



BRACIA POPIOLU

KSIEGA KAMPANII

HORROR W ARKHAM®

GRA KARCIANA

Księga kampanii BRACIA POPIOŁU

STOP!

To nie jest instrukcja. To Księga kampanii używana do przygotowania i rozgrywania kampanii z zestawu podstawowego. Jeśli to wasza pierwsza styczność z *Horrorem w Arkham: Grą karcianą*, to zalecamy zapoznanie się z instrukcją zawartą w tym pudełku. Na stronie 6 instrukcji znajdziecie również opisane krok po kroku przygotowanie rozgrywki.

Chwalebne odrodzenie

Arkham od zawsze było... dziwne. Za każdym razem, gdy sięgacie po gazetę, trafiacie na kolejną relację o makabrycznym morderstwie lub tajemniczym zaginięciu. Zmasakrowane ciało w dzielnicy portowej. Policjant, którzy przepadł bez wieści na French Hill. Zakrwawiony symbol wyrysowany w alejce za Restauracją Velmy. Miasto pełne jest wariatów i zwolenników teorii spiskowych, to prawda — ale nawet najbardziej twardo stojący na ziemi obserwator nie może już dłużej ignorować faktów: z tym miastem jest coś nie tak.

A jednak większość mieszkańców Arkham woli nie roztrząsać złych rzeczy. Od czasu powodzi, która nawiedziła miasto pół roku temu, Arkham podnosi się silniejsze niż kiedykolwiek. Pieniądze z zewnątrz płyną szerokim strumieniem, budynki wyrastają jak grzyby po deszczu, a lokalne władze zapewniają, że wszystko zmierza ku lepszemu. I rzeczywiście — tak to wygląda. Ale wy wiecie, że każda historia ma drugie dno.

Cokolwiek was czeka, przejdziecie przez to razem. Każde z was zetknęło się z podobnymi koszmarami i nie zadowolą was proste wyjaśnienia czy tanie pocieszenie. Dobrze wiecie, że w plotkach o starożytnych klątwach i legendach o wiedźmach może kryć się ziarno prawdy. Czy staniecie ramię w ramię w walce z tym, co czai się poza granicami ludzkiego pojmowania? A może podzielicie los tylu innych i ulegniecie grozie Mitów?

Bracia popiołu to przeznaczona dla 1-4 graczy kampania do gry karcianej *Horror w Arkham*. Składa się ona z następujących scenariuszy: „Pelzające płomienie”, „Dym i lustra” i „Królowa popiołu”. Karty niezbędne do rozegrania tych scenariuszy znajdują się w zestawie podstawowym *Horroru w Arkham: Gry karcianej*.

Podczas rozgrywania kampanii gracze będą przechodzili z jednego scenariusza do drugiego zgodnie z podaną kolejnością, a wyniki podjętych działań i dokonanych wyborów będą miały wpływ na to, co spotka ich później. Dodatkowo, wraz z postępem historii, gracze zdobywają punkty doświadczenia, które będą mogli wykorzystać do zakupu nowych kart lub ulepszenia tych, które już mają w swojej talii.

Spis treści

Przygotowanie kampanii	2
Scenariusz I: Pelzające płomienie	3
Scenariusz II: Dym i lustra	6
Scenariusz III: Królowa popiołu	11
Dziennik kampanii	15
Symbole zestawów spotkań i twórcy gry	16

Przygotowanie kampanii

W celu przygotowania kampanii *Bracia popiołu* należy wykonać po kolei poniższe kroki. Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, zalecamy sięgnięcie do instrukcji zestawu podstawowego *Horroru w Arkham: Gry karcianej* i przygotowanie gry zgodnie z zawartymi tam poleceniami.

- Wybór badacza.** Każdy gracz wybiera innego badacza i odnotowuje swój wybór w Dzienniku kampanii.
- Każdy gracz przygotowuje talię swojego badacza.** Pełne zasady tworzenia talii znajdują się na stronie 30 instrukcji.
- Wybór poziomu trudności.** W *Horrorze w Arkham: Grze karcianej* występują cztery poziomy trudności: łatwy, standardowy, trudny i ekspercki. Gracze decydują, który z poziomów trudności najlepiej odpowiada ich grupie, i zachowują go na czas całej kampanii.
- Przygotowanie worka chaosu.** Wymienione poniżej żetony chaosu (zależne od wybranego poziomu trudności) należy umieścić w worku chaosu, a pozostałe odłożyć do pudełka.

❖ **Łatwy (chcę tylko poznać historię):**

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

❖ **Standardowy (chcę podjąć wyzwanie):**

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

❖ **Trudny (chcę przeżyć koszmar):**

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

❖ **Ekspercki (chcę prawdziwego Horroru w Arkham):**

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

Gracze są teraz gotowi, aby przygotować **Scenariusz I: Pelzające płomienie**.

Scenariusz I: Pełzające płomienie

W mieście Arkham dzieją się dziwne rzeczy. Niedawna fala pożarów i makabryczne „wypadki” sprawiają, że całe miasto jest na krawędzi. Arkham Advertiser zamieścił na swoich łamach ledwie kilka zdawkowych wyjaśnień, które zupełnie was nie uspokoiły. Wszystko wydaje się obracać wokół zakapturzonych postaci, które widywano w pobliżu, a wasz wspólny znajomy jest wręcz pewien, że to ich sprawka. Postanawiacie odwiedzić go w akademiku Uniwersytetu Miskatonic i wspólnie dotrzeć do sedna tej sprawy. Jednak gdy docieracie na miejsce, zastajecie jedynie pusty pokój, a w dodatku na całym kampusie jest nienaturalnie cicho...

Przygotowanie gry

☞ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań:



Pełzające płomienie



Pielgrzymi popiołu



Gapie



Kosmiczne zło



Nadprzyrodzona wiedza



Pali się!



Omamy



Szalona nauka



Uniwersytet Miskatonic

☞ Umieść w grze lokalizację Pokój waszego przyjaciela. Odłóż każdą inną lokalizację na bok, poza grę.

☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w Pokoju waszego przyjaciela.

☞ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: 5 kopii karty podstępu Pali się!, atut fabularny Dr Henry Armitage oraz wroga Sługę płomienia.

☞ Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.

☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Słowa kluczowe i wyjaśnienia

Dla ułatwienia poniżej zamieszczono spis słów kluczowych, które pojawiają się na kartach bieżącego scenariusza.

Łowca

Łowca to słowo kluczowe.

Podczas fazy wrogów każdy przygotowany, niebędący w zwarcu wróg ze słowem kluczowym Łowca porusza się do połączonej lokalizacji, najkrótszą trasą w kierunku najbliższego badacza. Wrogowie znajdujący się w lokalizacjach z co najmniej jednym badaczem nie poruszają się.

☞ Niektórzy wrogowie mogą mieć określony cel, na który polują (patrz „Polowanie” na tej stronie).

☞ Jeśli w takiej samej odległości znajduje się kilku badaczy, którzy spełniają warunek „najbliższego badacza”, wróg porusza się w stronę tego z nich, który najlepiej spełnia polecenie polowania danego wroga. Jeśli żaden nie spełnia tych poleceń albo wróg nie posiada poleceń dotyczących polowania, główny badacz wybiera badacza, w którego stronę wróg się porusza.

☞ Jeśli wróg ze słowem kluczowym Łowca byłby zmuszony do poruszenia się do lokalizacji, do której ruch jest zablokowany przez zdolność karty, to dany wróg się nie porusza.

Mroczna fala

Mroczna fala to słowo kluczowe.

Po dobraniu i rozpatrzeniu karty spotkania ze słowem kluczowym Mroczna fala badacz musi dobrać i rozpatrzyć kolejną kartę z talii spotkań.

☞ Jeśli karta ze słowem kluczowym Mroczna fala zostanie dobrana podczas przygotowania, należy rozpatrzyć Mroczną falę.



Mściwy

Mściwy to słowo kluczowe.

Za każdym razem, kiedy podczas atakowania przygotowanego wroga ze słowem kluczowym Mściwy test umiejętności zakończy się porażką, po zastosowaniu wszystkich wyników danego testu dany wróg wykonuje atak skierowany przeciwko atakującemu badaczowi. Mściwy wróg nie wyczerpuje się, wykonując ten atak.

☞ Ten atak zostaje wykonany bez względu na to, czy wróg jest w zwarcu z atakującym badaczem, czy nie.

Polowanie

Polowanie to słowo kluczowe.

Jeśli nadarzy się stosowna okazja, niektórzy wrogowie zaczynają ścigać wskazanych badaczy. Tych wrogów można odróżnić dzięki słowu kluczowemu Polowanie, po którym w nawiasie zamieszczona jest instrukcja, z kim dany wróg szczególnie chce wejść w zwarcie.

☞ Mając wybór pomiędzy badaczami oddalonymi o tę samą odległość (lub pomiędzy badaczami w swojej lokalizacji), wróg ze słowem kluczowym Polowanie wybierze tego badacza, który lepiej spełnia jego warunki polowania.

Zagrożenie

Zagrożenie to słowo kluczowe.

Podczas rozpatrywania karty spotkania ze słowem kluczowym Zagrożenie badacz nie może naradzać się z innymi graczami. Inni gracze nie mogą zagrywać kart, aktywować zdolności ani przeznaczać kart na rzecz testu umiejętności danego badacza, dopóki rozpatruje on spotkanie z Zagrożeniem.

Zgubny

Zgubny to słowo kluczowe.

Gdy wróg ze słowem kluczowym Zgubny zostanie pokonany (przez badacza lub efekt scenariusza), należy umieścić 1 żeton zagłady na bieżącej tajemnicy. Ten efekt może spowodować postęp aktualnej tajemnicy.

☞ Efekt, który „odrzuca” wroga, nie jest uważany za taki, który go pokonał, i nie aktywuje słowa kluczowego Zgubny.

NIE CZYTAJCIE tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani)! Budzicie się na skraju kampusu. Oczy pieką was od dymu, gdy milczący i osłupiali obserwujecie, jak ogień trawi Uniwersytet Miskatonic. Płomienie tańczą na niebie, przypominając ruchome gwiazdy. Skrajnie wycieńczeni widzicie grupę studentów, którzy prowadzą beznadziejną walkę z ogniem. Ten pochłania najpierw obserwatorium, następnie akademiki, a na końcu budynek naukowy. Wśród wrzawy dostrzegacie stojącego pod brzozą dra Henry'ego Armitage'a, który w milczeniu patrzy na płonącą bibliotekę Orne'a. Płomienie pochłaniają budynek niczym żarłoczna bestia, pozostawiając za sobą jedynie spopielone szczątki. Mężczyzna jest tym wyraźnie zszokowany. Jego twarz blednie, gdy opowiada o tym, co was spotkało, i przekazuje wieść o zaginięciu waszego przyjaciela. Kim do diabła był wasz płonący prześladowca? I czego chcieli ci zakapturzeni dziwacy, kręcący się po kampusie?

- ☞ Zanonuj w Dzienniku kampanii, że Uniwersytet Miskatonic spłonął.
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej, ponieważ zżera go poczucie winy, że nie zdołał zapobiec spłonięciu Uniwersytetu.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości **Zwycięstwo X** wszystkich kart w puli zwycięstwa.
 - ❖ Każdy badacz zdobywa 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ dobrze przeanalizował wydarzenia z tej nocy.
- ☞ Przejdź do **Scenariusza II: Dym i lustra**.

Zakończenie 1: Wszędzie panuje chaos, gdy grupki studentów wspólnie walczą z szalejącym piekłem. W głowie kłębią wam się liczne pytania. Kim jest wasz prześladowca? Czego chcieli ci zakapturzeni dziwacy, kręcący się po kampusie? I gdzie się podział wasz przyjaciel?

Dr Armitage kładzie rękę na ramieniu jednego z was. „Jeśli chcemy odnaleźć porywacza i waszego druha, to musimy natychmiast ruszać. Wyjaśnię wszystko po drodze”. Spoglądacie na studentów, którzy dzielnie walczą z ogniem, a następnie kierujecie wzrok na bibliotekarza. Możecie tu zostać i pomóc, ale stracie przez to wiele cennego czasu.

- ☞ Zanonuj w Dzienniku kampanii, że badacze pokonali swojego zamaskowanego prześladowcę.
- ☞ Wybierzcie badacza, który stanie się posiadaczem atutu fabularnego Dr Henry Armitage. (Ten badacz dodaje tę kartę do swojej talii, ignorując ograniczenia tworzenia talii. Ta karta nie wlicza się do limitu kart w talii danego badacza).
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości **Zwycięstwo X** wszystkich kart w puli zwycięstwa.
 - ❖ Każdy badacz zdobywa 3 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ dobrze przeanalizował wydarzenia z tej nocy.
- ☞ Badacze muszą zdecydować (wybierz jedno)!
 - ❖ „Zostajecie i pomagacie ugasić pożar!” Przejdź do **Zakończenia 2**.
 - ❖ „Nie mamy czasu. Trzeba ruszać.” Przejdź do **Zakończenia 3**.

Zakończenie 2: Oczy szczypią was od ostrego dymu, gdy harujecie ramię w ramię z pozostałymi, którzy walczą z pożarem. Udaje wam się ograniczyć rozprzestrzenianie się płomieni do czasu przybycia na miejsce strażaków z Arkham. Sytuacja jest opanowana. Pora ruszać na spotkanie z drem Armitagem.

- ☞ Zanonuj w Dzienniku kampanii, że badacze ocalili Uniwersytet Miskatonic.
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia i otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej z powodu poparzeń, jakich doznał w czasie walki z żywiołem.
- ☞ Przejdź do **Scenariusza II: Dym i lustra**.
- Zakończenie 3:** Wraz z drem Armitagem uciekacie z kampusu, pozostawiając Uniwersytet Miskatonic na pastwę losu. Dźwięki syren zagłuszają wszelkie inne odgłosy, gdy wraz z głównym bibliotekarzem kierujecie się do jego mieszkania.
- ☞ Zanonuj w Dzienniku kampanii, że Uniwersytet Miskatonic spłonął.
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej, ponieważ zżera go poczucie winy, że nie zdołał zapobiec spłonięciu Uniwersytetu.
- ☞ Przejdź do **Scenariusza II: Dym i lustra**.





Rozszerzone zasady kampanii

Otrzymywanie i wydawanie doświadczenia

W miarę zagłębiania się w Mity badacze zyskują wgląd w ukryte prawdy tego świata — potworności i tajemnice, których ludzkość nigdy nie powinna była poznać. Zdobywane doświadczenie jest miarą tych przeżyć. Podczas rozpatrywania zakończenia scenariusza każdy badacz może zyskać 1 lub więcej punktów doświadczenia. Każdy badacz otrzymuje punkty doświadczenia indywidualnie i nie może przekazywać ich innym badaczom. Doświadczenie można zyskiwać poprzez umieszczanie kart z wartością punktów zwycięstwa w puli zwycięstwa (np. po pokonaniu stosownego potwora lub dzięki odkryciu wszystkich wskazówek w lokalizacji), na skutek podjętych decyzji oraz podczas zakończeń scenariuszy.

Zgromadzone doświadczenie można wydawać pomiędzy scenariuszami na zakup kart, co symbolizuje naukę nowych umiejętności i zaklęć oraz zdobywanie przedmiotów lub broni. Dodanie nowej karty do talii kosztuje punkty doświadczenia równe poziomowi danej karty, co oznaczono liczbą białych kropek w jej lewym górnym rogu. Dodanie nowej karty do talii zawsze kosztuje co najmniej 1 punkt doświadczenia (nawet jeśli karta ma poziom 0) i wymaga przestrzegania rozmiaru talii (zazwyczaj wiąże się to z koniecznością usunięcia w zamian innej nadmiarowej karty).

Niektóre karty można ulepszyć do ich wyższych poziomów. Takie karty mają tę samą nazwę co ich wersje na innym poziomie, lecz mogą mieć dodatkowe efekty i symbole umiejętności lub zmodyfikowany koszt. Jeśli gracz posiada niższy poziom karty i chce zakupić jej wyższy poziom, wówczas płaci jedynie różnicę w punktach doświadczenia pomiędzy nimi. Zakupioną kartę należy dodać do talii, a jej poprzednią wersję z niej usunąć.

Gracz nie musi wydawać pomiędzy scenariuszami wszystkich zgromadzonych punktów doświadczenia. Może pozostawić dowolną ich część i zanotować to w rubryce „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii.

Trauma, śmierć i obłąd

Trauma reprezentuje trwale urazy, których doznało ciało lub psychika badacza. Jeśli podczas rozgrywania scenariusza badacz zostanie pokonany, to nadal przechodzi wraz z pozostałymi do kolejnego scenariusza, pod warunkiem że scenariusz nie wskazuje, że taki badacz został zabity lub popadł w obłąd. Jednakże badacz, który zostanie pokonany w wyniku otrzymania obrażeń lub przerażenia, doznaje trwałej traumy, która działa na niego do końca kampanii. Pełny opis zasad związanych z otrzymywaniem traum znajduje się na stronie 22 instrukcji.

Uwaga: Jeśli obawiasz się doznania traumy, to wiedz, że zrezygnowanie z dalszego udziału w scenariuszu prawie zawsze jest lepsze od zostania pokonanym.

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia kolejnego scenariusza w kampanii.

Dziennik kampanii

Dziennik kampanii (na stronie 15) służy do zapisywania postępów poczynionych w kampanii. Na końcu każdego scenariusza gracze zapisują tam swój rezultat, notując wszelkie istotne informacje, w tym: zdobyte punkty doświadczenia, poziom traumy każdego badacza, zdobyte atuty fabularne i osłabienia oraz imiona badaczy, którzy zostali zabici lub popadli w obłąd.

Często gracze będą proszeni, aby zapisać ważną informację w Dzienniku kampanii w rubryce „Notatki z kampanii”. Zapiski te będą często przywoływane w późniejszych scenariuszach, co pozwoli na wpływanie decyzji z jednego scenariusza na kolejne. Jeśli gracze mają wykreślić którąś z takich informacji, robią to i należy ignorować ją w dalszej części kampanii.

Scenariusz II: Dym i lustra

Podążacie za doktorem Armitagem do jego mieszkania. Zastłona czarnego dymu przysłania księżyc i gwiazdy, a ciepły wiatr niesie ze sobą popiół i iskry, które przemykają znanymi wam uliczkami miasta.

„Przeczuwałem, że dzieje się coś złego. W ciągu ostatnich tygodni zagięło kilkoro studentów” – mówi główny bibliotekarz. – „Wszyscy zaczęli się dziwnie zachowywać po tym, jak wzięli niedawno udział w jakimś niby ekskluzywnym spotkaniu poza kampusem. Skarżyli się na upiorne, nieustanne szept i dziwne siniaki, które nagle pojawiły się na ich ciałach. A potem... zniknęli”.

Spodziewając się najgorszego, dopytujecie o waszego przyjaciela. „Spotkaliśmy się dziś rano” – odpowiada mężczyzna. – „Twierdził, że istnieje organizacja zwana Braćmi popiołu, która zaprasza studentów i osoby w trudnej sytuacji na te dziwne zgromadzenia. Wasz przyjaciel podsunął mi listę osób, które brały w nich udział. Nie wiadomo jednak, czy byli to nowi rekruci, czy już oddani wyznawcy. Zanim wyszedł, wspominał o kolejnym zebraniu, które ma się odbyć dziś w nocy. Miało to być zgromadzenie wszystkich wiernych. Nie wiem dlaczego, ale samo wspomnienie o tym napawa mnie niewysłowionym lękiem. A w dodatku wasz przyjaciel przepadł bez wieści” – dodaje ponuro.

Postanawiacie przesłuchać osoby z listy podejrzanych, a następnie spotkać się w Restauracji Velmy w Easttown przed północą. Doktor Armitage radzi, byście działali ostrożnie. Zbyt bezpośrednie podejście może zaalarmować sektę. Mimo to nie możecie pozbyć się wrażenia, że ta opcja was nie minie.

- ☞ Dodaj do worka chaosu 2 żetony  (pozostają tam do końca kampanii). Zanotuj to w Dzienniku kampanii.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie gry

- ☞ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań:



Dym i lustra



Tajemny zamek



Arkham



Zła pogoda



Ślepe zaułki



Latające koszmary



Gangi Arkham



Mieszkańcy Arkham



Lelki kozodoje

- ☞ Wylosuj jedną z dwóch lokalizacji Downtown i jedną z dwóch lokalizacji Uptown i umieść je w grze (na kolejnej stronie znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji). Usuń z gry inne wersje lokalizacji Downtown i Uptown.
- ☞ Umieść w grze lokalizacje Northside, Easttown, Dzielnica handlowa, Dzielnica nadbrzeżna, Southside oraz French Hill.
- ☞ Zbierz wszystkie karty z zestawu spotkań **Mieszkańcy Arkham**. Wylosuj 1 z nich i odłóż bez podglądania na bok, poza grę. Potasuj pozostałe karty z tego zestawu spotkań wraz z kartą wroga Sługa płomienia i umieść po 1 losowej zakrytej karcie pod Northside, Downtown, Southside, French Hill, Uptown oraz Dzielnicą nadbrzeżną.
- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii.
 - ❖ Jeśli Uniwersytet Miskatonic *splonął*, umieść Uniwersytet Miskatonic (*W płomieniach*) w grze i usuń z gry drugą wersję Uniwersytetu Miskatonic.
 - ❖ Jeśli badacze ocalili Uniwersytet Miskatonic, umieść Uniwersytet Miskatonic (*Cichy kampus*) w grze i usuń z gry drugą wersję Uniwersytetu Miskatonic. Umieść 1 żeton zagłady na karcie tajemnicy.
 - ❖ Każdy badacz rozpoczyna grę na Uniwersytecie Miskatonic.
- ☞ Umieść 1 żeton zagłady na tajemnicy za każdego badacza w grze.
- ☞ Jeśli któryś badacz jest posiadaczem atutu fabularnego Dr Henry Armitage, ten badacz przeszukuje swoją talię i umieszcza ten atut w grze pod swoją kontrolą. Podczas tego scenariusza nie zajmuje on żadnej strefy sprzymierzenia.
- ☞ Odłóż na bok, poza grę, każdą kopię osłabienia Znamię Elokoss.
- ☞ Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Podpowiedź: Macie mało czasu. W tym scenariuszu badacze mogą pokonywać podejrzanych lub aktywować ich wpisy kodeksu, aby ich przesłuchać (patrz „Kodeks” na stronie 7). To, w jaki sposób podejździecie do tego scenariusza (siłowo lub dyplomatycznie), będzie miało wpływ na czekające was wyzwania w dalszej części kampanii. Pamiętajcie również, że rezygnacja to nie porażka! Możecie w dowolnym momencie zaniechać poszukiwań.

Sugerowane ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Dym i lustro”



Nowe słowa kluczowe i wyjaśnienia

Czuźny

Czuźny to słowo kluczowe.

Za każdym razem, gdy podczas próby wymknięcia się wrogowi ze słowem kluczowym Czuźny test umiejętności badacza zakończy się porażką, po zastosowaniu wszystkich rezultatów tego testu umiejętności dany wróg wykonuje atak przeciwko wymykającemu się badaczowi. Wróg nie zostaje wyczerpany po wykonaniu ataku wynikającego ze słowa kluczowego Czuźny.

- ☞ Ten atak zostaje wykonany bez względu na to, czy wróg jest w zwarcu z wymykającym się badaczem, czy nie.

Kodeks

Na niektórych kartach znajduje się symbol kodeksu (A). Podczas scenariusza niektóre efekty kart mogą prosić gracza o odczytanie określonego wpisu kodeksu. Z tego powodu należy podczas całej rozgrywki mieć Księgę kampanii pod ręką.

Niektóre lokalizacje, postaci i wrogowie pojawiający się podczas tej kampanii posiadają własne wpisy kodeksu, oznaczone w następujący sposób: (A X). Aby przeczytać wpis kodeksu, należy najpierw zapłacić wszystkie koszty danej zdolności i/lub rozpatrzyć wszystkie wymagane efekty z tym związane, a następnie odnaleźć odpowiedni wpis kodeksu dla obecnego scenariusza i go rozpatrzyć.

- ☞ Każdy wpis kodeksu może zostać rozpatrzony tylko raz podczas danego scenariusza, chyba że zaznaczono inaczej.
- ☞ Podczas rozpatrywania wpisu kodeksu gracz, który aktywował dany wpis, rozpatruje wszystkie jego efekty (wykonuje test, zadaje obrażenia, płaci koszt w zasobach itd.). Jeśli nie jest jasne, który badacz aktywował wpis kodeksu, wpis rozpatruje główny badacz.
- ☞ Wpisy kodeksu, które aktywuje się poprzez określony rodzaj akcji (np. **walkę**, **wymykanie się**, **pertraktacje** itd.), są uznawane za akcję tego rodzaju podczas rozpatrywania danego wpisu.

- ☞ Rozpatrując wpis kodeksu, gracz czyta tylko tę jego część, której warunki spełnia. Jeśli gracz nie spełnia warunków pierwszej części wpisu kodeksu, przechodzi do następnej części.
- ☞ Jeśli efekt karty kieruje graczy do wpisu kodeksu, który nie istnieje w aktualnie rozgrywanym scenariuszu, ten efekt kończy się niepowodzeniem.
- ☞ Po rozpatrzeniu wpisu kodeksu i wprowadzeniu zmian w grze i/lub w Dzienniku kampanii należy wznowić grę.

Nieuchwytny

Nieuchwytny to słowo kluczowe.

Nieuchwytni wrogowie chcą unikać badaczy, aby przetrwać lub realizować własne cele. Jeśli przygotowany wróg ze słowem kluczowym Nieuchwytny zaatakuje lub zostanie zaatakowany, po rozpatrzeniu tego ataku dany wróg natychmiast uwalnia się ze zwarcia ze wszystkimi badaczami, porusza się do połączonej lokalizacji (w której nie ma żadnego badacza, jeśli to możliwe) i zostaje wyczerpany.

- ☞ Dzieje się tak bez względu na to, czy wróg był w zwarcu z atakującym badaczem, czy nie.

Powściągliwy

Powściągliwy to słowo kluczowe.

Wróg ze słowem kluczowym Powściągliwy nie wchodzi automatycznie w zwarcie z badaczami w jego lokalizacji.

- ☞ Wróg ze słowem kluczowym Powściągliwy po rozstawieniu nie wchodzi automatycznie w zwarcie.
- ☞ Badacz może użyć akcji lub zdolności karty, aby wejść w zwarcie z Powściągliwym wrogiem.
- ☞ Badacze nie mogą atakować ani wymykać się powściągliwemu wrogowi, który nie jest w zwarcu z badaczem.

Kodeks: Dym i lustra

Przeczytaj poniższe wpisy kodeksu na tej i kolejnej stronie, tylko jeśli każe ci to zrobić scenariusz **Dym i lustra**.

Kodeks 1: David Renfield

Butny pan Renfield grzecznie, acz stanowczo stara się wykręcić z rozmowy, ale gdy wspomina o „Bractwie popiołu” umyka w pobliską uliczkę. Ruszacie za nim w pogoń, ale mężczyzna ma wyjątkową parę w nogach.

Porusz Davida Renfielda do połączonej lokalizacji (w której nie ma żadnego badacza, jeśli to możliwe).

Umieść 1 zasób (z puli żetonów) na Davidzie Renfieldzie, jako trop.

Jeśli jest na nim 1  tropów, czytaj dalej. W przeciwnym razie dowolny badacz może ponownie aktywować ten wpis kodeksu.

Ostatecznie odnajdujecie pana Renfielda w zagraconej księgarni. Po dłuższych wyjaśnieniach dotyczących waszych intencji zgadza się odpowiedzieć na kilka pytań.

„Poszedłem na to spotkanie wyłącznie z akademickiej ciekawości!” – tłumaczy. „Większość z tego, co mówili, to całkowity bełkot, ale udało mi się wyłowić strzępy interesujących informacji. Wygląda na to, że ci cali Bracia popiołu czczą pradawnego demona o imieniu Elokoss, istotę ognia i zniszczenia, która rzekomo odpowiada za wielki pożar w Aleksandrii. A przynajmniej oni tak twierdzą. Jakby było się czym chwalić” – prychna z pogardą. – „Gdy wspomnieliście o Braciach, to przestraszyłem się, że jesteście jednymi z nich. Są jak armia fanatycznych niewolników, zjednoczonych pod sztandarem swej demonicznej królowej!”

Udało wam się przesłuchać tego podejrzanego.

Umieść Davida Renfielda pod kartą aktu.

Kodeks 2: Cornelia Akely

Spotykacie panią Akely na nocnej zmianie w podupadłym garażu. Wydaje się pokojowo nastawiona i nawet proponuje wam papierosa, ale gdy tylko wspomina o „Braciach popiołu”, jej twarz tężeje i kobieta stanowczo wskazuje wam drzwi.

Wylecz 1 punkt przerażenia.

Umieść 1 zasób (z puli żetonów) na Corneli Akely, jako trop. Jeśli jest na niej 1  tropów, czytaj dalej. W przeciwnym razie dowolny badacz może ponownie aktywować ten wpis kodeksu.

W końcu udaje się wam dogadać ze zrzędliwą brygadystką. Przeprasza za swoje zachowanie i prosi, byście usiedli. „Poszłam tam, bo kilku moich znajomych z fabryki NHI o nich wspominało. Podobno ci cali Bracia popiołu głoszą coś o chwalebnym odrodzeniu dla wszystkich wiernych. Reszty już nie słuchałam. Takie bajki to nie moje klimaty” – mówi Cornelia.

Na pytanie o jej znajomych tylko kręci głową. „Cała trójka nie pojawiła się w pracy już od kilku tygodni”.

Udało wam się przesłuchać tego podejrzanego.

Umieść Cornelię Akely pod kartą aktu.

Kodeks 3: Naomi O'Bannion

Choć szefową O'Bannionów średnio interesują wasze pytania, to jest skłonna pomóc wam w pozbyciu się problemu... za odpowiednią cenę. Trzeba będzie dać w łapę, żeby wyciągnąć z niej jakieś informacje.

Możesz wybrać wroga nie-**Humanoida** w dowolnej lokalizacji. Automatycznie pokonujesz tego wroga.

Umieść 1 zasób (z puli żetonów) na Naomi O'Bannion, jako trop.

Jeśli jest na niej 1  tropów, czytaj dalej. W przeciwnym razie dowolny badacz może ponownie aktywować ten wpis kodeksu.

Naomi wybucha głośnym śmiechem, gdy wspomina o Braciach popiołu. „Te szajbasy? Pojęcia o nich nie mam. Ale dwóch moich ludzi przydybało dwójkę z nich, jak kręcili się w pobliżu jednej z naszych spelun. Coś było z nimi mocno nie tak. Jakby byli nieobecni. I nie, to nie przez gorzałę we łbach” – mówi, zaciągając się papierosem goździkowym. Pytacie, gdzie jej przyboczni ich znaleźli, ale kobieta tylko dmucha wam w twarz dymem. „Jasne, już wam wyjawię moje interesy. Spadajcie”.

Udało wam się przesłuchać tego podejrzanego.

Umieść Naomi O'Bannion pod kartą aktu.

Kodeks 4: Sierż. Earl Monroe

Na wzmiankę o „Braciach popiołu” policjant wymachuje swoją pałką i mówi, żebyście lepiej weszli gdzie indziej. Szykujecie się do bitki.

Wylecz 1 obrażenie.

Umieść 1 zasób (z puli żetonów) na Sierż. Earlu Monroe jako trop.

Jeśli jest na nim 1  tropów, czytaj dalej. W przeciwnym razie dowolny badacz może ponownie aktywować ten wpis kodeksu.

W końcu Monroe daje za wygraną. „Dobra, dobra” – burczy, plując krwią i przykładając dłoń do posiniaczonego policzka.

„Kilku z nich przyszło do mnie, gdy zgłoszono nam trzecie zaginięcie. Twierdzili, że ludzie zniknęli z własnej woli. Kiedy powiedziałem, że nie bardzo mnie to przekonuje, że zabrali mnie na jedno ze swoich spotkań gdzieś przy dokach. Było w tym coś mocno niepokojącego. I te ich oczy... jakby byli zahipnotyzowani czy coś”. Policjant odwraca wzrok ze wstydem. „Zapłacili mi, żebym trzymał głębie na kłódkę. Nie jestem z tego dumny. Proszę, nie mówcie o tym nikomu. Obiecuję, że od tej pory będę jak anioł”.

Udało wam się przesłuchać tego podejrzanego.

Umieść Sierż. Earla Monroe pod aktem.

Kodeks 5: Abigail Foreman

Młodsza bibliotekarka zbywa was i ściąga z półki kilka kolejnych tomów. Jedynym sposobem na odciążenie jej od pracy może być pomoc w znalezieniu tego, czego szuka.

Dobierz 1 kartę.

Umieść 1 zasób (z puli żetonów) na Abigail Foreman, jako trop.

Jeśli jest na niej 1  tropów, czytaj dalej. W przeciwnym razie dowolny badacz może ponownie aktywować ten wpis kodeksu.

Abigail z westchnieniem opada na miękkiego, bogato zdobionego fotela. „Tak, szukam jakichkolwiek informacji o Braciach popiołu, odkąd moja współlokutorka zaginęła w zeszłym tygodniu. Na szczęście trafiłam na to” – mówi, otwierając cienki tomik z delikatnym motywem brzozy i oczu na okładce. Wewnątrz znajdują się niepokojące rysunki przedstawiające rytualne ofiary, ludzi palonych żywcem oraz niehumanitarne symbole ułożone w osobliwe wzory.

„Dość makabryczne, prawda?” – stwierdza Abigail. – „Wygląda na to, że cały tekst jest po akademicku. Tłumaczenie zajmie pewnie całe tygodnie – nasz dział języków starożytnych wyjechał na ekspedycję do Egiptu. Przykro mi, że nie mogłam bardziej pomóc” – mówi, kładąc dłonie na okładce książki.

Udało wam się przesłuchać tego podejrzanego.

Umieść Abigail Foreman pod kartą aktu.

Kodeks 6: Margaret Liu

Margaret Liu, jedna z najbardziej znanych śpiewaczek salonowych w mieście, jest w pełni pochłonięta swoim występem. Musicie wykazać się kreatywnością, jeśli chcecie skraść jej uwagę choć na moment.

Podejrzyj wierzchnią kartę z talii spotkań. Możesz ją odrzucić.

Umieść 1 zasób (z puli żetonów) na Margaret Liu, jako trop. Jeśli jest na niej 1  tropów, czytaj dalej. W przeciwnym razie dowolny badacz może ponownie aktywować ten wpis kodeksu.

Wasze próby zwrócenia uwagi panny Liu okazują się nad wyraz skuteczne. Wkrótce znajdziecie się z nią za kulisami, gdzie poświęca wam całą swoją uwagę. „Muszę przyznać, że byłam pod wrażeniem waszego, hmm, występu” – mówi. – „Ale po co tak naprawdę tu przyszlście?” Jej bez troski uśmiech znika, gdy tylko wspomniacie o „Braciach popiołu”.

„Nie wiem, kim są, i wcale nie chcę wiedzieć. Tydzień temu wracałam do domu, gdy zaczęło mnie dwóch typków ubranych w, muszę to podkreślić, najpaskudniejsze szaty, jakie w życiu widziałam. Na kapturach mieli dziwny symbol” – mówi, po czym bazgrze coś na serwetce. Symbol przypomina dłoń z okiem w środku. Pytacie, co było dalej, ale kobieta tylko kiwa głową w stronę rosnącego mężczyzny pilnującego drzwi.

„Antonio ich przegonił i od tamtej pory ich nie widziałam”.

Udało wam się przesłuchać tego podejrzanego.

Umieść Margaret Liu pod kartą aktu.

Kodeks Φ: Sługa płomienia

Wasz wróg leży nieprzytomny u waszych stóp. Płomień, który go spowijał, zgasł, choć jego szaty – o dziwo – pozostały nienaruszone. Wszelkie próby zdjęcia maski spełzają na niczym, więc jeśli chcecie poznać jego tożsamość, to musicie poczekać, aż odzyska świadomość. Zastanawiacie się, ile ofiar dosięgnął jego zakrwawiony sierp. Może świat będzie lepszym miejscem, jeśli zakończycie to tu i teraz i zapobiegiecie dalszemu rozlewowi krwi. Przecież nikt się nie dowie...

Badacze muszą zdecydować (wybierz jedno):

-  Nie możemy ryzykować, że skrzywdzi innych. Jest zbyt niebezpieczny, by zostawić go przy życiu. Dodaj Sługę płomienia do puli zwycięstwa. Każdy badacz dobiera 3 karty.
-  Postanawiacie przesłuchać go później. Umieść Sługę płomienia pod aktem. Każdy badacz zyskuje 1 wskazówkę (z puli żetonów).

NIE CZYTAJcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani): Siedząc w taksówce, która wiezie was do Restauracji Velmy, analizujecie, czego udało się wam dowiedzieć. Niestety, wasze poszukiwania przypominały chwytanie kilku srok za ogon i ostatecznie nadal nie macie żadnych pewników. Macie nadzieję, że dr Armitage miał więcej szczęścia.

- 🌀 Odkryj wroga z zestawu spotkań **Mieszkańcy Arkham**, którego odłożyłeś na bok na początku scenariusza. To prawdziwa tożsamość Sługi płomienia, zwiastuna Elokoss. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że [imię postaci] jest zwiastunem Elokoss.
- 🌀 Zbierz każdego **Elitarnego** wroga, który w momencie zakończenia scenariusza znajdował się w grze i/lub pod lokalizacją i potasuj ich bez podglądania razem ze zwiastunem Elokoss, a następnie dobrać z nich 1 losową kartę. Jeśli dobrany wróg to...
 - ❖ ...zwiastun Elokoss, zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze odkryli, gdzie ukrywa się kult.
 - ❖ ...dowolny inny wróg, zanotuj w Dzienniku kampanii, że poszukiwania badaczy spaliły na panewce.
- 🌀 Jeśli Sługa płomienia znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze zabili Sługę płomienia.
- 🌀 Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości **Zwycięstwo X** wszystkich kart w puli zwycięstwa oraz 1 dodatkowy punkt zwycięstwa za każdego wroga, który w momencie zakończenia scenariusza znajdował się pod aktem.
- 🌀 Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Sługa płomienia znajdował się pod aktem, przejdź do **Zakończenia 2**. W przeciwnym razie przejdź do **Scenariusza III: Królowa popiołu**.

Zakończenie 1: Przywołujecie taksówkę i ruszacie do Easttown, rozmyślając nad tym, czego się dowiedzieliście. Pomimo prób ukrycia swej prawdziwej tożsamości odkryliście, kim jest oprawca. Macie tylko nadzieję, że zdobyte informacje wystarczą do ocalenia waszego zaginionego przyjaciela.

- 🌀 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze odkryli, gdzie ukrywa się kult.
 - 🌀 Odkryj wroga z zestawu spotkań **Mieszkańcy Arkham**, którego odłożyłeś na bok na początku scenariusza. To zwiastun Elokoss. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że [imię postaci] jest zwiastunem Elokoss.
 - 🌀 Sprawdź, którzy wrogowie w momencie zakończenia scenariusza znajdują się w puli zwycięstwa i/lub pod aktem, i zaktualizuj Dziennik kampanii.
 - ❖ Jeśli Sługa płomienia znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj, że badacze zabili Sługę płomienia.
 - ❖ Jeśli pod aktem znajduje się 6 **Elitarnych** wrogów, zanotuj, że badacze przetrząsnęli Arkham w poszukiwaniu odpowiedzi.
 - ❖ Jeśli w puli zwycięstwa znajduje się 6 **Elitarnych** wrogów, zanotuj, że badacze narobili zamieszania.
 - 🌀 Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości **Zwycięstwo X** wszystkich kart w puli zwycięstwa oraz 1 dodatkowy punkt zwycięstwa za każdego wroga, który w momencie zakończenia scenariusza znajdował się pod aktem.
 - 🌀 Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Sługa płomienia znajdował się pod aktem, przejdź do **Zakończenia 2**. W przeciwnym razie przejdź do **Scenariusza III: Królowa popiołu**.
- Zakończenie 2:** W drodze do dra Armitage'a prosicie taksówkarza, aby zahaczył o miejscówkę, w której ukryliście waszego nieprzytomnego prześladowcę. Jednak już od drzwi wita was swąd dymu, a podłoga jest czarna od sadzy. Mimo waszych usilnych starań upiorny wróg zdołał zbiec. Kajdanki, którymi Sługa był skuty, nie zostały stopione, lecz roztrzaskane, co pozwala wysnuć wniosek, że ktoś pomógł mu w ucieczce.
- 🌀 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Sługa płomienia uciekł.
 - 🌀 Każdy badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia.
 - 🌀 Przejdź do **Scenariusza III: Królowa popiołu**.



Scenariusz III: Królowa popiołu

Wprowadzenie 1: Dr Armitage dziękuje kelnerce Restauracji Velmy, gdy ta stawia między wami dwa kawalki ciepłej szarlotki. Bibliotekarz podsuwa wam jeden talerz z napiętym uśmiechem. „Arkham się zmienia... ba, cały świat się zmienia i to najwyraźniej na gorsze, ale przynajmniej nadal mamy szarlotkę!”

Wspólnie próbujecie poskładać do kupy to, co wiecie. „Bracia popiołu to nie żadni spiskowcy” – mówi Armitage. – „To niewolnicy, każdy jeden. Niewolnicy ślepo oddani prastarej bogini, którą zwą Elokoss”. Dr Armitage pokazuje wam groteskowy drzeworyt przedstawiający powykręcane drzewo z płonącymi gałęziami, po czym kontynuuje.

„Po wzięciu udziału w jednym z tych tajnych zgromadzeń kultu niektórzy potencjalni wyznawcy zyskują osobliwy znak, dziwne znamię, które znaczy ich jako wybrańców Elokoss. Wśród nich są ludzie wszelkich stanów i profesji, a co gorsza nikt nie zdaje sobie sprawy, że znajduje się pod jej wpływem. Wasz tajemniczy prześladowca to jeden z takich omamionych. Zgodnie z prorocstwem, Sługa płomienia, który zaatakował nas na uniwersytecie, to zwiastun powrotu królowej. Sługa gromadził ofiary, by utorować drogę do jej chwalebnego odrodzenia. Odrodzenia, które wedle wszelkich znaków ma się dokonać dziś wieczór”.

☞ W oparciu o poziom trudności kampanii wykonaj odpowiednie czynności. Jeśli grasz na poziomie...

- ☞ ...łatwym: dodaj do worka chaosu 1 żeton ☼ (pozostaje tam do końca kampanii).
- ☞ ...standardowym: dodaj do worka chaosu 1 żeton ☼ oraz 1 żeton ☾ (pozostają tam do końca kampanii).
- ☞ ...trudnym: dodaj do worka chaosu 1 żeton ☼, 1 żeton ☾ oraz 1 żeton ☿ (pozostają tam do końca kampanii).
- ☞ ...eksperckim: dodaj do worka chaosu 1 żeton ☼, 1 żeton ☾, 1 żeton ☿ oraz 1 żeton ☿ (pozostają tam do końca kampanii).

☞ Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☞ Jeśli badacze odkryli, gdzie ukrywa się kult, przejdź do **Wprowadzenia 2**.
- ☞ W przeciwnym razie przejdź do **Wprowadzenia 3**.

Wprowadzenie 2: Myśl o tym, że wasz przyjaciel może zostać złożony w ofierze, mrozi wam krew w żyłach. Zamiast opierać się na domysłach, sugerujecie przeszukanie mieszkania Sługi płomienia w nadziei na znalezienie jakiejś wskazówki. Wasze śledztwo przynosi kilka tropów: zaproszenie na tajne spotkanie, parę ubłoconych butów, notatki dotyczące przemytu alkoholu w dzielnicy nadbrzeżnej i zdjęcie trzech twarzy w ciemności, oświetlonych jedynie blaskiem świece. Wszystko to prowadzi do kanałów pod Arkham.

„Dość osobliwe, nie sądzicie? Kult, który czci ogień, a gromadzi się w kanałach?” – parska śmiechem Armitage. – „Ale najwyraźniej macie rację”.

Postanawiacie wspólnie przeczesać kanały w poszukiwaniu jakiegokolwiek śladu waszego przyjaciela.

Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 3: Myśl o tym, że wasz przyjaciel może zostać złożony w ofierze, mrozi wam krew w żyłach. Wspólnie próbujecie poskładać do kupy to, co wiecie. Po kilku godzinach intensywnych rozważań Armitage wysnuwa teorię: Bracia odprawiają swój rytuał w kanałach Arkham.

„Dość osobliwe, nie sądzicie? Kult, który czci ogień, a gromadzi się w kanałach?” – parska śmiechem Armitage. – „Ale to jedyny trop jaki mamy”.

Postanawiacie wspólnie przeczesać kanały w poszukiwaniu jakiegokolwiek śladu waszego przyjaciela.

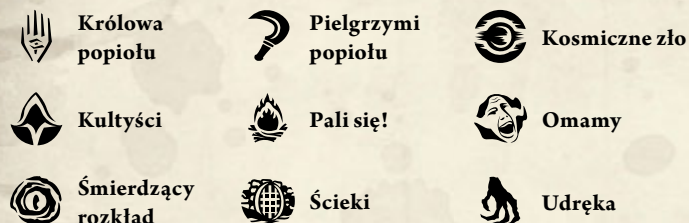
☞ Podczas przygotowania umieść 1 żeton zagłady na tajemnicy.

Przejdź do **Przygotowania**.



Przygotowanie gry

☞ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań:



☞ Umieść Podziemny zbiornik w grze. (Poniżej znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji).

- ☞ Potasuj każdą lokalizację z zestawu spotkań **Ścieki** tak, aby nie było wiadomo, która jest która, i umieść każdą z nich w grze, nieodkrytą stroną do góry.
- ☞ Odlóż Kontrolę służby na bok, poza grę.
- ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w Przejściu kanalizacyjnym.

☞ Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☞ Jeśli badacze przetrzasnęli Arkham w poszukiwaniu odpowiedzi, macie ogólne pojęcie o tym, gdzie odbędzie się rytuał. Każdy badacz zaczyna grę z 1 wskazówką (z puli żetonów).
- ☞ Jeśli badacze narobili zamieszania, Bractwo popiołu zwietrzyło wasze działania. Znajdź każdego wroga z cechą **Kultysta** z zestawów spotkań **Pielgrzymi popiołu** i **Kultyści**, potasuj ich razem i umieść po 1 wroga z tak utworzonego zestawu w grze, każdego w innej lokalizacji Tunel ściekowy.
- ☞ Jeśli badacze zabili Sługę płomienia, usuń wroga Sługa płomienia z gry. W przeciwnym razie odłóż go na bok, poza grę.
- ☞ Jeśli w grze jest 3 lub 4 badaczy, umieść na tajemnicy 1 żeton zagłady.
- ☞ Zbierz zestaw spotkań **Pali się!** i odłóż na bok, poza grę, każdą kopię karty Pali się!, obie kopie atutu nagrody Kolekcjoner oraz wrogów Elokoss, Rycerz królowej oraz Herold płomienia.
- ☞ Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Sugerowane ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Królowa płomienia”



Uwaga: W trakcie tego scenariusza niektóre lokalizacje mogą mieć inne symbole połączeń na swojej odkrytej stronie.

Kodeks: Królowa popiołu

Przeczytaj wpisy kodeksu na tej stronie, tylko jeśli każe ci to zrobić scenariusz **Królowa popiołu**.

Kodeks Φ: Sługa płomienia

Pokonując Sługę płomienia, przywróciłeś mu zmysły. Kiedy zdejmujecie mu maskę, patrzy na was zdezorientowany.

Sprawdź Dziennik kampanii i rozpatrz jeden z poniższych wpisów:

Jeśli David Renfield jest zwiastunem Elokoss:

David gniewnie pomrukuje, gdy próbujecie pomóc mu wstać. „Zostawcie mnie. Służę jej dobrowolnie. Pozwalam, by mnie wypełniła. Ona oczyści wszystkim płomieniem!” – wyrzuca z siebie, śmiejąc się maniakalnie, po czym wydaje ostatnie tchnienie.

Każdy badacz może przeszukać swoją talię w poszukiwaniu karty z cechą **Księga** albo **Zaklęcie** i zagrać ją, ignorując wszelkie koszty.

Jeśli Cornelia Akely jest zwiastunem Elokoss:

Cornelia oszołomiona patrzy na swoje zakrwawione ręce. „Myslałam, że to wszystko tylko koszmarny sen” – mówi, gdy pomagacie jej wstać. Patrzy na was z ubolewaniem. „Jesteście ranni. Pozwólcie, że pomogę”.

Każdy badacz leczy 3 obrażenia.

Jeśli Naomi O'Bannion jest zwiastunem Elokoss:

„A to co za dzika impreza?” – krzyczy Naomi, posyłając wam mordercze spojrzenie. – „I coście do cholery za jedni?”. Próbujecie wytłumaczyć jej całą sytuację i pomagacie wstać.

Każdy badacz zyskuje 5 zasobów.

Jeśli Sierż. Earl Monroe jest zwiastunem Elokoss:

Twarz oficera zastyga w przerażeniu, gdy zdejmujecie mu maskę. „Gdzie ja jestem?” – pyta, zagubiony jak dziecko. „I co ja znowu narobiłem?” – dodaje, spoglądając z przerażeniem na swoje zakrwawione szaty.

Każdy badacz może przeszukać swoją talię w poszukiwaniu atutu z cechą **Broń** i zagrać go, ignorując wszelkie koszty.

Jeśli Abigail Foreman jest zwiastunem Elokoss:

Abigail mocno ściska wasze dłonie, gdy zdejmujecie jej maskę. „Zniszczcie ją. Elokoss nie może się przebudzić” – wykrztusza. Bibliotekarka wręcza wam pominiętą notatkę, po czym traci przytomność.

Każdy badacz może dobrać do 3 kart.

Jeśli Margaret Liu jest zwiastunem Elokoss:

„Zupełnie jak tamta porażka w Klubie Tik Taków” – wzdycha panna Liu, gdy pomagacie jej wstać. Śpiewaczka wydaje się niewzruszona otaczającym ją chaosem. Zamiast pytać, jaką porażkę miała na myśli, kierujecie ją w stronę wyjścia.

Każdy badacz leczy 3 punkty przerażenia.

NIE CZYTAJCIE

tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (każdy badacz zrezygnował lub został pokonany): Dr Armitage ledwo uchodzi z życiem z kanałów, dręczony poczuciem winy, że zostawił swoich towarzyszy. Nim nastał świt, nieugaszony pożar ogarnął całe Easttown, pochłaniając niezliczone istnienia. Straż pożarna Arkham robi, co może, ale płomienie szaleją przez trzy dni, nim wreszcie gasną. Ci, którzy zdolali uciec, szepczą o niewypowiedzianych wizjach, o przerażających, upiornych twarzach patrzących z ognia, które nawiedzają ich do dziś. Lekarze i pielęgniarki wciąż nie są w stanie zidentyfikować źródła pochodzenia dziwnych znamion, które nie chcą się goić u ich posiadaczy. Po towarzyszach Armitage'a i Braciach popiołu nie pozostał nawet ślad — wszystko pochłonął piekielny ogień.

☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że Elokoss się odrodziła.

☞ Każdy badacz zostaje **zabity**.

☞ Badacze przegrywają kampanię.

Zakończenie 1: Wbrew wszelkim przeciwnościom awatar pradawnego zła, Elokoss, zostaje zniszczony, a plan kultu, by sprowadzić ją na ten świat – udaremniony. Dr Armitage pomaga w opatrywaniu kultystów, w miarę jak ci odzyskują zmysły. Wśród nich odnajdujecie waszego przyjaciela – przestraszonego, zdezorientowanego, ale całego. Gdy opowiadacie mu o przerażających wydarzeniach minionej nocy, słucha z zaciekawieniem. Podczas ewakuacji waszego druha i pozostałych ofiar kultu z kanałów, dostrzegacie na jego szyi znajomy znak. Znamię wyraźnie zbledło, ledwo je widać, ale wciąż tam jest.

To może być tylko kwestia czasu, nim rozjarzy się ponownie, a kolejny wyznawcy Królowej popiołu powstaną, by przywrócić ją do życia. Przysięgacie sobie, że będziecie gotowi, jeśli ten dzień znów nadejdzie.

☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że badacze pokonali Elokoss i kult Braci popiołu.

☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości **Zwycięstwo X** wszystkich kart w puli zwycięstwa.

❖ Każdy badacz zdobywa 5 dodatkowych punktów doświadczenia za pokonanie Elokoss i ocalenie przyjaciela.

☞ Badacze zdobywają kartę nagrody Kolekcjoner. Dodaj obie kopie tej karty do puli kart gracza (patrz „Karty nagród” na stronie 23 instrukcji).

☞ Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy fizycznej i 2 punkty traumy psychicznej, jako skutki upiornych przeżyć.

☞ Badacze wygrywają kampanię!

Zakończenie 2: Ryczący wiatr smaga was iskrami. Dr Armitage wyrывa z rąk poległego kultysty sfatygowany tom i zaczyna intonować gardłową, nieludzką inkantację. Przez zbiornik przetacza się huk niczym trzask łamanego drzewa — płonąca istota obraca się w pył na waszych oczach. Wokół was kultysty porzucają broń i zatrzymują się w miejscu, nagle zupełnie zagubieni. Elokoss nie ma już na nich wpływu.

Wśród nich odnajdujecie waszego przyjaciela – przestraszonego, zdezorientowanego, ale całego. Ślad po znamieniu na jego szyi zniknął. Reszta kultu również zdaje się wracać do zmysłów, nie pamiętając nic z wydarzeń tej nocy. A jednak z jakiegoś powodu nie możecie zaznać spokoju. W kolejnych miesiącach wystarczą nikły zapach dymu, by serce podchodziło wam do gardła. Choć płomienie zgasły, to nie możecie pozbyć się przeczucia, że gdzieś głęboko pod miastem iskry gniewu Elokoss wciąż tłą się w ciemności.

- ☞ Zanonuj w Dzienniku kampanii, że badacze powstrzymali chwalebne odrodzenie Elokoss.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości **Zwycięstwo X** wszystkich kart w puli zwycięstwa.
 - ❖ Każdy badacz zdobywa 5 dodatkowych punktów doświadczenia za powstrzymanie bluźnierczego rytuału.
- ☞ Badacze zdobywają kartę nagrody Kolekcjoner. Dodaj obie kopie tej karty do swojej puli kart gracza (patrz „Karty nagród” na stronie 23 instrukcji).
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy fizycznej i 2 punkty traumy psychicznej, jako skutki wydarzeń tej nocy.
- ☞ Badacze wygrywają kampanię!

Zakończenie 3: Stara śluza otwiera się z przeraźliwym zgrzytem, uwalniając falę cuchnących ścieków. Z głębi korytarzy dobiega was huk wody i wrzaski dziesiątek kultystów. Zamiast uciekać, godzicie się z losem. Wiecie, że nie ma już ratunku. Zrobiliście, co było do zrobienia. Gdy brudna woda sięga waszych kostek, kolan, a potem szyi, myślicie o swoim przyjacielu, o doktorze Armitage’u i o wszystkich, którzy prawdopodobnie utonęli. Poświęciliście siebie i ich, by powstrzymać powrót pradawnego zła. Ostatnim, co czujecie, jest nadzieja, że wasza ofiara nie poszła na marne.

- ☞ Zanonuj w Dzienniku kampanii, że badacze zatopili miejsce rytuału Braci popiołu.
- ☞ Każdy badacz, który nie zrezygnował, zostaje **zabity**.
- ☞ Każdy badacz, który zrezygnował, zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości **Zwycięstwo X** wszystkich kart w puli zwycięstwa.
 - ❖ Każdy badacz otrzymuje 3 dodatkowe punkty doświadczenia za to, że zdołał uniknąć utonięcia.
- ☞ Badacze zdobywają kartę nagrody Kolekcjoner. Dodaj obie kopie tej karty do swojej puli kart gracza (patrz „Karty nagród” na stronie 23 instrukcji).
- ☞ Każdy ocalały badacz otrzymuje 3 punkt traumy psychicznej, ponieważ zżera go poczucie winy, że zostawił swych przyjaciół na pewną śmierć.
- ☞ Badacze wygrywają kampanię, ale to tylko kwestią czasu, że wyznawcy Elokoss powrócą...

Od autora

„Istnieją koszmary, których istnienia nawet nie podejrzewamy, ale od czasu do czasu występne czyny pewnych ludzi pozwalają nam zetknąć się z nimi”.

—H.P. Lovecraft, *Coś na progu*

Witajcie w Arkham i gratuluję ukończenia kampanii *Bracia popiołu*! Niezależnie od osiągniętego zakończenia, mam nadzieję, że przeżyliście niezapomniane chwile.

Ikoniczne miasto Lovecrafta – Arkham – pogrążyło się w chaosie. Widzimy, jak po wielkiej powodzi próbuje odnaleźć swoją tożsamość. Rodzina O’Bannionów ma się świetnie, dobrze znane kręgi okultystyczne, takie jak Łoża Srebrnego Świtu, rozproszyły się, a nowe przedsięwzięcia biznesowe zakorzeniły się w okolicy. Każda z tych zmian zapowiada całkiem nową falę dziwnych i złowieszczych tajemnic, które nasi badacze będą musieli odkryć.

Ten zestaw podstawowy to wprowadzenie do kolejnego rozdziału trwającej opowieści o Arkham. W tym zestawie kart gracza chcieliśmy na nowo zdefiniować tożsamość klas oraz mechaniki, które pojawiały się na przestrzeni lat w *Horrorze w Arkham: Grze karcianej*. Na przykład większy nacisk położono na ekonomię i mobilność klasy Łotra. Słowa kluczowe znane już wcześniej, takie jak Wędrujący, Nieuchwytny i Czujny zostały ugruntowane jako podstawowe mechaniki. Dodaliśmy też kilka ulepszeń wpływających na komfort rozgrywki, takie jak żetony połączeń, zaktualizowany wygląd kart i przekładki.

Mam nadzieję, że ten zestaw podstawowy będzie kwintesencją tego, co fani kochają w tej grze, a zarazem stanie się początkiem nowego kierunku dla przyszłych opowieści w Arkham i poza nim. Nie mogę się doczekać, by zobaczyć, jakie mroczne zakątki nieskończoności jeszcze wspólnie odkryjemy. Nie będziecie musieli długo czekać, by się o tym przekonać!

—Josiah „Duke” Harrist



Dziennik kampanii: *Bracia popiołu*

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 OSŁABIENTA	OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIENTA	OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIENTA	OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIENTA

Scenariusze

☐ *Delzające płomienie*

DD:

☐ *Dym i lustra*

DD:

☐ *Królowa popiołu*

DD:

Notatki z kampanii

ZABICI I OSZALALI BADACZE

WOREK CHAOSU

Symbole zestawów spotkań



Pelzające płomienie



Dym i lustro



Królowa popiołu

Symbole zestawów spotkań z zestawu podstawowego



Arkham



Omamy



Gangi Arkham



Pali się!



Gapie



Pielgrzymi popiołu



Gnijący rozkład



Szalona nauka



Kosmiczne zło



Ścieki



Kultysty



Ślepe zaułki



Latające koszmary



Tajemny zamek



Lelki kozodoje



Udręka



Mieszkańcy Arkham



Uniwersytet Miskatonic



Nadprzyrodzona wiedza



Zła pogoda

To już koniec... ale czy na pewno?

Na koniec kampanii punkty doświadczenia, trauma, osłabienia oraz atuty fabularne, które zyskali gracze, pozwolą im odczuć pełnię konsekwencji ich działań. Notatki w Dzienniku kampanii stanowią zarys decyzji (również tych błędnych) badaczy w całej historii i tworzą ich unikatowe doświadczenie. Zachęcamy graczy do dzielenia się w mediach społecznościowych historiami związanymi z tym, co ich spotkało oraz taliami ich badaczy.

Zrobiliście pierwszy krok w mrocznym i groźnym świecie Mitów. Teraz, gdy poznaliście już podstawy, możecie spróbować ponownie rozegrać kampanię innymi badaczami lub na wyższym (albo niższym) poziomie trudności. Choć zasady mówią, że należy rozpoczynać każdą kampanię z nową talią i bez punktów doświadczenia, to możecie chcieć kontynuować historię swoich badaczy, rozpoczętą w *Braciach popiołu* w kolejnej kampanii (więcej informacji na temat tego wariantu gry znajduje się na stronie 23 instrukcji w akapicie *Wariant epickiej kampanii*). Tworzenie własnej talii to również doskonały sposób na wyjątkowe doświadczenie gry i kształtowanie badacza w konkretny sposób.

Rozszerzenia do *Horroru w Arkham: Gry karcianej* wprowadzają nowe karty graczy, nowych badaczy oraz kampanie. Jeżeli chcecie poeksperymentować z tworzeniem talii, to zalecamy zaopatrzenie się w jedną z talii badaczy. Z kolei samodzielne scenariusze oraz rozszerzenia kampanijne dostarczą nowych opowieści, mechanik i wyzwań. Więcej informacji na temat najnowszych produktów linii *Horror w Arkham: Gra karciana* można znaleźć na stronie www.galakta.pl.