gry.
6. **Karty startowe i żetony zagrożenia:** Weź 1 żeton zagrożenia za każdego badacza. Jeśli w grze bierze udział 3 lub więcej badaczy, wylosuj 1 kartę Mitów i 1 kartę Trauma.



Laboratorium

ROZŁOŻENIE KART

1. Potasuj wszystkie karty Przeszukiwania i umieść po 1 losowej, zakrytej karcie w każdym pustym pomieszczeniu za wyjątkiem Pomieszczenia kontrolnego.
2. Umieść 1 dodatkową, losową kartę Przeszukiwania w Holu 1.
3. Umieść **odkrytą** kartę Przeszkody Machina w Pomieszczeniu kontrolnym.
4. Obejrzyj pozostałe karty Przeszukiwania, Zamków i Przeszkód, a następnie umieść po 1 wybranej, zakrytej karcie w każdym pomieszczeniu za wyjątkiem Holu 1 i Pomieszczenia kontrolnego.
5. W Holu 4 otwórz 1 wybrany Portal i rozpatrz jego efekt.

ZASADY SPECJALNE

Sąsiadujące pomieszczenia:

Pomieszczenia sąsiadują ze sobą, jeżeli stykają się drzwiami albo otwartymi krawędziami kafelków (nie ścianą).

Nigdy się nie poddawaj: W tym scenariuszu obowiązują inne zasady dotyczące zabitych badaczy niż w grze podstawowej. Jeśli badacz zostaje zabity, gracz natychmiast wybiera nowego badacza i umieszcza go na obszarze startowym i swoją następną turę rozegra normalnie.

Portale: Kiedy wskutek jakiegoś efektu Portal otwiera się, Strażnik Tajemnic wybiera 1 kartę Portalu ze swojego obszaru gry i umieszcza ją odkrytą w odpowiednim pomieszczeniu.

Efekty odkrytej karty Portalu w pomieszczeniu są aktywne. Niektóre Portale wywierają jednorazowy efekt w momencie otwarcia, z kolei inne posiadają efekt trwały, działający aż do zamknięcia Portalu.

Kiedy wskutek jakiegoś efektu Portal zamyka się, jego karta wraca odkryta na obszar gry Strażnika Tajemnic. Badacz może podjąć próbę zamknięcia Portalu, wykonując akcję opisaną na karcie Portalu w jego pomieszczeniu.

Do samego końca: Ten scenariusz nie kończy się wraz z rozpatrzeniem ostatniej karty Wydarzenia. Zamiast tego, gra toczy się aż do chwili, gdy Strażnik Tajemnic albo badacze zrealizują swój cel.

Cel: Karta Celu jest odkryta od samego początku i wszyscy gracze znają jej treść. Na koniec gry, kartę Celu należy odwrócić na stronę „Epilogu” i odczytać odpowiednie zakończenie.

Zawartość rozszerzenia

- 27 kart Przeszukiwania
- 4 karty Zamków
- 4 karty Przeszkód
- 7 kart Portalu
- 5 kart Wydarzeń
- 1 karta Celu
- 3 karty Akcji Strażnika Tajemnic



Laboratorium

Prolog

Kiedy wszyscy gracze ukończą przygotowania do gry i przeczytają opis „Co wydarzyło się wcześniej”, odczytaj na głos poniższy fragment:

Crawford Tillinghast stoi przed wami przed częściowo skryty w mroku spowijającym schody na strych. Ostatnie dwa miesiące musiały straszliwie odbić się na jego zdrowiu i zdrowych zmysłach. Gdzież podział się ten postawny mężczyzna, z gęstymi, ciemnymi włosami i umiłowaniem do porządku i czystości? Wasz przyjaciel był teraz chudy jak szczapa i koszmarnie zaniedbany, włosy miał w nieładzie, przerzedzone i posiwiałe przy cebulkach. Pożółkła skóra zwisała mu z kości, a przekrwione oczy pałały wrogością i szaleństwem, kiedy na was patrzył.

„Wątpiliście w moją maszynę, ale teraz się przekonacie. Też spojrzycie poza tę parodię doczesnego świata i oniemiajecie z zachwyty. Zobaczycie cuda i istoty o jakich wam się nie śniło! W ostatnich chwilach waszego małego, żalosego życia zrozumiecie w końcu, że to ja od początku miałem rację!”

Gregory robi krok w jego stronę, prawdopodobnie, aby uspokoić swego pracodawcę, lecz wtedy powietrze pomiędzy wami a Tillinghastem faluje i eksploduje bladym blaskiem wirujących kolorów, których nawet nie potrafilibyście nazwać. Patrzycie ze zgrozą jak oślepiające światło pochłania Gregorego i sprawia, że pomieszczenie się zmienia. Gdzieś za zamgloną poświatą słyszycie obłąkańczy śmiech Tillinghasta.

Kiedy śmiech cichnie, słysząc jedynie straszliwe buczenie maszyny dobiegające z góry. Przed wami unosi się wirujący portal i zalewa wasze zmysły straszliwymi wizjami. Jesteście pewni, że ta przekłeta machina jest odpowiedzialna za zmianę, która zaszła w waszym przyjacielu. Przysięgacie sobie, że nie wyjdziecie stąd, póki go nie ocalicie w ten, czy inny sposób.



Laboratorium

Przygotowanie planszy

Kafelki planszy oraz znaczniki obiektów specjalnych należy rozłożyć zgodnie z poniższym rysunkiem:



Kryjówka



Bariera



Co wydarzyło się wcześniej

Minęły dwa miesiące odkąd wasz dobry przyjaciel, Dr. Crawford Tillinghast zbeszał was wściekle, nazwał durniami i wyrzucił ze swojego domu i laboratorium, w napadzie jakiegoś fanatycznego szalu. Nie był on człowiekiem porywczym, więc ten wybuch gniewu całkowicie was zaskoczył, zwłaszcza że wywołały go niewinne wątpliwości, jakie mieliście odnośnie maszyny, którą konstruował do swoich metafizycznych badań. Doktor uznał wasze pytania za krytycyzm i kompletnie stracił nad sobą panowanie.

Od tamtego dnia nie zamieniliście z nim ani słowa. Jednak niedawno Gregory, wierny służący Tillinghasta, skontaktował się z wami, aby porozmawiać o swoim pracodawcy. Okazało się, że aktualnie doktor cały czas spędza w laboratorium na strychu, przestał jeść i zupełnie nie utrzymuje kontaktu innymi ludźmi. Gregory błagał, żebyście spróbowali jeszcze raz przemówić do rozsądku staremu przyjacielowi. Pomimo nieprzyjemnych wspomnień z ostatniego spotkania z Tillinghastem zgodziliście się go odwiedzić.

Po tylu tygodniach nieobecności znów stoicie przed tym samotnym, starym domem na Benevolent Street. W drzwiach wita was Gregory ze świecą w ręku. Na jego zapadniętej, zmartwionej twarzy pojawia się ulga na wasz widok. „Dziękuję, że przyjechaliście. Doktor nie schodził na dół od wielu dni, cały czas spędza w laboratorium i martwię się o niego. Reszta służby odeszła, większość nawet się ze mną nie pożegnała. Czasem słyszę, jak on krzyczy tam na strychu, choć ostatnio nie oddalam się od frontowych drzwi. Pozwólcie, że zaprowadzę was do laboratorium. Miejmy nadzieję, że tym razem Crawford was wysłucha.”

Podążacie w ciszy przez czarną pustkę domu za kołyszącą się świecą. Słyszycie w oddali buczenie maszyny Tillinghasta, jak rezonuje przez podłogi, ściany i sufit. Kiedy docieracie do schodów na strych, czujecie ostre mrowienie w powietrzu i dostrzegacie ciemny kształt na granicy światła rzucanego przez świecę. Gregory zatrzymuje się gwałtownie i unosi kaganek nad głowę, żebyście mogli lepiej wiedzieć...



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

**DO ROZGRYWKI WYMAGANA
JEST GRA PLANSZOWA
POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA
ORAZ ROZSZERZENIE
ZAKAZANA ALCHEMIA**

Twórcy gry

Projekt rozszerzenia: Richard Launius i Samuel Bailey
Redakcja i testy: Kathy Bishop, Franklin Brooks, Ken Dilloo, Richard A. Edwards, Brian Engelstein, Sydney Engelstein, Patrick Gibbs, Matt Harris, James Kniffen, Corey Konieczka, Chris Leigh, Derrik Prichard, Kevin Royce, Don Schumer, Sara Schumer, Tim Uren, Nicola Zealey, Steve Zealey

Okladka: Jason Juta

Grafika kart: Alexandre Dainche, Jesse Mead oraz artyści Call of Cthulhu: The Card Game

Projekt graficzny: Evan Simonet

Kierownictwo artystyczne: Andrew Navaro

