

Karnawał koszmarów

Przygotujcie się na pełne grozy świętowanie w *Karnawale koszmarów*, specjalnym scenariuszu do gry karcianej *Horror w Arkham*. Można go rozegrać jako pojedynczy scenariusz w trybie samodzielnej rozgrywki lub jako historię poboczną w trakcie dowolnej kampanii.

Symbol rozszerzenia

Karty scenariusza *Karnawał koszmarów* można rozpoznać dzięki następującemu symbolowi poprzedzającemu kolekcjonerski numer karty:



Karnawał koszmarów można rozgrywać jako pojedynczy scenariusz w trybie samodzielnej rozgrywki lub jako historię poboczną w trakcie dowolnej kampanii.

Tryb samodzielnej rozgrywki

Podczas rozgrywania tego scenariusza w trybie samodzielnej rozgrywki należy postępować według instrukcji zawartych w sekcji „Tryb samodzielnej rozgrywki”, na stronie 14 *Kompletnej księgi zasad*.

Scenariusz *Karnawał koszmarów* nie posiada Księgi kampanii, dlatego podczas przygotowywania gry należy zastosować opisane poniżej dodatkowe instrukcje.

W przypadku rozgrywania tego scenariusza w trybie samodzielnej rozgrywki do wyboru są tylko dwa poziomy trudności. Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:

- ◆ **Standardowy:** +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -3, -4, -6, , , , , , , , , .
- ◆ **Trudny:** +1, 0, 0, 0, -1, -1, -3, -4, -5, -6, -7, , , , , , , , , , .

Historia poboczna (tryb kampanii)

Historia poboczna to scenariusz, który może zostać rozegrany pomiędzy dowolnymi dwoma scenariuszami każdej kampanii gry karcianej *Horror w Arkham*. Rozegranie historii pobocznej kosztuje każdego badacza w kampanii określoną ilość punktów doświadczenia. Otrzymane podczas historii pobocznej osłabienia, traumy, punkty doświadczenia i nagrody badacze zachowują do końca trwania kampanii. Każdą historię poboczną można rozegrać tylko raz w trakcie danej kampanii.

W przypadku rozgrywania tego scenariusza podczas kampanii należy przygotować grę tak, jakby był to kolejny scenariusz kampanii – z tym samym workiem chaosu, otrzymanymi wcześniej osłabieniami, traumami i atutami fabularnymi.

Rozegranie historii pobocznej
Karnawał koszmarów kosztuje każdego badacza 3 punkty doświadczenia.

Zbliża się karnawał...

„Słuchaj” – powiedział szeryf Engel – „wiem, że to brzmi wariacko, ale to naprawdę wszystko”. Westchnął ciężko i usiadł, po czym dolał kawy do kubków. „Jakaś damulka w Uptown zobaczyła podejrzanego typa w masce z zakrwawionym tasakiem w ręku” – kontynuował, wpatrując się w czarną, skórzaną maskę leżącą na jego biurku. Miała komicznie długi nos i dziwny, żółty symbol wyryty na czole. „No to postanowiła to zgłosić. Moi chłopcy zgarnęli go na rogu Saltonstall i Garrison”. Szeryf zacisnął szczękę i zmarszczył brwi, przypominając sobie resztę historii. „Gdy zakładaliśmy mu kajdanki, koleś tylko się śmiał. Twierdził, że nazywa się Zanni. Powtarzał w kółko, że »zbliża się karnawał«, cokolwiek u diabła miał na myśli. Dopiero następnego dnia znaleźliśmy ciało ofiary. Obrońca z urzędu chce, żeby gościa wpakować w kaftan. Z przyjemnością się na to zgodzimy”.

Nie ma czasu do stracenia. Jeśli twoje ustalenia są słuszne, ta sprawa ma drugie dno. Ten cały Zanni nie mówił o Karnawale Darke’a, tylko o wielkim karnawale w Wenecji, który rozpocznie się lada dzień, tuż przed kolejną pełnią księżyca...

Przygotowanie

- ◆ Należy zebrać wszystkie karty z zestawu spotkań *Karnawał koszmarów*, oznaczone następującym symbolem: 
- ◆ Wylosuj 1 lokalizację i usuń ją z gry. Jeśli wylosowana została Bazylika św. Marka lub Kanał, zamiast tego wylosuj inną lokalizację.
- ◆ Pozostałe 8 lokalizacji umieść w grze rozłożone losowo w formie okręgu (patrz strona 7). Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Bazylice św. Marka. Umieść Przeoryszę Allegrię Di Biase w grze, w Bazylice św. Marka.
- ◆ Potasuj 7 Zamaskowanych uczestników karnawału i umieść ich w grze po jednym w każdej lokalizacji innej niż Bazylika św. Marka, stroną z Zamaskowanym uczestnikiem karnawału do góry. Nie podglądaj ich drugiej strony.
- ◆ Odlóż na bok, poza grę, następujące karty: Cnidathqua, Pantalone, Medico Della Peste, Bauta, Złocona Volto.
- ◆ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Dodatkowe wyjaśnienia

Przygotowanie lokalizacji

W tym scenariuszu lokalizacje rozmieszczone są w formie okręgu. W związku z karnawałową paradą każda lokalizacja jest połączona jedynie z następną lokalizacją w kierunku ruchu wskazówek zegara. Oznacza to, że badacze i potwory mogą przemieszczać się (lub obliczać najbliższą lokalizację) wyłącznie w kierunku ruchu wskazówek zegara, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Kierunek przeciwny do ruchu wskazówek zegara

Niektóre karty nakazują graczowi znaleźć najbliższą lokalizację w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Jest to wyjątek od powyższej zasady i należy go rozpatrywać tak, jakby lokalizacje były połączone w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

„Naprzeciwno”

Lokalizacja „naprzeciwno” innej lokalizacji to najdalsza lokalizacja zarówno w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, jak i przeciwnym. Dla tego scenariusza wyrażenia „naprzeciwno twojej lokalizacji” i „naprzeciwno ciębie” mają to samo znaczenie.

Sugerowane ułożenie lokalizacji



NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): Zrywasz się gwałtownie, czując delikatne szturchnięcie wiosłem w ramię. „Tutto bene?” – gondolier przygląda ci się zaniepokojony. Przytakujesz i obolały gramolisz się z jego gondoli na brzeg. Miasto jest zdewastowane. Większość łodzi, które podczas karnawału były na wodzie, zostało zniszczonych, a na ulicach zamiast konfetti widać plamy krwi...

- ❖ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że podczas karnawału Cnidathqua otrzymał wiele ofiar z ludzi.
- ❖ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ❖ Weź 1 Niewinnego biesiadnika znajdującego się pod talią aktów i przesun go pod talię tajemnic, jeśli to możliwe.
- ❖ Przejdź do **Dodatkowych nagród** (strona 11).

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Zakończenie 1: Miasto wciąż próbuje się pozbierać po tym, co wydarzyło się podczas zaćmienia. Ponieważ wszelkie dowody na istnienie bestii rozpuściły się w promieniach słońca, większość ludzi sądzi, że za brutalne zajścia podczas karnawału odpowiedzialny jest lokalny mafiozo, Cascio Di Boerio, i jego zbiry. Za to ci, którzy znają prawdę, wolą nie wspominać o pradawnej istocie żyjącej w Lagunie Weneckiej. Przy odrobinie szczęścia już nikt nigdy nie wypowie jej imienia.

- ◆ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *Cnidathqua* uciekł przed słońcem w głębiny.
- ◆ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ◆ Przejdź do **Dodatkowych nagród** (strona 11).

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Zakończenie 2: *Stwór wzdryga się i cofa, kiedy kawałki jego galaretowatego cielska zostają rozdarte i z pluskiem wpadają do laguny. Ogromna bestia bezszelestnie zanurza się w głębiny. Pieśni rozbrzmiewające w mieście zamieniają się w żalobną ciszę. Kiedy wracasz na ulice przy kanale, z nieba zamiast konfetti sypią się czarne pióra. Możesz tylko zgadywać, ile czasu zajmie tej koszmarnej istocie odzyskanie sił.*

- ◆ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Cnidathqua wycofał się, aby wyleczyć rany.
- ◆ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ◆ Przejdź do **Dodatkowych nagród** (strona 11).

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Dodatkowe nagrody

- ◆ W kolejności graczy każdy gracz może wybrać jedną z następujących kart z cechą **Maska** i dodać ją do swojej talii: Pantalone, Medico Della Peste, Bauta lub Złocona Volto. Wybrana karta nie wlicza się do limitu kart w talii danego badacza.
- ◆ Jeśli pod talią aktów nie ma żadnych Niewinnych biesiadników i przynajmniej 1 z nich znajduje się pod talią tajemnic, przejdź do **Złożonej ofiary** (strona 12).
- ◆ Jeśli pod talią tajemnic nie ma żadnych Niewinnych biesiadników i wszyscy 3 znajdują się pod talią aktów, przejdź do **Wdzięcznej przeoryszy** (strona 12).

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Złożona ofiara: Podczas zaćmienia zbyt wielu ludzi straciło życie, kiedy próbowałeś powstrzymać machinacje sług Cnidathqua. Bestia została nakarmiona, a jej wyznawcy zyskali potęgę. Masz nadzieję, że nie pożyjesz na tyle długo, aby ujrzeć konsekwencje swej porażki.

- ◆ Każdy badacz musi przeszukać kolekcję kart w poszukiwaniu losowego podstawowego osłabienia z cechą **Szaleństwo**, **Uraz** lub **Potwór** i do końca kampanii dodać je do swojej talii.

Wdzięczna przeorysza: Kiedy wracasz do bazyliki, Allegria zwraca się do ciebie. „Grazie mille — dziękuję za pomoc. Dzięki tobie ucierpiałoby mniej ludzi. Drzę na samą myśl, co by się stało, gdyby cię tu nie było. Jeśli kiedykolwiek potrzebowałbyś pomocy, daj mi proszę znać”.

- ◆ Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać Przeoryszę Allegrię di Biase do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.