Maska Červené Smrti



A fan-made scenario

Illus. Mike Franchina

Maska červené smrti

Maska červené smrti je scénář pro Arkham Horror: Karetní hra, založený na klasické povídce Edgara Allana Poea. Tento scénář lze hrát samostatně nebo jako vedlejší příběh během libovolné kampaně.

Symbol rozšíření
Karty scénáře Maska červené smrti poznáte podle symbolu uvedeného před sběratelským číslem každé karty.



Masku červené smrti lze hrát dvěma způsoby: jako samostatný scénář nebo jako vedlejší příběh vložený do libovolné kampaně.

Samostatná hra

Při hraní samostatného scénáře postupujte podle pravidel pro samostatnou hru na straně 19 Pravidlové příručky. Maska červené smrti nemá vlastní průvodce kampaní; další pokyny k přípravě najdete níže.

Při samostatné hře má Maska červené smrti pouze dvě úrovně obtížnosti. Připravte pytlík chaosu s následujícími žetony:

- **Standardní:** +1, 0, -1, -1, -2, -3, -3, -4, , , , , , , ,
- **Těžká:** 0, -1, -2, -3, -4, -4, -5, -6, , , , , , , ,

Vedlejší příběh (kampaňová hra)

Vedlejší příběh je scénář, který lze odehrát mezi libovolnými dvěma scénáři kampaně Arkham Horror: Karetní hra. Odehrání vedlejšího příběhu stojí každého vyšetřovatele v kampani určitý počet zkušeností. Slabosti, traumata, zkušenosti a odměny získané během vedlejšího příběhu zůstávají vyšetřovatelům po zbytek kampaně. Každý vedlejší příběh lze během jedné kampaně odehrát pouze jednou.

Při hraní vedlejšího příběhu během kampaně připravte tento scénář stejně, jako byste připravovali následující scénář kampaně. Použijte stejný pytlík chaosu, slabosti, traumata a dříve získané příběhové karty výhod.

Odehrání vedlejšího příběhu Maska červené smrti stojí každého vyšetřovatele 2 zkušenosti.

Mor

Červená smrt dorazila do Arkhamu. Epidemie chřipky z konce desátých let dvacátého století je stále v živé paměti, a tak město zachvacuje strach z nové nemoci. Nemocnice svaté Marie je přeplněná oběťmi Červené smrti, pojmenované podle rudých skvrn, které zanechává na nakažených. Lékaři jsou proti této neznámé hrozbě bezmocní.

Červená smrt však není obyčejnou nemocí. Tím jste si jistí poté, co se doslechnete o lehkomyslném zhýralci, princi Prosperovi. Tento muž je známý svými pokusy s okultismem, které zacházejí tak daleko, že se jim vyhýbá dokonce i Lóže Stříbrného soumraku. Prospero navíc prohlašuje, že se Červené smrti nebojí a že nemoc pouze vyhladí ty, kdo si nezaslouží žít.

Pokud má Prospero v této epidemii prsty, musíte proniknout do jeho sídla na French Hillu, najít důkazy a snad i způsob, jak nemoc vyléčit. A jako na zavolanou pořádá Prospero právě dnes večer maškarní ples pro své přátele, kteří přijeli zdaleka…

Příprava

- Shromážděte všechny karty ze sady střetnutí Maska červené smrti. Tato sada je označena symbolem.



- Přidejte do hry všechny lokace podle doporučeného rozmístění na následující kartě. Každý vyšetřovatel začíná hru ve Velkém tanečním sále.
- Umístěte Prince Prospera do hry ve Velkém tanečním sále. Náhodně vyberte 2 karty výhod typu ***Host*** a odstraňte je ze hry. Zamíchejte zbývající karty výhod typu ***Host*** a umístěte po jedné do hry do každé lokace typu ***Sídlo*** kromě Velkého tanečního sálu a Černé komnaty.
- Odložte Červenou smrt a Morový polyp stranou, mimo hru.
- Zamíchejte zbývající karty střetnutí a vytvořte balíček střetnutí.

Doporučené rozmístění lokací

















DO NOT READ
until the end of the scenario

Pokud nebylo dosaženo žádného rozuzlení (všichni vyšetřovatelé rezignovali nebo byli poraženi): Pokud bylo ve hře dějství 2 a alespoň 1 vyšetřovatel rezignoval, přečtěte si **Rozuzlení 2**. V opačném případě si přečtěte **Rozuzlení 1**.

Rozuzlení 1:
Vaše vyšetřování Prosperova sídla bohužel skončilo neúspěchem. Tajemství Červené smrti zaniklo během onoho maškarního plesu spolu se všemi jeho účastníky. Prosperova oddanost jeho prastarému patronovi byla zbytečná, protože ani on sám nebyl ušetřen smrtící nákazy. Na Červenou smrt se bude vzpomínat pouze jako na tragédii zahalenou tajemstvím.

- Do záznamů kampaně zaznamenejte, že Červená smrt zpustošila Arkham.
- Každý vyšetřovatel je **zabit**.
- Vyšetřovatelé prohrávají kampaň.

DO NOT READ
until the end of the scenario

Rozuzlení 2:
Unikli jste právě včas. A zachránili jste tím nejen sebe, ale celý Arkham. Prosperovy materiály předáváte zaměstnancům nemocnice, kteří díky nim brzy vyvinou lék proti smrtící nákaze. Vaše úsilí zabránilo dalším obětem, s výjimkou hostů v sídle.

Z děsivých událostí, které jste v sídle prožili, vám zůstala jedna hrůzná památka — výsledek jednoho z Prosperových dřívějších experimentů. Možná vám tento morbidní dar nakonec poslouží.

- Do záznamů kampaně zaznamenejte, že Červená smrt byla zastavena.
- Jeden vyšetřovatel si může přidat Morový polyp do svého balíčku. Tato karta se nezapočítává do limitu velikosti balíčku tohoto vyšetřovatele.
- Každý vyšetřovatel získá tolik zkušeností, kolik činí součet vítězných bodů všech karet ve vítězném balíčku.



Illus. Figura Obscura

Maska červené smrti

EASY / STANDARD



-0. Přidej k tomuto žetonu všechny efekty 💀 na své lokaci.



-1. Pokud selžeš alespoň o 2, vyber a odhoď 1 kartu ze své ruky.



-1. Pokud selžeš alespoň o 2, ztrať 1 zdroj.



-2. Pokud selžeš alespoň o 2, vezmi si 1 zranění nebo 1 strach.

Maska červené smrti

HARD / EXPERT



-2. Přidej k tomuto žetonu všechny efekty 💀 na své lokaci.



-2. Pokud selžeš alespoň o 3, vyber a odhoď 1 kartu ze své ruky.



-2. Pokud selžeš alespoň o 3, ztrať 1 zdroj.



-3. Pokud selžeš alespoň o 3, vezmi si 1 zranění nebo 1 strach.



Agenda 1a

Hnízdo zmijí

V přestrojení za dalšího maskovaného hosta pronikáte na slavnost v patách velké skupiny nově příchozích. Atmosféra v sídle je divoká a prostopášná, ale poskytuje vám vhodné krytí, zatímco začínáte prozkoumávat Prosperovo sídlo.

5

Illus. Greg Hildebrandt

AGENDA 1b



Jako zloděj

Zpočátku jste doufali, že se vám to jen zdá, ale na částečně odhalených tvářích hodovníků jsou patrné slabé rudé skvrny. Červená smrt se začala šířit sídlem… ačkoli si toho ve svém divokém veselí dosud nikdo nevšiml. Musíte se před ní buď chránit, nebo pokračovat dál a přijmout riziko.

Vyšetřovatelé se musí rozhodnout:

- Jako skupina umístěte 1 svých stop na svou lokaci.
- Nebo v pořadí hráčů každý vyšetřovatel odhalí jeden žeton z pytlíku chaosu. Každý vyšetřovatel, který odhalí žeton nebo , si vezme 2 zranění a 2 strachy.



Agenda 2a

Pod kůží

Nákaza se prodírá davem téměř stejně jako vy a pomalu proniká do všech koutů sídla. Doufáte, že budete rychlejší než Červená smrt.

Ke každému žetonu a , který odhalíš během zkoušky dovednosti, přidej všechny efekty na své lokaci.

5

Illus. Greg Hildebrandt

AGENDA 2b



Záchvaty nemoci

Bujarý smích nedalekého hosta se rychle mění ve vlhký kašel, ačkoli ostatní kolem něj tomu ve své marnivé okázalosti nevěnují pozornost. Nevíte, jak se Červená smrt šíří, ale takové případy rozhodně nevěstí nic dobrého. Znovu se musíte rozhodnout, zda se ochráníte před sílící hrozbou, nebo na sebe vezmete riziko.

Vyšetřovatelé se musí rozhodnout:

- Jako skupina umístěte 2 svých stop na svou lokaci.
- Nebo v pořadí hráčů každý vyšetřovatel odhalí jeden žeton z pytlíku chaosu. Každý vyšetřovatel, který odhalí žeton , , nebo , si vezme 2 zranění a 2 strachy.



Agenda 3a

Přenašeči nemoci

Všude kolem vás hosté podléhají dalším příznakům Červené smrti. Už si nemůžete dovolit zůstat zde déle!

Ke každému žetonu , a , který odhalíš během zkoušky dovednosti, přidej všechny efekty na své lokaci.

6

Illus. Greg Hildebrandt

AGENDA 3b



Rudé vidění

Náhle klopýtnete, když se vám podlomí nohy. Slavnost kolem vás utichla a vaše smysly začínají slábnout. Je tohle konec? Pokoušíte se zvednout, ale nenacházíte sílu. Zvládnete jen poslední pohled na své krví zrudlé ruce, než vám pohasne zrak.

Každý vyšetřovatel, který nerezignoval, je **zabit**.

Act 1a

Sedm komnat

Než může vaše vyšetřování začít, zdá se, že všichni hosté hovoří o sedmi komnatách v sídle. Bez ostychu se chlubí tím, jak jim jejich vlastní okultní schopnosti umožnily proniknout do stále vzdálenějších komnat. Do sedmé komnaty — černé — však dosud nikdo nevstoupil. Právě tam se musí nacházet Prosperova svatyně.

Cíl – Na konci kola, pokud se každý neporažený vyšetřovatel nachází v Černé komnatě, postoupíte.



ACT 1b



Vzácný host

Opatrně vstupujete do sedmé komnaty a nacházíte přesně to, co jste tušili. Princ Prospero je uctívačem ***Kassogthy****, prastarého parazita, který kolem sebe šíří nemoci a jehož Prospero přivolal, aby stvořil Červenou smrt. Prospero je však domýšlivý a zřejmě věří, že ho* ***Kassogtha*** *ochrání. Má všechny potřebné přísady k výrobě vakcíny proti Červené smrti, ale nic takového neudělal. Shromáždíte přísady a obrátíte se k útěku… když tu nad vámi spatříte vysokou postavu v krvavě rudém hávu.*

Přidej odloženou Červenou smrt do hry do Černé komnaty.

Doplň stopy na každé lokaci, která nemá **Vítězné body X**, až do jejího počátečního počtu stop.

Otoč Prince Prospera a každou příběhovou kartu výhody typu ***Host***.

Otoč Velký taneční sál zpět na jeho neodhalenou stranu.

Act 2a

Půlnoční hodina

Ebenové hodiny za vašimi zády začínají odbíjet půlnoc a sídlem se rozléhají výkřiky hrůzy. Dveře do velkého tanečního sálu se jedny po druhých zabouchávají a kolem vás se rozléhá Prosperův hlas, který žádá, aby se cizinec v rudém zodpovídal ze svého výsměšného kostýmu. Musíte z tohoto strašlivého místa uniknout!

Pokud je Velký taneční sál neodhalený, můžete jako skupina utratit 4 stopy: Odhalte Velký taneční sál.

Cíl – Pokud všichni neporažení vyšetřovatelé rezignovali, postoupíte.



ACT 2b



Do noci

Spěcháte k východu, pronásledováni odměřenými kroky vyzáblé rudé postavy. Jeden po druhém se za ní hosté hroutí k zemi, zasaženi Červenou smrtí.

Pokud je Princ Prospero ve vítězném balíčku:

Prospero se v šoku a vzteku chytá vašeho kostýmu, zatímco se hroutí na podlahu tanečního sálu. Nemůžete si dovolit věnovat mu jediný další pohled a vyrážíte hlavními dveřmi sídla, těsně před pomalu postupující Červenou smrtí.

(→**R2**)

V opačném případě:

Vyrážíte hlavními dveřmi sídla a sbíháte po schodech. Prosperovy vzteklé výkřiky se rychle mění ve výkřiky hrůzy, když se k němu blíží krvavě rudá postava. Víte, že než dorazíte k bráně sídla, je již mrtvý.

(→**R2**)

Velký taneční sál

2

LOCATION

1

Sídlo. Ústřední.

Velký taneční sál je propojen s každou odhalenou lokací typu ***Sídlo*** a naopak.

: -1 za každé 2 odhalené lokace typu ***Sídlo*** ve hře.

: **Rezignace.** Prcháš z tohoto strašlivého místa.

Jestliže hrůzy za zdmi sídla nezkazily náladu, pak ani hrůzy uvnitř nejspíš nepřeruší slavnost.

Velký taneční sál



LOCATION

Sídlo. Ústřední.

Maskovaní hodovníci tančí a veselí se v potemnělém tanečním sále i v přilehlých místnostech.

Illus. Unknown

Modrá komnata



3

LOCATION

2

Sídlo.

: Každá karta přidělená k této zkoušce ztrácí 1 odpovídající symbol.

Během každé zkoušky dovednosti v Modré komnatě považuj první vytištěný symbol na každé hráčské kartě, která není slabostí, za odpovídající symbol.

Modrá komnata



LOCATION

Sídlo.

Jako dodatečnou cenu za vstup do Modré komnaty musíte jako skupina buď utratit 1 stop, nebo umístit 1 zkázu na kartu výhody typu ***Host*** na této lokaci (místo toho 2 zkázy, pokud jsou ve hře 3 nebo 4 vyšetřovatelé). Tato zkáza může způsobit postup aktuální agendy.

Illus. Sandra Lassagne

Purpurová komnata



4

LOCATION

1

Sídlo.

: -1. Odhal další žeton. Pokud během této zkoušky odhalíš 2 nebo více žetonů se symbolem, které nejsou , v této zkoušce automaticky uspěješ.

Každý připravený nepřítel, který není ***Elitní***, v Purpurové komnatě získává +1 k vyhnutí se a uděluje +1 strach.

Purpurová komnata



LOCATION

Sídlo.

Jako dodatečnou cenu za vstup do Purpurové komnaty musíte jako skupina buď utratit 1 stop, nebo umístit 1 zkázu na kartu výhody typu ***Host*** na této lokaci (místo toho 2 zkázy, pokud jsou ve hře 3 nebo 4 vyšetřovatelé). Tato zkáza může způsobit postup aktuální agendy.

Illus. Sandra Lassagne

Zelená komnata



1

LOCATION

2

Sídlo.

: -1. Místo toho -3, pokud jsi v tomto kole objevil alespoň 1 stopu.

Poté, co udělíš nepříteli více zranění, než kolik mu zbývá zdraví: Objev 1 stopu v Zelené komnatě. (Limit jednou za kolo.)

Zelená komnata



LOCATION

Sídlo.

Jako dodatečnou cenu za vstup do Zelené komnaty musíte jako skupina buď utratit 1 stop, nebo umístit 1 zkázu na kartu výhody typu ***Host*** na této lokaci (místo toho 2 zkázy, pokud jsou ve hře 3 nebo 4 vyšetřovatelé). Tato zkáza může způsobit postup aktuální agendy.

Illus. Sandra Lassagne

Oranžová komnata



5

LOCATION

1

Sídlo.

: +2.

Každý připravený nepřítel, který není typu ***Elitní***, v Oranžové komnatě získává +1 k boji a +1 ke zranění.

Vítězné body 1.

Oranžová komnata



LOCATION

Sídlo.

Jako dodatečnou cenu za vstup do Oranžové komnaty musíte jako skupina buď utratit 1 stop, nebo umístit 1 zkázu na kartu výhody typu ***Host*** na této lokaci (místo toho 2 zkázy, pokud jsou ve hře 3 nebo 4 vyšetřovatelé). Tato zkáza může způsobit postup aktuální agendy.

Illus. Sandra Lassagne

Bílá komnata



3

LOCATION

2

Sídlo.

: 0. Místo toho -2, pokud je tato zkouška vytištěná na kartě výhody, kterou ovládáš.

Když bys měl objevit 1 nebo více stop v Bílé komnatě pomocí schopnosti vytištěné na kartě výhody: Objev 1 další stopu. (Skupinový limit jednou za kolo.)

Bílá komnata



LOCATION

Sídlo.

Jako dodatečnou cenu za vstup do Bílé komnaty musíte jako skupina buď utratit 1 stop, nebo umístit 1 zkázu na kartu výhody typu ***Host*** na této lokaci (místo toho 2 zkázy, pokud jsou ve hře 3 nebo 4 vyšetřovatelé). Tato zkáza může způsobit postup aktuální agendy.

Illus. Sandra Lassagne

Fialová komnata



2

LOCATION

1

Sídlo.

💀: -2. Místo toho 0, pokud je tato zkouška vytištěná na kartě události.

Každá karta události, která není slabostí, v ruce vyšetřovatele ve Fialové komnatě získává +X ke své ceně, kde X je počet karet událostí, které tento vyšetřovatel v tomto kole vyložil.

Fialová komnata



LOCATION

Sídlo.

Jako dodatečnou cenu za vstup do Fialové komnaty musíte jako skupina buď utratit 1 stop, nebo umístit 1 zkázu na kartu výhody typu ***Host*** na této lokaci (místo toho 2 zkázy, pokud jsou ve hře 3 nebo 4 vyšetřovatelé). Tato zkáza může způsobit postup aktuální agendy.

Illus. Sandra Lassagne

Černá komnata

2

LOCATION

1

Sídlo.

💀: -2. Pokud selžeš o 2 nebo více, vyber jednu kartu výhody, kterou ovládáš a která není příběhová, a vrať si ji do ruky.

Ke každému číselnému žetonu chaosu, který odhalíš během zkoušky dovednosti v Černé komnatě, přidej každý efekt 💀 na své lokaci.

Po obvodu místnosti se povalují okultní předměty. Zachvěješ se při pomyšlení, jakému zlu se Princ Prospero klaní.

Vítězné body 1.

Černá komnata



LOCATION

Sídlo.

Jako dodatečnou cenu za vstup do Černé komnaty musí vyšetřovatelé jako skupina utratit 2 stopy.

Avšak v západní neboli černé komnatě působilo světlo ohně, pronikající krvavě zbarvenými tabulkami skla na tmavé závěsy, nanejvýš příšerně…
— Edgar Allan Poe, Maska červené smrti

Illus. Sara Perego

✷Ďáblové

Morbidně fascinovaní

ASSET



Kultista. Host.

➤➤: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku 🗣 (4). Obtížnost této zkoušky se snižuje o 1 za každé 2 strachy na tvém vyšetřovateli (nejméně na 1). Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu z Ďáblů, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

✸Ďáblové

Morbidně poznamenaní osudem

ASSET



Kultista. Oběť.

Závazek – Poté, co vstoupíš na lokaci Ďáblů: Musíš buď umístit 1 zkázu na Ďábly, nebo nemůžeš opustit jejich lokaci až do konce kola.

➤➤: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku 🗣 (4). Když zahájíš tuto zkoušku dovednosti, můžeš si vzít 1 přímý strach, aby tato zkouška automaticky uspěla. Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu z Ďáblů, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

Vítězné body 0.

2 2

✸Liška

Toužící po akci

ASSET



Kultista. Host.

➤➤: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku (4). Obtížnost této zkoušky se snižuje o 1 za každou kartu, kterou jsi v tomto kole vyložil (nejméně na 1). Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu z Lišky, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

✸Liška

Toužící po vysvobození

ASSET



Kultista. Oběť.

Závazek – Poté, co vstoupíš na lokaci Lišky: Musíš buď umístit 1 zkázu na Lišku, nebo nemůžeš opustit její lokaci až do konce kola.

➠: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku (4). Když zahájíš tuto zkoušku dovednosti, můžeš odhodit kartu události ze své ruky, aby tato zkouška automaticky uspěla. Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu z Lišky, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

Vítězné body 0.

1 1

Illus. Dyewind

16 / 60 16b

✷Můra

ASSET

Přitahovaná plamenem



Kultista. Host.

➠: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku 🗣 (4). Obtížnost této zkoušky se snižuje o 1 za každé 2 žetony zkázy ve hře (nejméně na 1). Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu z Můry, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

✸Můra

ASSET

Spálená plamenem



Kultista. Oběť.

Závazek – Poté, co vstoupíš na lokaci Můry: Musíš buď umístit 1 zkázu na Můru, nebo nemůžeš opustit její lokaci až do konce kola.

➤➤: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku 🗣 (4). Když zahájíš tuto zkoušku dovednosti, můžeš umístit 1 zkázu na libovolnou jinou kartu, aby tato zkouška automaticky uspěla. Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu z Můry, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

Vítězné body 0.

1 1

✸Sova

Čte ti v duši

ASSET



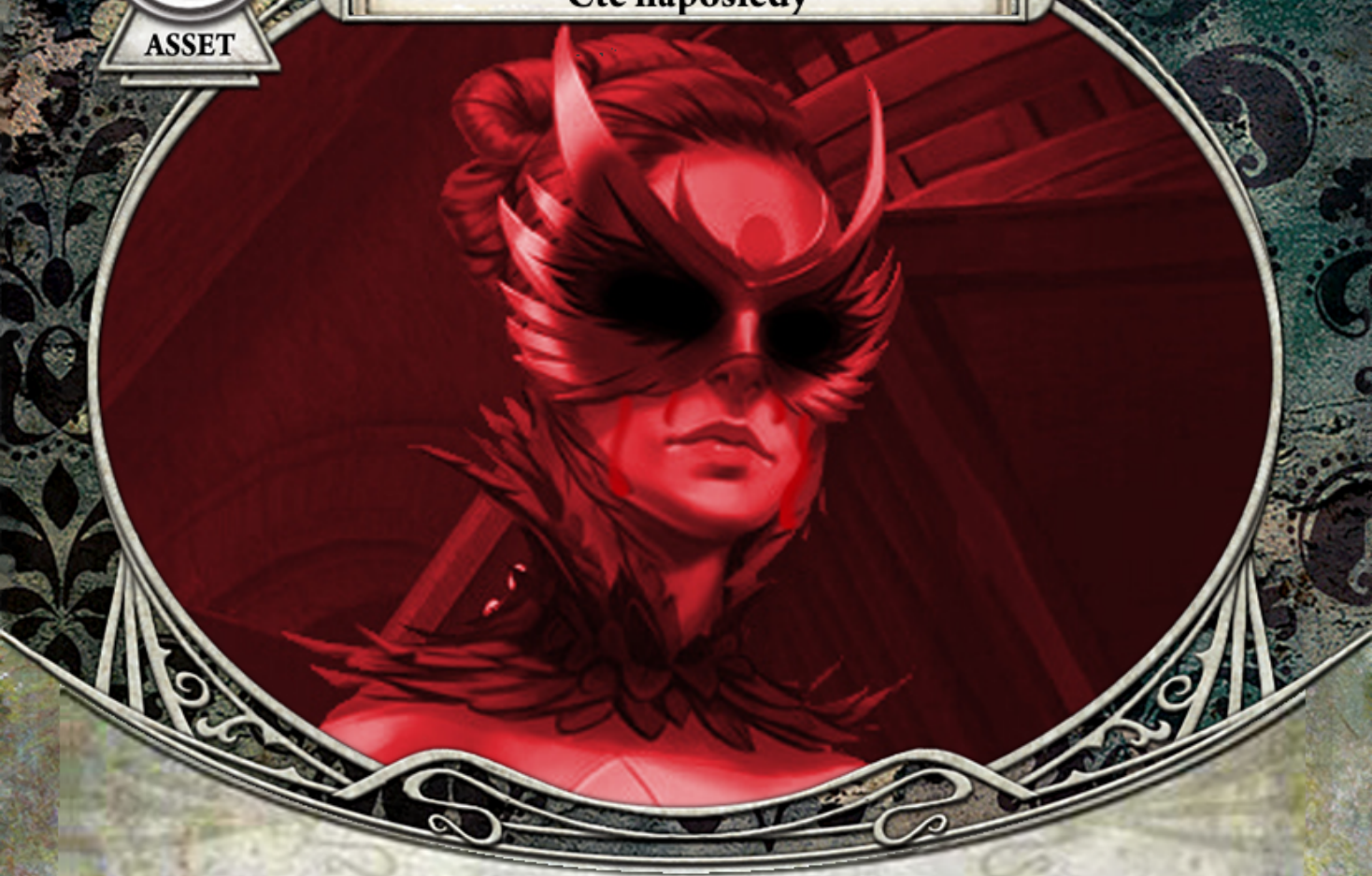
Kultista. Host.

➠: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku (4). Obtížnost této zkoušky se snižuje o 1 za každé 3 karty ve tvé ruce (nejméně na 1). Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu ze Sovy, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

✸Sova

ASSET

Čte naposledy



Kultista. Oběť.

Závazek – Poté, co vstoupíš na lokaci Sovy: Musíš buď umístit 1 zkázu na Sovu, nebo nemůžeš opustit její lokaci až do konce kola.

➠: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku (4). Když zahájíš tuto zkoušku dovednosti, můžeš odhodit 2 karty ze své ruky, aby tato zkouška automaticky uspěla. Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu ze Sovy, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

Vítězné body 0.

1 1

✷Páv

ASSET

Středem pozornosti



Kultista. Host.

➠: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku ✊ (4). Obtížnost této zkoušky se snižuje o 1 za každou kartu výhody, kterou ovládáš a jejíž vytištěná cena je 4 nebo vyšší (nejméně na 1). Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu z Páva, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

✷Páv

ASSET

Středem utrpení



Kultista. Oběť.

Závazek – Poté, co vstoupíš na lokaci Páva: Musíš buď umístit 1 zkázu na Páva, nebo nemůžeš opustit jeho lokaci až do konce kola.

➠: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku ✊ (4). Když zahájíš tuto zkoušku dovednosti, můžeš odhodit kartu výhody ze své ruky, aby tato zkouška automaticky uspěla. Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu z Páva, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

Vítězné body 0.

1 1

Havran

Jen tak ho něco neohromí

ASSET



Kultista. Host.

➠: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku (4). Obtížnost této zkoušky se snižuje o 1 za každou kartu, kterou jsi v tomto kole přidal ke zkouškám dovednosti (nejméně na 1). Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu z Havrana, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

✸Havran

Jen tak se ho nezbavíš

ASSET



Kultista. Oběť.

Závazek – Poté, co vstoupíš na lokaci Havrana: Musíš buď umístit 1 zkázu na Havrana, nebo nemůžeš opustit jeho lokaci až do konce kola.

➤➤: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku (4). Když zahájíš tuto zkoušku dovednosti, můžeš odhodit kartu dovednosti ze své ruky, aby tato zkouška automaticky uspěla. Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu z Havrana, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

Vítězné body 0.

1 1

✸Sup

Pozoruje hostinu

ASSET



Kultista. Host.

➤➤: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku (4). Obtížnost této zkoušky se snižuje o 1 za každé 4 zdroje ve tvé zásobě zdrojů (nejméně na 1). Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu ze Supa, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

✸Sup

Součástí hostiny

ASSET



Kultista. Oběť.

Závazek – Poté, co vstoupíš na lokaci Supa: Musíš buď umístit 1 zkázu na Supa, nebo nemůžeš opustit jeho lokaci až do konce kola.

➤➤: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku (4). Když zahájíš tuto zkoušku dovednosti, můžeš utratit 3 zdroje, aby tato zkouška automaticky uspěla. Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu ze Supa, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

Vítězné body 0.

1 1

✸ Vosa

Poháněná násilím

ASSET



Kultista. Host.

➤➤: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku ✊ (4). Obtížnost této zkoušky se snižuje o 1 za každá 2 zranění na tvém vyšetřovateli (nejméně na 1). Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu z Vosy, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

✸ Vosa

V sevření násilí

ASSET



Kultista. Oběť.

Závazek – Poté, co vstoupíš na lokaci Vosy: Musíš buď umístit 1 zkázu na Vosu, nebo nemůžeš opustit její lokaci až do konce kola.

➠: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku ✊ (4). Když zahájíš tuto zkoušku dovednosti, můžeš si vzít 1 přímé zranění, aby tato zkouška automaticky uspěla. Pokud uspěješ, buď odstraň 1 zkázu z Vosy, nebo objev 1 stopu na své lokaci.

Vítězné body 0.

1 1

✷Princ Prospero

Společenský hostitel

ASSET



Kultista.

➠: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku libovolné dovednosti (2). Pokud uspěješ, odstraň 1 zkázu z Prince Prospera. Pokud odhalíš žeton ☠, ▲, ◆ nebo ✷, musíš buď okamžitě ukončit svůj tah, nebo umístit 1 zkázu na libovolnou jinou kartu typu ***Kultista***.

Našli se tací, kteří by jej považovali za šílence.
Jeho stoupenci si to však nemysleli.
— Edgar Allan Poe, Maska červené smrti

✷Princ Prospero

Uctívač Kassogthy

4 | 4 | 4

Humanoid. Kultista. Elitní.

Protiútok. Ostražitost.

Dokud je Princ Prospero připravený, vyšetřovatelé nemohou rezignovat.

Dokud se Červená smrt nachází na lokaci Prince Prospera, Princ Prospero získává -2 k boji a nemůže útočit.

Vítězné body 1.

ENEMY



✷Červená smrt

5 – 5

Avatar. Elitní.

Neútočný. Lovec.

S Červenou smrtí nelze zápolit.

Závazek – Když začíná fáze nepřátel: Červená smrt zaútočí na každého vyšetřovatele, každého nepřítele typu ***Humanoid*** a každou příběhovou kartu výhody typu ***Oběť*** na své lokaci.

Závazek – Když Červená smrt porazí kartu: Přesuň všechny žetony zkázy z této karty na aktuální agendu.

ENEMY







TREACHERY

Prostopášnost

Plán. Znamení.

Nebezpečí.

Otočení – Musíš buď umístit 1 zkázu na nepřítele typu ***Kultista***, který je od tebe nejdále, nebo si vzít 1 zranění či 1 strach a umístit 1 zkázu na nejbližší příběhovou kartu výhody typu ***Kultista***.

Vnější svět ať se postará sám o sebe.
Zatím bylo pošetilé truchlit či přemýšlet.
— Edgar Allan Poe, Maska červené smrti





TREACHERY

Prostopášnost

Plán. Znamení.

Nebezpečí.

Otočení – Musíš buď umístit 1 zkázu na nepřítele typu ***Kultista***, který je od tebe nejdále, nebo si vzít 1 zranění či 1 strach a umístit 1 zkázu na nejbližší příběhovou kartu výhody typu ***Kultista***.

Vnější svět ať se postará sám o sebe.
Zatím bylo pošetilé truchlit či přemýšlet.
— Edgar Allan Poe, Maska červené smrti





TREACHERY

Prostopášnost

Plán. Znamení.

Nebezpečí.

Otočení – Musíš buď umístit 1 zkázu na nepřítele typu ***Kultista***, který je od tebe nejdále, nebo si vzít 1 zranění či 1 strach a umístit 1 zkázu na nejbližší příběhovou kartu výhody typu ***Kultista***.

Vnější svět ať se postará sám o sebe.
Zatím bylo pošetilé truchlit či přemýšlet.
— Edgar Allan Poe, Maska červené smrti



Nakažený host

2 3 2

Humanoid. Kultista.

Lovec.

Lokace Nakaženého hosta získává: „💀: -1. Uděl 1 zranění Nakaženému hostovi.“

A jeden po druhém padali hodovníci
v sálech zbrocených krví jejich veselí
a každý umíral v zoufalé poloze, v níž se zhroutil.
— Edgar Allan Poe, Maska červené smrti

ENEMY





Nakažený host

2 3 2

Humanoid. Kultista.

Lovec.

Lokace Nakaženého hosta získává: „💀: -1. Uděl 1 zranění Nakaženému hostovi.“

A jeden po druhém padali hodovníci
v sálech zbrocených krví jejich veselí
a každý umíral v zoufalé poloze, v níž se zhroutil.
— Edgar Allan Poe, Maska červené smrti

ENEMY





Nakažený host

2 3 2

Humanoid. Kultista.

Lovec.

Lokace Nakaženého hosta získává: „💀: -1. Uděl 1 zranění Nakaženému hostovi.“

A jeden po druhém padali hodovníci
v sálech zbrocených krví jejich veselí
a každý umíral v zoufalé poloze, v níž se zhroutil.
— Edgar Allan Poe, Maska červené smrti

ENEMY







TREACHERY

Hnisající hrůza

Zděšení.

Otočení – Přidej Hnisající hrůzu do hry vedle balíčku agendy.

Závazek – Poté, co vyšetřovatel objeví 1 nebo více stop: Umísti na Hnisající hrůzu stejný počet žetonů zdrojů.

Závazek – Když končí kolo: Za každý 1 zdroj na Hnisající hrůze musí každý vyšetřovatel vybrat a odhodit 1 kartu výhody, kterou ovládá. Odhoď Hnisající hrůzu.





TREACHERY

Hnisající hrůza

Zděšení.

Otočení – Přidej Hnisající hrůzu do hry vedle balíčku agendy.

Závazek – Poté, co vyšetřovatel objeví 1 nebo více stop: Umísti na Hnisající hrůzu stejný počet žetonů zdrojů.

Závazek – Když končí kolo: Za každý 1 zdroj na Hnisající hrůze musí každý vyšetřovatel vybrat a odhodit 1 kartu výhody, kterou ovládá. Odhoď Hnisající hrůzu.



Zešílelý hodovník

2 2 3

Humanoid. Kultista.

Lovec. Protiútok.

Dokud je Zešílelý hodovník připravený, získává +X k boji, kde X je počet efektů 💀 na jeho lokaci.

Bylo tam mnoho krásného, mnoho prostopášného,
mnoho bizarního, něco strašlivého
a nemálo toho, co mohlo vzbuzovat odpor.
— Edgar Allan Poe, Maska červené smrti

ENEMY





Zešílelý hodovník

2 2 3

Humanoid. Kultista.

Lovec. Protiútok.

Dokud je Zešílelý hodovník připravený, získává +X k boji, kde X je počet efektů 💀 na jeho lokaci.

Bylo tam mnoho krásného, mnoho prostopášného,
mnoho bizarního, něco strašlivého
a nemálo toho, co mohlo vzbuzovat odpor.
— Edgar Allan Poe, Maska červené smrti

ENEMY





Zešílelý hodovník

2 2 3

Humanoid. Kultista.

Lovec. Protiútok.

Dokud je Zešílelý hodovník připravený, získává +X k boji, kde X je počet efektů 💀 na jeho lokaci.

Bylo tam mnoho krásného, mnoho prostopášného,
mnoho bizarního, něco strašlivého
a nemálo toho, co mohlo vzbuzovat odpor.
— Edgar Allan Poe, Maska červené smrti

ENEMY







TREACHERY

Zběsilý tanec

Plán.

Otočení – Přidej Zběsilý tanec do hry vedle balíčku agendy.

Závazek – Na konci kola umísti 1 zkázu na kartu scénáře typu ***Kultista*** na lokaci s vyšetřovatelem.

➤➤: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku nebo (4). Pokud se nacházíš ve Velkém tanečním sále, získáváš pro tuto zkoušku +2 k hodnotě dovednosti. Pokud uspěješ, odhoď Zběsilý tanec. Vyšetřovatelé na libovolné lokaci mohou aktivovat tuto schopnost.





TREACHERY

Zběsilý tanec

Plán.

Otočení – Přidej Zběsilý tanec do hry vedle balíčku agendy.

Závazek – Na konci kola umísti 1 zkázu na kartu scénáře typu ***Kultista*** na lokaci s vyšetřovatelem.

➤➤: **Vyjednávání.** Proveď zkoušku nebo (4). Pokud se nacházíš ve Velkém tanečním sále, získáváš pro tuto zkoušku +2 k hodnotě dovednosti. Pokud uspěješ, odhoď Zběsilý tanec. Vyšetřovatelé na libovolné lokaci mohou aktivovat tuto schopnost.



Přenašeč moru

4 4 2

Netvor. Ohavnost.

Objevení – Černá komnata.

Lovec. Ostražitost.

Dokud je Přenašeč moru připravený a nezápolí, každá lokace získává: „💀: Posuň Přenašeče moru jednou směrem k sobě.“

ENEMY





Přenašeč moru

4 4 2

Netvor. Ohavnost.

Objevení – Černá komnata.

Lovec. Ostražitost.

Dokud je Přenašeč moru připravený a nezápolí, každá lokace získává: „💀: Posuň Přenašeče moru jednou směrem k sobě.“

ENEMY







TREACHERY

Morbidní vidiny

Znamení. Zděšení.

Otočení – Proveď zkoušku 💀 (3). Pokud selžeš, vezmi si 1 strach a vyber jednu z možností:

- … vezmi si 1 další strach.
- … přidej Morbidní vidiny do hry do své oblasti hrozby. Dokud jsou ve tvé oblasti hrozby, tvá lokace získává: „💀: -1. Pokud selžeš, vezmi si 1 strach.“ Na konci kola odhoď Morbidní vidiny.





TREACHERY

Morbidní vidiny

Znamení. Zděšení.

Otočení – Proveď zkoušku 💀 (3). Pokud selžeš, vezmi si 1 strach a vyber jednu z možností:

- … vezmi si 1 další strach.
- … přidej Morbidní vidiny do hry do své oblasti hrozby. Dokud jsou ve tvé oblasti hrozby, tvá lokace získává: „💀: -1. Pokud selžeš, vezmi si 1 strach.“ Na konci kola odhoď Morbidní vidiny.





TREACHERY

Morbidní vidiny

Znamení. Zděšení.

Otočení – Proveď zkoušku 💀 (3). Pokud selžeš, vezmi si 1 strach a vyber jednu z možností:

- … vezmi si 1 další strach.
- … přidej Morbidní vidiny do hry do své oblasti hrozby. Dokud jsou ve tvé oblasti hrozby, tvá lokace získává: „💀: -1. Pokud selžeš, vezmi si 1 strach.“ Na konci kola odhoď Morbidní vidiny.



Rudý přízrak

3 3 3

Netvor. Duch.

Lovec.

Lokace Rudého přízraku získává: „💀: Pokud tato zkouška selže a Rudý přízrak je připravený, okamžitě na tebe zaútočí.“

Copak nikdo jiný nevidí ten bledý přízrak?

ENEMY





Rudý přízrak

3 3 3

Netvor. Duch.

Lovec.

Lokace Rudého přízraku získává: „💀: Pokud tato zkouška selže a Rudý přízrak je připravený, okamžitě na tebe zaútočí.“

Copak nikdo jiný nevidí ten bledý přízrak?

ENEMY







TREACHERY

Stín smrti

Znamení.

Otočení – Přidej Stín smrti do hry do své oblasti hrozby.

Tvá lokace získává: „💀: -1. Pokud selžeš, odhoď náhodnou kartu ze své ruky.“

↪ Poté, co je na tvé lokaci poražen nepřítel: Odhoď Stín smrti.





TREACHERY

Stín smrti

Znamení.

Otočení – Přidej Stín smrti do hry do své oblasti hrozby.

Tvá lokace získává: „💀: -1. Pokud selžeš, odhoď náhodnou kartu ze své ruky.“

↪ Poté, co je na tvé lokaci poražen nepřítel: Odhoď Stín smrti.





TREACHERY

Tiché pozorování

Plán.

Otočení – Přilož Tiché pozorování k nejbližší lokaci, na které se nachází alespoň 1 stopa a ke které není přiložena žádná kopie Tichého pozorování. Pokud Tiché pozorování nelze přiložit, získává Příval.

Z lokace, ke které je Tiché pozorování přiloženo, nelze objevovat stopy.

Závazek – Pokud vyšetřovatel uspěje při vyjednávání s kartou výhody nebo nepřítelem typu ***Kultista*** na lokaci, ke které je Tiché pozorování přiloženo: Odhoď Tiché pozorování.





TREACHERY

Tiché pozorování

Plán.

Otočení – Přilož Tiché pozorování k nejbližší lokaci, na které se nachází alespoň 1 stopa a ke které není přiložena žádná kopie Tichého pozorování. Pokud Tiché pozorování nelze přiložit, získává Příval.

Z lokace, ke které je Tiché pozorování přiloženo, nelze objevovat stopy.

Závazek – Pokud vyšetřovatel uspěje při vyjednávání s kartou výhody nebo nepřítelem typu ***Kultista*** na lokaci, ke které je Tiché pozorování přiloženo: Odhoď Tiché pozorování.





TREACHERY

Náhlé příznaky

Nemoc.

Otočení – Přidej Náhlé příznaky do hry do své oblasti hrozby. Limit 1 na vyšetřovatele.

Závazek – Když bys měl během zkoušky dovednosti, kterou provádíš, odhalit žeton chaosu: Odhaluj žetony z pytlíku chaosu, dokud neodhalíš žeton se symbolem. Tento žeton vyhodnoť a všechny ostatní ignoruj.

Závazek – Na konci kola odhoď Náhlé příznaky.





TREACHERY

Náhlé příznaky

Nemoc.

Otočení – Přidej Náhlé příznaky do hry do své oblasti hrozby. Limit 1 na vyšetřovatele.

Závazek – Když bys měl během zkoušky dovednosti, kterou provádíš, odhalit žeton chaosu: Odhaluj žetony z pytlíku chaosu, dokud neodhalíš žeton se symbolem. Tento žeton vyhodnoť a všechny ostatní ignoruj.

Závazek – Na konci kola odhoď Náhlé příznaky.





TREACHERY

Náhlé příznaky

Nemoc.

Otočení – Přidej Náhlé příznaky do hry do své oblasti hrozby. Limit 1 na vyšetřovatele.

Závazek – Když bys měl během zkoušky dovednosti, kterou provádíš, odhalit žeton chaosu: Odhaluj žetony z pytlíku chaosu, dokud neodhalíš žeton se symbolem. Tento žeton vyhodnoť a všechny ostatní ignoruj.

Závazek – Na konci kola odhoď Náhlé příznaky.





TREACHERY

Násilnický dav

Útok. Nebezpečí.

Otočení – Proveď zkoušku (3). Pokud selžeš, vezmi si 1 zranění a vyber jednu z možností:

- … vezmi si 1 další zranění.
- … přidej Násilnický dav do hry do své oblasti hrozby. Dokud je ve tvé oblasti hrozby, tvá lokace získává: „: -1. Pokud selžeš, vezmi si 1 zranění.“ Na konci kola odhoď Násilnický dav.





TREACHERY

Násilnický dav

Útok. Nebezpečí.

Otočení – Proveď zkoušku (3). Pokud selžeš, vezmi si 1 zranění a vyber jednu z možností:

- … vezmi si 1 další zranění.
- … přidej Násilnický dav do hry do své oblasti hrozby. Dokud je ve tvé oblasti hrozby, tvá lokace získává: „: -1. Pokud selžeš, vezmi si 1 zranění.“ Na konci kola odhoď Násilnický dav.





TREACHERY

Násilnický dav

Útok. Nebezpečí.

Otočení – Proveď zkoušku (3). Pokud selžeš, vezmi si 1 zranění a vyber jednu z možností:

- … vezmi si 1 další zranění.
- … přidej Násilnický dav do hry do své oblasti hrozby. Dokud je ve tvé oblasti hrozby, tvá lokace získává: „: -1. Pokud selžeš, vezmi si 1 zranění.“ Na konci kola odhoď Násilnický dav.



2

Morový polyp

ASSET

V nemoci i ve zdraví



Předmět. Okultní. Prokletý.

Každý vyšetřovatel, karta výhody typu ***Spojenec*** a nepřítel na tvé lokaci mají -1 ke zdraví (nejméně však 1).

Během svého tahu odhoď Morový polyp: Vyléč celkem 3 strachy rozdělené mezi vyšetřovatele a karty výhod typu ***Spojenec*** na své lokaci.

Výrůstek ve sklenici pomalu pulzuje.

