

# HORROR W ARKHAM®

## GRA KARCIANA

### Księga kampanii

## ZMOWA NAD INNSMOUTH

### W głębinach rosną w siłę

„Miasto było rozległe i gęsto zabudowane, lecz wydawało się złowieszczą bezludne”.

– H. P. Lovecraft, *Widmo nad Innsmouth*

*Zmowa nad Innsmouth* to przeznaczona dla 1-4 graczy kampania do gry karcianej *Horror w Arkham*. Rozszerzenie *Zmowa nad Innsmouth* zawiera dwa scenariusze: „Jama rozpaczy” oraz „Zniknięcie Eliny Harper”. Scenariusze te mogą być rozgrywane samodzielnie albo w połączeniu z sześcioma Zestawami Mitów z cyklu *Zmowa nad Innsmouth*, tworząc w ten sposób większą, ośmioczęściową kampanię.

### Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

#### Klucze

To rozszerzenie wprowadza żetony kluczy, które reprezentują ważne przedmioty lub informacje, które mogą zostać pozyskane i wykorzystane podczas scenariuszy.

Żetony kluczy mają dwie strony. Wszystkie 7 żetonów mają taką samą stronę zakrytą (uniwersalny symbol klucza), dzięki czemu można je pomieszać w taki sposób, aby gracze nie wiedzieli, który jest który.

Na stronie odkrytej każdy klucz został oznaczony konkretnym kolorem.



nieznany klucz



czerwony



niebieski



zielony



żółty



fioletowy




czarny



biały

Jeśli scenariusz wykorzystuje jeden lub więcej kluczy, przygotowanie danego scenariusza wskaże, ile z nich należy odłożyć na bok i czy powinny być one odkryte, czy też zakryte i wymieszane. Klucze mogą wejść do gry

poprzez różne efekty kart i zwykle są umieszczane na wrogu, lokalizacji lub atucie fabularnym. Klucze można zdobyć na trzy sposoby:

- ⊖ Jeśli na lokalizacji z kluczem nie ma żadnych żetonów wskazówek, badacz może przejąć kontrolę nad każdym kluczem w danej lokalizacji w ramach zdolności .
- ⊖ Jeśli badacz spowoduje, że wróg z kluczem opuści grę, dany badacz musi przejąć kontrolę nad każdym kluczem, który znajdował się na danym wrogu. (Jeśli wróg opuścił grę w wyniku innego efektu, umieść dane klucze na jego lokalizacji).
- ⊖ Niektóre efekty kart mogą pozwolić badaczowi przejąć kontrolę nad kluczami w inny sposób.

Kiedy badacz przejmie kontrolę nad kluczem, obraca go na stronę odkrytą (jeśli był zakryty) i umieszcza na swojej karcie badacza. Jeśli badacz, który kontroluje 1 lub więcej kluczy, zostanie wyeliminowany, należy umieścić każdy z tych kluczy na jego lokalizacji. Dowolny badacz może w ramach zdolności ➤ dać innemu badaczowi w tej samej lokalizacji dowolną liczbę swoich kluczy.

**Klucze same z siebie nie mają żadnego efektu w grze.** Jednak niektóre efekty kart mogą się zmieniać w zależności od tego, które klucze kontroluje badacz. Dodatkowo klucze mogą czasami być niezbędne, aby scenariusz postąpił dalej.

#### Żetony zalania

Podczas tej kampanii efekty kart scenariusza mogą powodować zalanie lokalizacji. Każdą z lokalizacji określa jeden z trzech różnych poziomów zalania: jest ona niezalana, częściowo zalana albo całkowicie zalana. Poziom zalania lokalizacji oznaczany jest przy użyciu dwustronnych żetonów zalania, które można znaleźć w tym rozszerzeniu. **Poziom zalania lokalizacji sam w sobie nie ma żadnego efektu.** Jednak efekty niektórych kart mogą się zmieniać lub wzmacniać podczas przebywania w zalanej lokalizacji, szczególnie jeśli jest ona całkowicie zalana.

- Ⓢ Lokalizacja, na której nie ma żetonu zalania, jest niezalana.
- Ⓢ Jeśli lokalizacja staje się częściowo zalana, należy to zaznaczyć poprzez umieszczenie na niej żetonu zalania z widoczną stroną częściowego zalania.
- Ⓢ Jeśli lokalizacja staje się całkowicie zalana, należy to zaznaczyć poprzez umieszczenie na niej żetonu zalania z widoczną stroną całkowitego zalania (lub odwrócenie żetonu częściowego zalania, jeśli taki się już na niej znajduje).



Częściowo zalana



Calkowicie zalana

- Ⓢ Jeśli poziom zalania zostaje „podniesiony”, zmienia się z niezalanego na częściowo zalany lub z częściowo zalanego na całkowicie zalany. Nie można podnieść poziomu zalania całkowicie zalanej lokalizacji.
- Ⓢ Jeśli poziom zalania zostaje „obniżony”, zmienia się z całkowicie zalanego na częściowo zalany lub z częściowo zalanego na niezalany. Jeśli lokalizacja staje się niezalana, należy usunąć z niej żeton zalania.
- Ⓢ Podczas rozpatrywania efektów kart zarówno lokalizacje częściowo zalane, jak i całkowicie zalane są uważane za „zalne”.

## Żetony błogosławieństwa i klątwy

To rozszerzenie wprowadza dwa nowe rodzaje żetonów chaosu: żetony błogosławieństwa (♠) i żetony klątwy (♣). Domyślnie worek chaosu nie zawiera żadnych żetonów ♠ ani ♣. Jednak pewne efekty kart mogą dodać te żetony do worka chaosu lub je z niego usunąć.



Żeton błogosławieństwa (♠)



Żeton klątwy (♣)

- Ⓢ Żetony ♠ odkryte podczas testu umiejętności mają następujący efekt: „+2. Odkryj nowy żeton. Zamiast odkładać ten żeton z powrotem do worka chaosu, zwróć go do puli żetonów”.
  - ♠ W dowolnym momencie w worku chaosu i zapieczętowanych na kartach w grze może być łącznie nie więcej niż 10 żetonów ♠.
- Ⓢ Żetony ♣ odkryte podczas testu umiejętności mają następujący efekt: „-2. Odkryj nowy żeton. Zamiast odkładać ten żeton z powrotem do worka chaosu, zwróć go do puli żetonów”.
  - ♣ W dowolnym momencie w worku chaosu i zapieczętowanych na kartach w grze może być łącznie nie więcej niż 10 żetonów ♣.

- Ⓢ Żetony ♠ lub ♣ odkryte poza testem umiejętności same z siebie nie mają żadnego efektu, chyba że efekt karty wskazuje inaczej.

## Pieczęć

Jako dodatkowy koszt wejścia do gry karty ze słowem kluczowym Pieczęć gracz kontrolujący tę kartę musi przeszukać worek chaosu w poszukiwaniu określonego żetonu chaosu i umieścić go na danej karcie, tym samym go pieczętując. Jeśli istnieje wybór, jaki żeton zapieczętować, decyduje gracz kontrolujący kartę. Jeśli określonego żetonu nie ma w worku chaosu, karta nie może wejść do gry.

Uważa się, że zapieczętowany żeton chaosu nie znajduje się w worku chaosu i z tego powodu nie może zostać z niego odkryty podczas testu umiejętności lub zdolności. Kiedy żeton chaosu zostanie „uwolniony”, wraca do worka chaosu i nie jest już zapieczętowany. **Jeśli karta, na której znajduje się 1 lub więcej zapieczętowanych żetonów chaosu, z jakiegokolwiek powodu opuści grę, każdy znajdujący się na niej zapieczętowany żeton chaosu zostaje uwolniony.**

Niektóre karty (ze słowem kluczowym Pieczęć lub bez niego) mogą także posiadać zdolności, które pieczętują 1 lub więcej żetonów chaosu jako część ich efektu. Należy przeprowadzić to w ten sam sposób: przeszukać worek chaosu w poszukiwaniu określonego żetonu, usunąć go z worka chaosu i umieścić na danej karcie. Jeśli określonego żetonu nie ma w worku chaosu, efekt karty jest nieudany.

## Przygotowanie kampanii

Aby przygotować kampanię *Zmowa nad Innsmouth*, należy wykonać kolejno poniższe kroki:

1. Wybór badaczy.
2. Każdy gracz przygotowuje swoją talię badacza.
3. Wybór poziomu trudności.
4. Przygotowanie worka chaosu.
  - ♠ Łatwy (*chcę 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 do rozpoczęcia **Scenariusza I: Jama rozpaczy**.

## Symbol rozszerzenia

Karty z kampanii *Zmowa nad Innsmouth* można rozpoznać dzięki następującemu symbolowi poprzedzającemu kolekcjonerski numer karty:



## Scenariusz I: Jama rozpaczy

*Otwieracie oczy z ospałością człowieka, który spał bez przerwy od kilku dni. Waszym zmysłem też niezbyt się śpieszy, żeby do was powrócić. Mrugacie, z trudem usiłując dojrzeć cokolwiek w otaczającej was atramentowej czerni. Każdy centymetr waszych ciał przepelnia tępy, pulsujący ból. Wasza skóra jest zimna i odrętwiała, a ubrania są całkowicie przemoczone. Wasze umysły wypełniają na wół wyartykułowane myśli i splątane wspomnienia. Nie macie pojęcia, gdzie jesteście i skąd się tu wzięliście.*

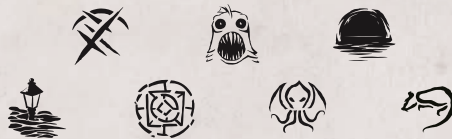
*Otrzasacie się, gdy wasze serca wala jak szalone. Stoicie na wyszczerbionej kamiennej podłodze w płytkiej kałuży ciemnej, lodowatej wody. Wiedząc, że panika tylko pogorszy sytuację, bierzecie kilka głębokich, medytacyjnych oddechów. Próbujecie sobie przypomnieć cokolwiek, co pozwoliłoby wam odtworzyć ostatnie wydarzenia, ale wasze umysły wypełnia pustka. Pamiętacie wprawdzie kim jesteście, ale nie macie żadnych wspomnień z niedawnej przeszłości. Uspokajacie swoje myśli i rozglądacie się dookoła.*

*Komora wygląda na naturalną jaskinię. Z sufitu zwisają wodorosty. Kamiennie ściany są mokre i śliskie. Jedynie rytmiczne kapanie rozbrzmiewa echem po cichych jaskiniach – kap, kap, kap... Ta grota jeszcze niedawno znajdowała się pod wodą. Być może to wynik pływów? Dusicie w sobie strach i skupiacie na logicznym myśleniu. Jeśli teraz trwa odpływ... Zimny dreszcz przeszywa wasze ciało. Oglądacie sufit i z zaskoczeniem zauważacie metalową płytę osadzoną w szorstkim kamiennym suficie. Jej wypolerowana powierzchnia ani trochę nie pasuje do reszty naturalnej jaskini. Wolacie na pomoc w nadziei, że ktoś was usłyszy.*

*Strach narasta w was, gdy do waszych uszu dociera odpowiedź: okropne rechotanie i bulgotanie, które przenika tunele – dźwięk, którego żaden człowiek nie byłby w stanie wydać.*

## Przygotowanie scenariusza

☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Jaskinia rozpaczy, Stwory z głębin, Zalane jaskinie, Przyptyw, Zniszczone wspomnienia, Agenci Cthulhu* oraz *Szczury*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



*Uwaga: na każdej z lokalizacji Podmokły tunel symbol zestawu spotkań znajduje się tylko na jej odkrytej stronie (więcej informacji w sekcji „Podmokłe tunele” na następnej stronie).*

☉ Przygotuj klucze w następujący sposób:

- ❖ Niebieski i zielony klucz odłóż na bok odkryte.
- ❖ Czerwony, żółty i fioletowy klucz odłóż na bok zakryte. Pomieszaj je tak, aby nie było wiadomo, który jest który.
- ❖ Czarny i biały klucz usuń z gry. Nie są one używane w tym scenariuszu.

☉ Umieść w grze Nieznaną komorę. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Nieznanej komorze.

☉ Znajdź każdą z następujących lokalizacji i odłóż je na bok, poza grę: Komora z posągami, Ołtarz Dagona i Zapieczątowane wyjście (każda z tych lokalizacji jest odkrytą stroną lokalizacji Podmokły tunel).

☉ Potasuj pozostałe lokalizacje Podmokły tunel, wylosuj 3 z nich i umieść je w grze pod, po lewej i po prawej stronie Nieznanej komory, nieodkrytą stroną do góry (patrz ułożenie lokalizacji na następnej stronie).

☉ Pozostałe lokalizacje Podmokły tunel odłóż na bok, poza grę.

☉ Odłóż na bok, poza grę następujące karty: wroga Amalgama, obie kopie podstępu Ślepoczucie i wszystkie 3 kopie podstępu Z głębin.

☉ Dodaj żetony zalania do puli żetonów.

☉ Pozostałe karty spotkań potasuj w celu utworzenia talii spotkań.

☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

## Podmokłe tunele

Lokalizacje z nieodkrytą stroną Podmokły tunel występują w kilku zestawach spotkań. (Przykładowo w tym scenariuszu zarówno zestaw spotkań *Zalane jaskinie*, jak i zestaw spotkań *Jama rozpaczy* zawierają nieodkryte lokalizacje Podmokły tunel). Ponieważ lokalizacje te mogą pochodzić z różnych zestawów spotkań, nie mają symbolu zestawu spotkań na nieodkrytej stronie. Aby zobaczyć, do którego zestawu spotkań należy dana lokalizacja Podmokły tunel, należy sprawdzić jej odkrytą stronę.



## Głębiny

Niektóre karty w tym scenariuszu odwołują się do obszaru określanego mianem „głębiny”. Głębiny to znajdujący się poza grą obszar obok talii aktów i talii tajemnic, do i z którego wróg Amalgam może poruszyć się w wyniku działania efektów kart. Dopóki Amalgam jest w głębinach, znajduje się poza grą i nie mogą na niego działać karty graczy ani akcje badaczy.

- ☞ **Kiedy Amalgam porusza się z gry do głębin, należy usunąć z niego wszystkie żetony z wyjątkiem jego żetonów kluczy.** Żetony kluczy nie są usuwane z Amalgama, kiedy wchodzi do głębin, chyba że został pokonany przez badacza – w takim wypadku dany badacz przejmuje kontrolę nad każdym z jego kluczy.

## Klucze

W tym scenariuszu klucze reprezentują następujące rzeczy:

- ☞ Niebieski: posążek zniekształconej wodnej istoty.
- ☞ Zielony: szmaragdowy klucz z czterema wypustkami.
- ☞ Czerwony: kawałek bursztynu w kształcie serca ryby, który szepcze do ciebie coś pozaziemskiego, gdy go trzymasz.
- ☞ Żółty: zwapniony kawałek chityny w kształcie macki.
- ☞ Fioletowy: wyszczerbiony klucz z poskręcane go marmuru i onyxu.

## Sąsiedowanie lokalizacji w jamie

Podczas tego scenariusza lokalizacje są umieszczane w ustalonym porządku, w którym nowe lokalizacje z talii Podmokłych tuneli pojawiają się poniżej, po lewej lub po prawej stronie istniejących lokalizacji. (Uwaga: na początku tego scenariusza talia Podmokłych tuneli nie istnieje. W odpowiednim momencie gra powie ci, kiedy i jak ją stworzyć).

- ☞ **Podczas tego scenariusza sąsiadujące lokalizacje są uznawane za połączone ze sobą.**
- ☞ Lokalizacja, która jest umieszczana w grze pod lub po lewej lub po prawej stronie innej lokalizacji, powinna być umieszczona obok danej lokalizacji na wskazanej pozycji i nie powinna ich rozdzielać żadna inna lokalizacja. Lokalizacja, która znajduje się obok innej lokalizacji, jest w tej sytuacji nazywana „sąsiadującą”.
- ☞ Lokalizacje sąsiadują tylko z lokalizacjami znajdującymi się nad, pod, po prawej lub po lewej stronie; nie sąsiadują z lokalizacjami po skosie.
- ☞ Nie można umieścić lokalizacji w grze w miejscu, gdzie znajduje się już inna lokalizacja. Jeśli gra każe ci umieścić nową lokalizację z talii Podmokłych tuneli w miejscu, w którym znajduje się już inna lokalizacja, nowa lokalizacja nie wchodzi do gry.

## Ułożenie lokalizacji dla „Jamy rozpaczy”



Uwaga: podczas aktu 2 zostaną dodane kolejne lokalizacje poniżej, po lewej oraz po prawej stronie pokazanych tu lokalizacji.

## Wspomnienia

Podczas kampanii *Zmowa nad Innsmouth* od czasu do czasu gracze będą proszeni o odczytywanie sekcji "wspomnień" takich jak te znajdujące się na tej oraz następnej stronie. Każde wspomnienie zawiera fragment waszej spełnionej pamięci. Jeśli poznacie ich wystarczająco wiele, być może uda wam się złożyć je w całość i zrozumieć wydarzenia, które doprowadziły was do obecnej sytuacji. Niektóre wspomnienia mogą też zapewniać inne korzyści w formie dodatkowych punktów doświadczenia lub usunięcia szkodliwych symboli z worka chaosu.

### WSPOMNIENIE I

#### Nie czytajcie tego fragmentu, dopóki gra wam nie káže

Stoisz w ciasnym biurze i oglądasz poniszczzone zdjęcie w wypolerowanej drewnianej ramie. Widać na nim kilku mężczyzn w wojskowych mundurach, pozujących przed samolotem myśliwskim Bristol F.2. Większość nosi brązowe mundury armii brytyjskiej, ale jeden ma na sobie oliwkowy płaszcz i spodnie khaki – ubiór amerykańskiego żołnierza. Na każdym z jego rękawów znajduje się prostokątna naszywka ze srebrnymi kapitańskimi belkami. U dołu fotografii napisano odręcznie czarnym atramentem: „4 armia brytyjska, przed Saint-Quentin, 1918”.

Nagle otwarcie się drzwi do biura zaskakuje cię. Odkładasz fotografię i odwracasz się w stronę wchodzącego mężczyzny. Natychmiast rozpoznajesz go po ciemnobrązowej skórze, wyrazistej szczęce i szerokich ramionach. To Thomas Dawson – Amerykanin ze zdjęcia choć trochę się postarzał od czasów wojny, a pod jego oczami dostrzec można sine worki. „Jedna wojna się kończy, kolejna się zaczyna” – mówi cicho. – „Tylko tym razem wróg będzie znacznie trudniejszy do pokonania”.

Pytasz mężczyznę, co robi bohater wojenny w branży detektywistycznej, a on śmieje się cicho w odpowiedzi. „Bohater wojenny? Nie wiem, gdzie to usłyszałeś. Po prostu wypełniałem swój obowiązek”. Kręcisz głową, ale nie masz zamiaru kłócić się dalej. Podejrzewasz, że uratowana przez kapitana Dawsona eskadra również by się z tym nie zgodziła.

„W każdym razie podejrzewam, że zastanawiasz się, dlaczego wezwałem cię aż tu, do Bostonu” – mówi, wskazując ci, abyś usiadł przed jego biurkiem. Siadasz i odpowiadasz na jego uwagę potwierdzająco, zastanawiając się na głos, czy nie wystarczyłaby rozmowa telefoniczna. „To dość... delikatna sprawa” – odpowiada. – „Kilka dni temu straciłem kontakt z jedną z moich agentek, panną Eliną Harper. Kazałem jej zbadać kilka dziwnych zgłoszeń, które otrzymałem w ciągu ostatnich miesięcy – wszystkie dotyczyły miasta o nazwie Innsmouth. Znasz to miejsce? Biegnie tam droga wzdłuż wybrzeża na północ od twojego miasta Arkham, tuż przy Ipswich”.

Znasz to miejsce. Większość ludzi nigdy nie słyszała o tym podejrzanym, rozpadającym się porcie morskim, a jeśli do kogoś już dotarły jakieś wieści o tej podłej miejscinie, nigdy nie były one pozytywne. Z tego, co wiesz, przed wojną 1812 roku miasto to było tętniącym życiem portem, ale potem stało się obskurne i zaniedbane. Jedyna biegnąca przez Innsmouth linia kolejowa nie funkcjonuje od lat, a na mapach czy w przewodnikach po regionie nie znajdziesz o tym miejscu nawet najdrobniejszej wzmianki.

„Być może znalazła coś ciekawego lub się ukrywa, ale podejrzewam, że doszło do jakiegoś przestępstwa. Być może to robota mafii, ale wątpię. Dopóki nie będę wiedział na pewno, nie wyślę tam żadnych kolejnych agentów. Mam jednak budżet na czarną godzinę przeznaczony na wynajęcie osób postronnych, takich jak wy”. Choć nie mówi tego wprost, Dawson zdaje się sugerować, że łatwiej będzie zastąpić ciebie niż kolejnego agenta. „Wiem, że to niewiele wskazówek, ale muszę poznać sytuację agentki Harper. W tym momencie nawet złe wieści będą lepsze od niewiedzy. Wyświadczy mi tę przysługę, a nasza agencja będzie mieć u ciebie dług wdzięczności”. Pytasz Dawsona, jaką agencję ma na myśli. Na jego ustach pojawia się uśmiešek.

Kiedy wracasz myślami do teraźniejszości, wciąż masz przed sobą twarz agenta Dawsona, jednak teraz jego uśmiech wykrzywia się w potwornym wyrazie agonii. To tylko jedna z wielu twarzy, które skazane są na tortury bycia częścią pulsującego ciała tego odrażającego stworzenia.

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj spotkanie z Thomasem Dawsonem.


## WSPOMNIENIE II

Nie czytajcie tego fragmentu,  
dopóki gra wam nie każe

Stary statek rybacki buja się na wszystkie strony, atakowany przez wzburzone morze oraz macki jakiegoś ogromnego stworzenia wylaniającego się spośród fal. „Niech ktoś zabije to cholerstwo!” – krzyczy kapitan statku. Rozlega się huk, a kadłub statku wydaje ogłuszający ryk protestu, gdy ogromna macka oplata go i przyciąga bliżej. „To coś nas trzyma! I nigdzie się nie wybiera. Teraz masz szansę!” – krzyczy stary, posiwiwały kapitan. Twoje oczy płoną zapalonym, gdy unosisz broń i zamachujesz się...

Powracasz do teraźniejszości i czujesz bolesny skręt w żołądku. Szkielet, który pozostał po stworze, wpatruje się w ciebie. Czym do licha była ta istota?

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj walkę z przerażającym diabłem.

Do końca kampanii usuń 1 żeton  z worka chaosu.


## WSPOMNIENIE III

Nie czytajcie tego fragmentu,  
dopóki gra wam nie każe

„Hej, popatrz na to” – twój pracodawca wpycha ci do rąk dziwną figurkę. Została wyrzeźbiona w szmaragdzie i przedstawia jakąś wodną istotę, z dwoma niemrugającymi oczami i szeregiem ostrych zębów. Pośrodku znajduje się kawałek bursztynu w kształcie serca. „Co o tym sądzisz?”

Odpowiadasz, że nigdy wcześniej nie widziałeś czegoś podobnego, ale pasuje to do opisów „diabłów”, które czają się na rafach kilka mil za portem. „Pozwolę sobie powiedzieć, że coś tu śmierdzi” – mruczy mężczyzna, krzyżując ręce na piersi. „Cieszę się, że wprowadziłem was w tę sprawę. Z każdą godziną wygląda to coraz mniej na robotę mafiozów”. Kiwasz głową i oddajesz agentowi dziwną figurkę. Wszystko w tym mieście jest dla ciebie odrażające. „Od tej pory powinniśmy trzymać się razem” – dodaje ponurym głosem twój towarzysz.

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj decyzję o trzymaniu się razem.


Do końca kampanii usuń 1 żeton  z worka chaosu.

## WSPOMNIENIE IV

Nie czytajcie tego fragmentu, dopóki gra wam nie każe

Stoisz przed potwornym onyksowym posągiem w ciemnej, obskurnej piwnicy. Śmierdzi tu stęchlizną, wilgocią i gnijącymi rybami. Posąg przedstawia stworzenie będące połączeniem ryby i człowieka, pokryte ohydny, zniekształconymi łuskami. Groteskowe skrzela i płetwy mieszają się z rysami torturowanego człowieka. Duże, okrągłe oczy wpatrują się w ciebie. W oddali słychać cichy śpiew będący częścią jakiejś ceremonii. „Y’ha-nthlei! Y’ha-nthlei!” – zawodzą głosy. Gdy już zaczynasz rozróżniać dziwne sylaby, twoją uwagę odwraca nagły chłopot tuż za tobą. Kryjesz się za onyksowym posągiem i czekasz cierpliwie. Po chwili kilka postaci zbliża się i mija miejsce, gdzie dopiero co stałeś. Wstrzymujesz oddech. Delikatny tupot ich kroków, gdy brną przez wodę, staje się coraz cichszy i znika w oddali. Pozwalasz sobie na krótkie westchnienie ulgi, ale decydujesz się podążyć za nimi...

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj spotkanie sekretnej kultury.

Do końca kampanii usuń 1 żeton  z worka chaosu.

## NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ każdy badacz został pokonany:** Krztusisz się i próbujesz pozbyć się z płuc duszącej cię brudnej wody i piasku. Zimna, ciemna woda morska otula twoją skórę, gdy wypływasz resztki gorzkiej soli wprost w nadpływającą falę.

Para ciepłych dłoni chwyta cię za plecy i pomaga ci usiąść. „Całe szczęście, że żyjecie” – mówi ktoś. Mimo napięcia w głosie rozpoznajesz rytmiczny indyjski akcent i niezachwianą pewność siebie wyszkolonego profesjonalisty. Gdy twoje oczy się przyzwyczajają, dostrzegasz ciemny szkarłat nieba, a na nim księżyc w pełni tuż poniżej poczerniałego słońca. „Nie mamy czasu do stracenia. Dalej, wstawaj”.

Przecierasz piekące od słonej wody oczy, powoli wracając do pełni sił. Twoją wybawczynią jest kobieta o długich, kruczoczarnych włosach. Na jej pokrytej brudem skórze widać wiele siniaków, a poszarpany płaszcz lata świetności ma już dawno za sobą. „Wydajesz się zdezorientowany. Czemu na mnie tak patrzysz?” – pyta nieznajoma.

🕒 Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Zanotuj te punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii, ale **na razie ich nie wydawaj**. Gra powie ci później, abyś je wykorzystał.

🕒 Przejdź do **Antrakt I: Fragmenty układanki**.

**Zakończenie 1:** Pośród ciemnego szkarlatu nieba lśni księżyc w pełni, a tuż nad nim rysuje się poczerniałe słońce. Już masz zamknąć oczy i poddać się nadchodzącej nieświadomości, gdy nieznamy głos zrywa cię na równe nogi. „Och! To ty żyjesz?” Mimo napięcia w głosie rozpoznajesz rytmiczny indyjski akcent i niezachwianą pewność siebie wyszkolonego profesjonalisty. Przed tobą stoi kobieta o długich, kruczoczarnych włosach. Na jej pokrytej brudem skórze widać wiele siniaków, a poszarpany płaszcz ma lata świetności dawno za sobą. „Wydajesz się zdezorientowany. Czemu na mnie tak patrzysz?” – pyta nieznajoma.

🕒 Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Zanotuj te punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii, ale **na razie ich nie wydawaj**. Gra powie ci później, abyś je wykorzystał.

🕒 Przejdź do **Antrakt I: Fragmenty układanki**.



## Akt I: Fragmenty układanki

Nie masz pojęcia, kim jest ta kobieta i skąd cię zna, a jednak wygląda na to, że czuje się przy tobie swobodnie. Wysłasz pamięć, aby przypomnieć sobie, jak ją poznałeś, ale to na nic. Jesteś pewien, że jest ci zupełnie obca. Po obudzeniu się w zimnym, mokrym więzieniu bez żadnych wspomnień nie masz za bardzo ochoty na towarzystwo. Wyczuwając twój strach i nieufność, kobieta cofa się i mruży oczy. „O co chodzi? Coś nie tak?”

W odpowiedzi pytasz kobietę, czy ją znasz. „Naprawdę nie pamiętasz? Cóż, to może nieco utrudnić sprawę. Co w ogóle pamiętasz? Pamiętasz cokolwiek?”

Opowiadasz kobiecie o przeblaskach wspomnień, których doświadczyłeś wcześniej...

Sprawdź sekcję „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii. Przeczytaj każdy z poniższych fragmentów, który odpowiada waszej sytuacji. Następnie przejdź do dalszej części tekstu.

### Jeśli w sekcji „Odzyskane wspomnienia” jest zanotowane spotkanie z Thomasem Dawsonem:

Dodajesz dwa do dwóch i pytasz kobietę, czy jest panną Harper. „Ach, czyli jednak mnie pamiętasz?” – pyta z żartobliwym uśmiechem, ale kręcisz głową i tłumaczysz, że pamiętasz jedynie, jak mężczyzna o nazwisku Thomas Dawson zatrudnił cię do jej odnalezienia. „Ale to było... och. Zapomniałeś całkiem sporo, prawda? A skoro już mowa o Dawsonie, gdzie on jest? Widziałeś go gdzieś tam?”

Przypominasz sobie wykrzywioną, zniekształconą twarz, której widok przywrócił ci wspomnienie. Agentka patrzy w twoje oczy i smutnieje. „...rozumiem. Żałuję, że w ogóle przybył do tego opuszczonego miasta. Te bestie zapłacą za to, co mu zrobiły”. Pytasz, kto według niej jest odpowiedzialny za śmierć Dawsona, a ona unosi w odpowiedzi brwi. „No tak, nie pamiętasz. Z tego, co wiem, ostatni raz byliście widziani, gdy wchodziliście do budynku Ezoterycznego Zakonu Dagona. Wnioski wyciągnij sam”.

Zmowa okazuje się jeszcze głębsza. Każdy badacz notuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia”.

### Jeśli nic nie jest zanotowane w sekcji „Odzyskane wspomnienia”:

Kręcisz głową. Nic nie pamiętasz. „To nie ułatwia sprawy” – mówi kobieta z westchnieniem. – „W porządku. Powiem ci, co wiem. Nazywam się Elina Harper i jestem agentką. Z tego, co rozumiem, zostałeś zatrudniony przez mojego szefa, agenta Thomasa Dawsona, ponieważ posiadasz zdolność zrozumienia rzeczy, które... no cóż, które tak naprawdę nie mają sensu dla reszty z nas”. Kobieta uśmiecha się, kiedy pytasz, jakie zadanie zostało ci powierzono. „Właściwie to zatrudniono cię, żebyś mnie odnalazł. Zakon nie był zbyt zadowolony z tego powodu. To długa historia. Najpierw się stąd wydostałmy, a potem wszystko ci opowiem”.

### Jeśli w sekcji „Odzyskane wspomnienia” jest zanotowana walka z przerażającym diabłem:

Opowiadasz agentce Harper o twojej walce z jakąś wodną istotą. „Diabelska rafa” – mówi, drżąc. – „Cokolwiek dzieje się w tym mieście, z pewnością łączy się z Diabelską rafą. Miejmy nadzieję, że nie będziemy musieli tam wracać w najbliższym czasie... i miejmy nadzieję, że to coś pozostanie martwe”.

Zmowa okazuje się jeszcze głębsza. Każdy badacz notuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia”.

### Jeśli w sekcji „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii jest zanotowana decyzja o trzymaniu się razem:

„Czyli szukaliście mnie z Dawsonem razem, tak? Ciekawe”. Zastanawia się przez chwilę. – „Najwyraźniej nawet ktoś tak niezwykły jak kapitan Dawson może czasem zostać pokonany. W jakiś sposób jest to dla mnie powód do dumy, że tak bardzo zależało mu, żeby mnie znaleźć. Mimo to...” – jej wzrok wędruje w stronę horyzontu. „W porządku, Dawson. Dopilnuję, żeby twoja śmierć nie poszła na marne. Zrównam to miasto z ziemią, jeśli będzie trzeba”.

Zmowa okazuje się jeszcze głębsza. Każdy badacz notuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia”.



## Scenariusz II: Zniknięcie Eliny Harper

ŚRODA, 17 SIERPNIĄ 1927

PIĘĆ TYGODNI WCZEŚNIEJ

**Jeśli w sekcji „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii jest zanotowane spotkanie sekretnego kultu:**

Opisujesz swoje wspomnienie dotyczące czegoś na kształt siedziby jakiegos kultu. „Wygląda na to, że musiało się to wydarzyć wewnątrz budynku Ezoterycznego Zakonu Dagona na północy miasta” – stwierdza agentka Harper. – „Zamiary tej organizacji muszą być nikczemne, jestem tego pewna. Nie mam jednak żadnych dowodów, na które mogę się powołać, a ty najwyraźniej zapomniałeś wszystko, czego udało ci się dowiedzieć” – klnie pod nosem.

Zmowa okazuje się jeszcze głębsza. Każdy badacz notuje 1 dodatkowy punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia”.

Wskazujesz na dziwny szkarłat nieba za plecami agentki Harper i zwracasz uwagę na linię, w jakiej ustawiło się słońce i księżyc. „Zaczęło się zaraz po tym, jak ty i agent Dawson weszliście do siedziby Zakonu” – tłumaczy. – „To było prawie trzy dni temu. Nie mam pojęcia, co to oznacza, ale z pewnością nic dobrego. Ostatnio Innsmouth jest jak wymarłe. Żadnej żywej duszy. Masz szczęście, że udało mi się cię znaleźć”.

Myśli wirują ci w głowie. Ostatnią rzeczą, jaką pamiętasz przed przebudzeniem się w tej zawilgłej jamie, jest przyjemny letni wieczór w Arkham. Teraz jesteś w zupełnie innym mieście, a twoja pamięć jest pełna dziur. Zastanawiasz się głośno, jaki dziś dzień. „Jest 24 września” – odpowiada agentka Harper. – „Nie wiem, kiedy dokładnie przyjechałeś do Innsmouth ani jak dużą część pamięci straciłeś. Pamiętasz coś jeszcze? Cokolwiek?”

Woda obmywa ci stopy, gdy próbujesz sobie cokolwiek przypomnieć. W ciągu kilku minut poziom wody podniósł się o kilkanaście centymetrów i nie wygląda na to, żeby miał na tym poprzestać. Przyglądasz się stojącej przed tobą kobiecie – jej zmęczonym oczom, zniszczonemu ubraniu, czerwonych śladach na nadgarstkach – i coś rozbudza twoje wspomnienia.

„Obudź się. Jesteśmy prawie na miejscu”. Wspomnienie czai się tuż na krawędzi twojej świadomości i próbuje wciągnąć cię w ciemność. „Hej. Kazalem ci wstać”. Wbijasz palce w czoło, gdy piekący ból przeszywa twoją czaszkę. „Obudź się, do cholery!”

Twój wzrok powoli zasnuwa ciemność. Napływają kolejne wspomnienia...

Przejdź do **Scenariusza II: Zniknięcie Eliny Harper**.

„Obudź się, do cholery!” Agent Dawson potrząsa cię prawą ręką. Siedzisz na fotelu pasażera w nieskazitelnie czystym, nowoczesnym samochodzie, którego wypolerowana karoseria lśni w świetle księżycy. „Jesteśmy prawie na miejscu” – informuje cię Dawson, gdy przemierzacie mgliste krajobrazy Massachusetts. Wolałbyś podróżować pociągiem, ale niestety w Innsmouth nie ma działającej stacji. Jest wprawdzie autobus, który jedzie z Bostonu do Newburyport, a potem drugi z Newburyport do Innsmouth... ale Dawson nalegał, aby osobiście zawieźć cię na miejsce – być może chce zapewnić ci drogę ucieczki w razie problemów lub po prostu popisać się swoim drogim samochodem. Prawdopodobnie chodziło o obie te rzeczy.

Gdy docieracie do Innsmouth, uderza cię zapach wczorajszych ryb i zaniedbanych, zatęchłych budynków. Wiele zabudowań po zachodniej stronie miasta wygląda na opuszczone, choć od czasu do czasu w niektórych oknach można dostrzec postacie. Wyobrażasz sobie, że luksusowy samochód agenta Dawsona musi robić wrażenie w tak brudnym i obskurnym mieście. Żartujesz, że być może powinien był przyjechać tutaj jakimś gruchotem, na co uśmiecha się z wyższością i odpowiada: „To nigdy nie było w moim stylu”.

W końcu docieracie do budynku dworca kolejowego, który został zamknięty wiele lat temu. Na torach stoi kilka porzuconych wagonów, a zabita deskami stacja czeka na rozbiórkę. Nagle Dawson krzywi się i wskazuje inny pojazd w pobliżu. – „To samochód agentki Harper. Zaparkujmy tutaj i chodźmy dalej na nogach. Po tym mieście łatwiej przemieszczać się w ten sposób” – mówi.

Przed pójściem dalej sprawdzacie pojazd agentki Harper, ale nie znajdujecie żadnych wskazówek co do jej miejsca pobytu. Kierujecie się więc na wschód, wzdłuż rzeki Manuxet, mijając liczne opuszczone magazyny, zalane uliczki i odstrasających mieszkańców miasteczka. „Harper musi być gdzieś w tym przeklętym mieście. Mieszkańcy nie wyglądają zbyt przyjaźnie. Nie zdziwiłbym się, gdyby za bardzo zwróciła na siebie ich uwagę...” – Dawson zaczyna głośno rozmyślać. Pytasz, skąd wie, że jego agentka nie trzyma się po prostu w cieniu. „A tak – cóż, mamy na taką sytuację ustalony sygnał. Gdyby wysłała mi list z informacją, że „ma kilka spraw do załatwienia”, oznaczałoby to, że przez pewien czas nie będzie z nią kontaktu. Listu jednak nie otrzymałem, więc muszę zakładać najgorsze”. Na północnym wschodzie nad miastem góruje kilka budynków fabrycznych, rzucających cień na uginające się dwuspadowe dachy budynków, liczne kopuły i dachowe tarasy. Żaden z mieszkańców nie zatrzymuje się, aby cię przywitać. Biorąc pod uwagę odrażający

wygląd wielu z nich, nawet się cieszysz z ich niechęci do zwyczajowych uprzejmości, tak charakterystycznych dla większości małych miasteczek.

W końcu docieracie do rynku znajdującego się na południe od Manuxet. Domniemane centrum miasta otaczają popadające w ruinę ceglane budynki i wcale nie sprawia to, że twoja obawa o los agentki Harper staje się mniejsza. W pobliżu stoi stary autobus, a otyły kierowca opiera się o drzwi i patrzy na was podejrzliwie. Nie macie już więcej punktów zaczeplenia, więc decydujecie, że pora się rozdzielić i dzięki temu zbadać sprawę szerzej. „Popytaj mieszkańców i dowiedz się więcej o tym mieście” – mówi Dawson. – „Dowiedz się, kto jest grubą rybą w tej dziurze. Ktoś musi wiedzieć, gdzie lub z kim była ostatnio widziana Harper. Ja spróbuję znaleźć miejsce, w którym się ukrywała, i poszukać jakichś jej śladów. Spotkajmy się tu o 19. Zgoda?” Kiwasz głową na zgodę i odchodzisz w przeciwnym kierunku.

Decydujesz się najpierw porozmawiać z kierowcą autobusu, który powinien mieć jakieś pojęcie o tym mieście. W pierwszej kolejności zauważasz jego szorstką, szarawą skórę, a następnie niezwykle głębokie i zacienione zmarszczki na szyi, zupełnie jakby mężczyzna przedwcześnie się zestarzał. Jego wylupiane oczy wzbudzają twój niepokój i zaczynasz się zastanawiać, czy chociaż raz widziałeś, żeby mrugnął. Już masz wyciągnąć rękę, aby się przedstawić, ale w porę zmieniasz zdanie – mężczyzna może mieć przecież jakąś chorobę, o której nigdy nawet nie słyszałeś. Przedstawia się jako Joe Sargent i przekazuje ci przydatne – choć nieco pobieżne – informacje na temat niektórych pobliskich budynków.

Poniżej znajduje się streszczenie informacji przekazanych badaczom na temat miasta Innsmouth.

- ☉ Na rynku widać sklep spożywczy sieci First National, prowadzony przez młodego człowieka o imieniu Brian Burnham, przyjeźdnego z Arkham. Sama myśl o tym, że jest tu jeszcze ktoś inny z Arkham, napelnia cię nadzieją, ale i odrobiną współczucia dla tego chłopaka.
- ☉ Należący do Othery Gilman „Gilman House” to jedyny hotel w mieście. Widząc jego odrapaną elewację, zaczynasz żalować, że nie przyjechałeś tu tylko na jeden dzień.
- ☉ Przy tej samej ulicy co Gilman House, między ponurą restauracją a apteką znajduje się Księgarenka, której nazwa nie nawiązuje do jej wielkości, ale do nazwiska właścicielki, Joyce Little. Pan Sargent chyba niezbyt ją lubi.
- ☉ Na północy, nad brzegiem Manuxet, znajduje się Rafineria Marsha, najważniejszy ośrodek jedynego w tym mieście przemysłu. Joe opowiada o właścicielu zakładu, Barnabasi – którego nazywa „Starym Marshem” – z szacunkiem i podziwem.

☉ Pan Sargent radzi, aby unikać starego mostu przy Fish Street, który po wielu latach w oplakany stanie w końcu się zawalił i teraz służy jedynie jako miejsce spotkań bezdomnych. „I olejta to, co mówi ten pijak, Zadok” – przestrzega kierowca. – „To zwykłe bajdy. Brednie. Ino tyle”.

☉ Dalej na wschód, za Water Street, leży Przystań Innsmouth. Sargent ostrzega, abyś nie wchodził w drogę pracownikom doków podczas pracy, ponieważ są dość awanturniczą grupą, która nie jest przyzwyczajona do obcych – zwłaszcza przestrzega przed niejakim Robertem Friendlym, którego ironiczne nazwisko Sargent wymawia z nutką wrogości.

☉ Na północy, przy skwerze New Church Green, stoi stary budynek wolnomularzy, obecnie przekazany organizacji zwanej „Ezoterycznym Zakonem Dagona”. Można jedynie zgadywać, co w rzeczywistości dzieje się w tym starym, niszczącym budynku.

W końcu pan Sargent pyta, co właściwie robisz w Innsmouth. Odpowiadasz pytaniem na pytanie i próbujesz się dowiedzieć, czy widział w mieście kogoś pasującego do opisu agentki Harper. Milknie na chwilę, po czym kręci głową. „Nigdy żem jej nie widział” – mówi pod nosem, unikając twojego spojrzenia.

Resztę dnia spędzasz, poznając układ miasta i na próżno próbując nawiązać rozmowę z mieszkańcami. Im więcej czasu spędzasz w tym dziwnym, ponurym mieście, tym bardziej żalujesz, że przyjąłeś zlecenie od agenta Dawsona. W powietrzu unosi się coś plugawego, coś zepsutego i cuchnącego, co przenika cię do szpiku kości.

Później tej samej nocy spotykasz się z agentem Dawsonem na opustoszałym rynku i dzielisz się z nim wszystkim, czego się dowiedziałeś. „Spójrz na to” – mówi, wręczając ci pomiętą, poplamioną atramentem list zaadresowany do niego. – „Okazało się, że Harper wynajmowała pokój w tym obrzydliwym starym hotelu. Właściwie nadal go wynajmuje, ale wyglądało na to, że nie było jej w nim od kilku dni. Włamałem się i znalazłem to wśród jej rzeczy”.

Z treści niewysłanego listu wynika, że agentka Harper wiedziała, że ktoś w mieście śledził jej każdy krok. Ktoś depcze mi po piętach – czytasz. – Nie wiem, skąd wiedzą, ale wiedzą. Jakby całe miasto było zaangażowane w coś tajemniczego. Nie mam tu nikogo, komu mogłabym zaufać. Obawiam się, że będzie potrzeba więcej niż jednego agenta, aby rozwiązać tę—

List urywa się nagle. „Cóż, teraz ma więcej niż jednego agenta” – mówi Dawson z goryczą w głosie, gdy kończysz czytać. – „Jest tylko jeden powód, dla którego mogła nie wysłać tego listu. Harper jest w niebezpieczeństwie, a ktoś w tym przedziwnym mieście z pewnością wie, gdzie ona jest”. Razem ustalacie plan naleźnienia agentki Harper. Najpierw musicie określić ostatnie znane miejsce jej pobytu. Potem musicie odkryć, kto wiedział, że była w tym mieście. A wtedy... wtedy złożycie mu wizytę.

## Przygotowanie badacza

Wykonaj ten krok przed przygotowaniem twojego badacza.

- Agent Dawson wprowadził was w szczegóły waszego zadania i przygotował was do misji. Każdy badacz może teraz wydać punkty doświadczenia zanotowane w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii.

## Przygotowanie scenariusza

- Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zniknięcie Eliny Harper*, *Agenci Dagona*, *Mgła nad Innsmouth*, *Mieszkańcy*, *Przejmujący chłód*, *Zamknięte drzwi*, *Dzieci nocy* oraz *Maski północy*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Podczas przygotowywania zestawu spotkań *Maski północy* należy zebrać tylko 5 kart podstępu (2x Falsywowy trop, 3x Prześladowający cień). Nie bierz żadnych innych kart z danego zestawu spotkań.

- Umieść w grze następujące lokalizacje: Rynek w Innsmouth, Rafineria Marsha, Przystań w Innsmouth, Most przy Fish Street, Sklep spożywczy First National, Hotel Gilman House i Księgarnka (na kolejnej stronie znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji).

Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Rynku w Innsmouth.











- Przygotuj talię tropów w następujący sposób:
  - Umieść dwustronną kartę pomocy Na tropie Agentki Harper w grze, obok karty pomocy scenariusza.
  - Znajdź 6 unikatowych wrogów z cechą **Podjejrany** i 6 jednostronnych lokalizacji z cechą **Kryjówka**. Podziel je na dwa stosy: jeden z wrogami z cechą **Podjejrany** i jeden z lokalizacjami z cechą **Kryjówka**.
  - Z każdego stosu wylosuj po jednej karcie (jednego wroga z cechą **Podjejrany** i jedną lokalizację z cechą **Kryjówka**) i umieść je bez podglądania zakryte pod kartą Na tropie Agentki Harper.
  - Potasuj 10 pozostałych kart z obu stosów i stwórz z nich talię. Ta talia nazywa się talią tropów. Umieść ją obok karty pomocy scenariusza.

- Odlóż Tajemnicę 3 i Akt 2 na bok, poza grę. (Nie używaj ich podczas budowania talii tajemnic i talii aktów).

- Odlóż na bok, poza grę, następujące karty: atuty fabularne Thomas Dawson i Elina Harper, obie kopie wroga Polującego Skrzydlatego Dziecięcia Nocy oraz wroga Skrzydlata istota.
- Pozostałe karty spotkań potasuj w celu utworzenia talii spotkań.
- Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

## Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:
  - +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , 
  - , , , 
- W sekcji „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii nie jest zanotowana decyzja o utrzymaniu się razem.

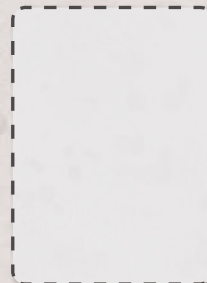
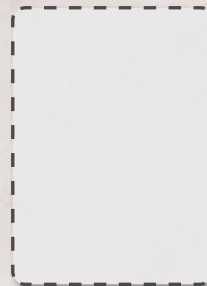
## Na tropie Agentki Harper

W tym scenariuszu waszym zadaniem jest ustalenie, który wróg z cechą **Podjejrany** porwał Agentkę Harper i w której lokalizacji z cechą **Kryjówka** ją przetrzymuje. Aby to zrobić, musicie odkrywać i wydawać żetony wskazówek, aby móc podglądać i dobierać karty z talii tropów.

Każda karta w talii tropów reprezentuje jednego z możliwych wrogów z cechą **Podjejrany** i jedną z możliwych lokalizacji z cechą **Kryjówka**. Ponieważ właściwy wróg i lokalizacja są umieszczone pod kartą Na tropie Agentki Harper, żadna z kart znajdujących się w talii tropów nie może być właściwym wyborem. Dlatego podglądając karty z talii tropów lub umieszczając je w grze, możecie poprzez eliminację zawęzić listę potencjalnych wrogów i lokalizacji. Wykorzystajcie listę znajdującą się w Dzienniku kampanii, aby wykreślać potencjalnych wrogów oraz lokalizacje i odkryć prawdę.

Kiedy będziecie już pewni zdobytych informacji, użyjcie zdolności **Cel** na Akcie 1a, aby spowolować postęp talii. Jednak uważajcie – czasu nie ma zbyt wiele i być może będziecie musieli zgadywać...

## Sugerowane ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Zniknięcie Eliny Harper”



Uwaga: miejsca zaznaczone przerywaną linią reprezentują 6 możliwych lokalizacji z cechą **Kryjówka**. Na początku nie ma ich w grze. Podczas tego scenariusza mogą się one pojawić w grze lub nie, w zależności od wykonywanych przez badaczy akcji.

## Antrakt scenariusza: Oskarżenie

Przeczytajcie ten antrakt tylko, jeśli zostaliście o to poproszeni.

Korzystając ze zdobytej wiedzy, musicie sformułować oskarżenie, aby znaleźć porywacza Eliny Harper oraz miejsce jej przetrzymywania. Aby sformułować oskarżenie, gracze muszą wybrać jednego wroga z cechą **Podejrzany** i jedną lokalizację z cechą **Kryjówka** spośród opcji wymienionych na karcie pomocy Na tropie Agentki Harper.

Zwróćcie uwagę, że **Podejrzany** nie może być wróg znajdujący się aktualnie w grze ani w puli zwycięstwa, a **Kryjówką** nie może być lokalizacja znajdująca się aktualnie w grze. Pamiętajcie o tym podczas zawierania waszych możliwych opcji.

🕒 Kiedy sformułujecie już oskarżenie, wykonajcie następujące kroki:

- 👉 Odkryjcie wroga z cechą **Podejrzany** oraz lokalizację z cechą **Kryjówka** umieszczonych pod kartą Na tropie Agentki Harper. W Dzienniku kampanii, w sekcji „Możliwi porywacze / Możliwe kryjówki” zakreślcie właściwego wroga z cechą **Podejrzany** i właściwą lokalizację z cechą **Kryjówka**.
  - 👉 Jeśli żadna z kart nie odpowiada waszemu oskarżeniu, badacze są na złym tropie i muszą natychmiast zrezygnować.
  - 👉 Jeśli tylko jedna z dwóch kart odpowiada waszemu oskarżeniu, badacze mają tylko częściowo rację i mogą kontynuować, ale rozżalili mieszkańców Innsmouth swoim nieostrym śledztwem. Odwróć kartę pomocy Na tropie Agentki Harper i rozstaw znajdującego się na drugiej stronie wroga na Rynku w Innsmouth.
  - 👉 Jeśli obie karty odpowiadają waszemu oskarżeniu, badacze mają rację i mogą kontynuować.
- 🕒 W celu przygotowania ostatniego aktu i tajemnicy należy wykonać poniższe kroki:
- 👉 Spowoduj postępowanie bezpośrednio do odłożonego na bok Aktu 2a.
  - 👉 Spowoduj postępowanie bezpośrednio do odłożonej na bok Tajemnicy 3a.
  - 👉 Umieść w grze lokalizację z cechą **Kryjówka**, która znajdowała się pod kartą Na tropie Agentki Harper. Dodaj 1♣ dodatkowych żetonów wskazówek na daną lokalizację. Umieść pod tą lokalizacją odłożony na bok atut fabularny Elina Harper, aby oznaczyć, gdzie jest przetrzymywana Elina Harper.
  - 👉 Rozstaw wroga z cechą **Podejrzany**, który znajdowała się pod kartą Na tropie Agentki Harper, w lokalizacji Eliny Harper, ignorując zdolność **Odkrycia**. Do końca scenariusza ten wróg nazywany jest „porywaczem”.
  - 👉 Usuń z gry talię tropów.
  - 👉 Gracze są gotowi do przejścia do ostatniego aktu i tajemnicy.

## NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani):** Innsmouth okazało się bardziej wrogie i odrzucające, niż mogliście się spodziewać. Na każdym kroku śledzą was plugawe bestie i zniekształcone postaci: istoty czolgające się na czworakach i obserwujące was z cienia wylupiastymi, nigdy nie mrugającymi oczami. Pełni obawy, że zwróciliście zbyt wiele uwagi na swoje śledztwo, wracacie do waszego pokoju hotelowego, ale okazuje się, że ktoś się do niego włamał. Wasze bagaże zostały doszczętnie zniszczone, a ich zawartość rozrzucona. Znaczna część sprzętu została skradziona. Na ścianie nabazgrano czarną farbą ostrzeżenie:

INTRUZI TONA W GŁĘBINACH

🕒 Przejdź do **Zakończenia 1**.

**Zakończenie 1:** Kiedy sprzątacie pozostawiony przez włamywaczy bałagan, słyszycie szuranie za drzwiami. Obawiając się najgorszego, opieracie się o ścianę i zastygacie w absolutnej ciszy. Jedyną drogą ucieczki z pokoju jest wąskie, zabrudzone okno, ale raczej nie uda wam się przez nie precyzyjnie. Serca walą wam w piersiach, gdy oczekujecie na to, co się stanie – pukanie do drzwi, włamanie, cokolwiek. Dzieje się jednak coś zupełnie niespodziewanego – przez szparę pod drzwiami ktoś wsunął do pokoju mały, skórzany notatnik.

Po chwili oddychacie z ulgą i podchodzicie bliżej, aby przyjrzeć się notesowi. Ten stary, napisany odręcznie tekst opisuje historię dziwnego miasteczka Innsmouth z początków osiemnastego wieku. Nie ma żadnej wzmianki o autorze, a sama narracja skupia się na założeniu przez Obeda Marsha zagadkowej organizacji zwanej Ezoterycznym Zakonem Dagona. Nie przypominacie sobie, żebyście widzieli takie manuskrypty w miejscowej księgarni, a w mieście nie ma chyba żadnych bibliotek, w których moglibyście o niego zapytać. Gdzie został znaleziony ten notatnik i kto wam go dostarczył?

Ciekawość bierze górę. Otwieracie drzwi pokoju, ale w ciemnym, zakurzonym korytarzu panuje pustka. Tożsamość waszego dobroczyńcy pozostaje zagadką, jednak nie możecie zmarnować takiej szansy. Przez resztę nocy studiujecie znaleziony tekst i notujecie na marginesie każde kolejne odkryte przez was powiązanie między przeszłością Innsmouth a wydarzeniami minionego tygodnia. Jedno jest jasne: czymkolwiek jest ten Ezoteryczny Zakon Dagona, jego członkowie z pewnością są odpowiedzialni za porwanie agentki Harper. I tak jak podejrzewał agent Dawson, ich motywby prawdopodobnie nie mają nic wspólnego z omijaniem prohibicji...

☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Zanotuj te punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii, ale **na razie ich nie wydawaj**. Gra powie ci później, abyś je wykorzystał.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że misja nie powiodła się.

☉ Przejdź do **Antraktu II: Koniunkcja**.

**Zakończenie 2:** „P-proszę, musi mi p-pani uwierzyć!” – jąka się Brian. Agentka Harper stoi nad siedemnastolatkiem i poklepuje groźnie kaburę swojej broni. „Nie miałem wyjścia, naprawdę! To Zakon! O-oni mnie zmusili!”

Harper przewraca oczami i odwraca się do was. „Nie mogę uwierzyć, że zostałam porwana przez tego głupka. Z pewnością mogę to uznać za spadek formy”. Sugerujecie, że to właśnie niepozorna natura chłopca pozwoliła mu ją zaskoczyć. „Pewnie macie rację. Zresztą co się stało, to się nie odstanie.

Co o tym wszystkim myślicie?” – pyta, krzyżując ręce na piersi. „Najwyraźniej chłopiec uważa, że napad na agenta federalnego jest lepszym wyjściem niż narażenie się temu ‘Zakonowi’. Myślicie, że mówi prawdę?”

Być może źle oceniliście zdolności pana Burnhama, ale z pewnością bardziej boi się on Zakonu niż was. Kiwacie głowami z westchnieniem.

„W porządku, młody” – mówi agentka Harper, stawiając chłopaka na nogi. – „Pora na rozmowę. Powiedz nam wszystko, co wiesz”.

☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Zanotuj te punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii, ale **na razie ich nie wydawaj**. Gra powie ci później, abyś je wykorzystał.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że misja się powiodła.

☉ Przejdź do **Antraktu II: Koniunkcja**.

**Zakończenie 3:** Othera za wszelką cenę usiłuje uwolnić się z wiążących ją pętów. „Wypuście mnie! Musicie mnie wypuścić!” – płacze. Agentka Harper uśmiecha się szeroko, zadowolona z obrotu spraw.

„Niezbyt przyjemne uczucie, prawda?” – drażni się z kobietą.

„Nic nie rozumiecie” – odpowiada Othera. – „Chodźcie.

Zobaczcie. Przekonacie się”. Wskazuje drzwi obok niej, których jeszcze nie sprawdziliście. Po ich drugiej stronie znajdują się dziesiątki obrazów olejnych, wszystkie przedstawiające to samo: burzliwy wir na środku oceanu, nad którym na czerwonym niebie wiszą w jednej linii słońce i księżyc. „Co do diabła...?” – zastanawia się na głos agentka Harper, przeglądając liczne reprodukcje.

Othera przygryza wargę, a po policzku spływa jej samotna łza. „To Zakon” – szepce. – „Zakon ma nad nami wszystkimi władzę”.

☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Zanotuj te punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii, ale **na razie ich nie wydawaj**. Gra powie ci później, abyś je wykorzystał.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że misja się powiodła.

☉ Przejdź do **Antraktu II: Koniunkcja**.

**Zakończenie 4:** Mimo swojej sytuacji Joyce nie stawia oporu, kiedy ją powstrzymujecie. Wydaje się pogodzona ze swoim losem, a gdy próbuje ją przepytować, jej wzrok jest zupełnie nieobecny. „Uwierz mi, gdyby był inny sposób na powstrzymanie cię, użyłabym go” – mówi do agentki Harper. – „Ale byłaś zbyt blisko rozwiązania. Dlatego zrobiłam to, co było konieczne”.

„Nie rozumiem. Rozwiązania czego, panno Little?” – pyta Harper.

„W samym środku naszego miasta tkwi sekret. Sekret, który daje nam bogactwo. Sekret, który daje nam władzę. Sekret, który przybliży nas...” – przerywa na chwilę, aby znaleźć odpowiednie słowa. – „...do naszego przeznaczenia”.

„A co to za sekret?” – dopytuje Harper.

Joyce uśmiecha się złośliwie i kręci głową. „Czemu miałabym się podzielić tą wiedzą z kimś z zewnątrz?”

„Ponieważ zaatakowałaś agenta federalnego i jeśli nie powiesz mi tego, co chcę wiedzieć, twoim „przeznaczeniem” będzie samotne wnętrze więziennej celi”.

Widzicie, jak panna Little traci pewność siebie. Przetyka resztki swojej dumy, a na jej czole pojawiają się kropelki potu. „Wszystko zaczęło się od Zakonu” – tłumaczy po cichu.

🕒 Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Zanotuj te punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii, ale **na razie ich nie wydawaj**. Gra powie ci później, abyś je wykorzystał.

🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *misja się powiodła*.

🕒 Przejdź do **Antraktu II: Koniunkcja**.

**Zakończenie 5:** Barnabas spluwa na was, kiedy próbuje go przesłuchiwać. „Nic wam nie powiem, intruzi” – odwarkuje i patrzy na was z nieokielznaną nienawiścią, ani razu przy tym nie mrugając. „Nie pasujecie do tego miejsca. Do końca tygodnia wszyscy tacy jak wy będą już martwi”.

Agentka Harper mruży oczy, słysząc dziwne słowa mężczyzny. „Co masz przez to na myśli, Marsh? Tacy jak my? Przyjeźdźni?”

Barnabas patrzy gniewnie, a jego bulwiaste usta wykrzywiają się, ukazując ostre, niepodobne do ludzkich zęby. „Przyjeźdźni. Intruzi. Jesteście jak zaraza dla naszego pięknego miasta. Ale wkrótce zostanieie wyplenieni”.

Zaskakują cię dotkliwie, pełne nienawiści słowa starego człowieka, ale Harper tylko chichocze. „Naprawdę nazwałeś to miejsce ‘pięknym’?” Ignorujecie jej szyderstwo i ostrzegacie Barnabasa, że jeśli nie zacznie mówić, czeka go długi czas za kratami.

„Nie mnie” – mówi. – „To wy zostanieie zamknięcie i nie tylko. Kiedy Zakon z wami skończy, będziecie się nadawać już tylko jako pokarm dla ryb”.

Wymieniacie z Harper porozumiewawcze spojrzenia. Drąży więc dalej: „Co to właściwie za Zakon?”

🕒 Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Zanotuj te punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii, ale **na razie ich nie wydawaj**. Gra powie ci później, abyś je wykorzystał.

🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *misja się powiodła*.

🕒 Przejdź do **Antraktu II: Koniunkcja**.

**Zakończenie 6:** „He he he he...co, teras wizisie, że to nasze mjasto jezd caukiem zgnile, co?” Zadok krzyczy, a w jego szeroko otwartych oczach widać obłęd. Rozpaczliwie chwytają jedno z was za ramię, jakby nie widział, że usiłujecie go związać. „Wszyscyśmy teras w ich łapach, wszyscy! He he he!”

„Czemu temu pijakowi jest tak do śmiechu?” – drwi agentka Harper. – „Hej, Zadok, skończ z tym nonsensem i powiedz nam, o co chodzi w tych twoich gierkach”.

Zadok kołysze się w przód i w tył, a jego głos staje się coraz głośniejszy. „Moich gierkach? Moich gierkach?” – zanoszą się maniackalnym śmiechem. „Wy myślicie że to moa wina ale to tamte, te rybje dyjabły między nami! Co, wyście ich nie wizieli?” – uśmiecha się upiornie. – „Nie wizieliście jak te szkaradztwa pelzno i buczo i szczekajo i latajo po siemnych ulisach? Albo ście nie słyszeli jak wyjo kaszdej jednej nocy z koźciolów i ot Zakonu Dagona? Cso, nie wjecie, co tak wyje? He? No?” Jego głos zamienia się w pisk, po czym przechodzi w śmiech.

„Nie, nie wiemy” – odpowiada Harper, a jej oczy zwiężają się. „Może nam o tym opowiesz?”

☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Zanotuj te punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii, ale **na razie ich nie wydawaj**. Gra powie ci później, abyś je wykorzystał.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *misja się powiodła*.

☉ Przejdź do **Antraktu II: Koniunkcja**.

**Zakończenie 7:** Robert nie ma zamiaru powiedzieć wam czegokolwiek, dopóki nie dostanie cygara. Niechętnie zgadzacie się wypełnić jego prośbę w nadziei, że wasza wspaniałomyślność odniesie zamierzony skutek. „Sprawdzałam teren doków, kiedy złapał mnie wraz ze swoimi kumplami” – opowiada rozgoryczona agentka Harper. Pytasz, kim byli ci „kumple”, ale kobieta tylko wzrusza ramionami. „Nie jestem pewna. Podejrzewam, że pracownicy doków i marynarze. Ktokolwiek zatrudnił pana Friendlyego, musi mieć spore wpływy wśród lokalnej społeczności”.

Po wręczeniu Robertowi cygara z zaskoczeniem zauważacie, że jest trochę bardziej chętny do współpracy, choć jego stosunek do was nadal jest daleki od przyjaznego. „Co to za różnica” – mruczy, wydmuchując kłąb dymu. – „I tak już jesteście martwi. Bez urazy, proszę pani”.

„Uraza jest i to spora” – odgryza się agentka. – „Będzie pan laskaw wytłumaczyć nam, co ma na myśli?”

„Zakon” – odpowiada cicho, lecz stanowczo. – „Wiedzą o wszystkim, co dzieje się w tym mieście. Pewnie już mnie szukają. Na pewno chcecie tu być, kiedy mnie znajdą?” Uśmiecha się szyderczo.

Harper nie wydaje się przejęta. „Cóż, właściwie to tak” – odpowiada i strzela palcami. – „A teraz zacznij gadać”.

☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Zanotuj te punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii, ale **na razie ich nie wydawaj**. Gra powie ci później, abyś je wykorzystał.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *misja się powiodła*.

☉ Przejdź do **Antraktu II: Koniunkcja**.



## Akt II: Konjunktja

**Konjunktja 1:** Światło rozbyskuje w twoim umyśle. Cienie zalewają twoje myśli, gdy pamięć zanika. Znowu leżysz na skalistej plaży, a głowa pęka ci z bólu. Agentka Harper pochyla się nad tobą z zatroskanym spojrzeniem. „Hej! Hej, w końcu się obudziłeś?”

Podnosisz się, a twoje mięśnie przeszywa ból. Wygląda na to, że kiedy byłeś nieprzytomny, poziom wody wzrósł o kolejne centymetry. Zimna woda obmywa twoje kostki i wlewa ci się do butów. „Co się stało?” – pyta. – „Co widziałeś?”

Sprawdź Dziennik kampanii.

☪ Jeśli misja nie powiodła się, przejdź do **Konjunktji 2**.

☪ Jeśli misja się powiodła, przejdź do **Konjunktji 3**.

**Konjunktja 2:** Mówisz Harper, że pamiętasz o otrzymanej misji znalezienia jej, ale mimo tygodnia poszukiwań nie udało ci się jej odnaleźć. Ostatnią rzeczą, jaką pamiętasz, jest wsunięty pod hotelowe drzwi notes, w którym opisano organizację nazwaną „Ezoterycznym Zakonem Dagona”.

„Och. Tak, to byłem ja. Przepraszam, że nie zostałam z wami porozmawiać, ale musiałam załatwić parę spraw” – tłumaczy. Mówi ci, że po kilku dniach w niewoli w końcu udało jej się zdobyć przewagę nad porywaczem i uwolnić się, ale podczas ucieczki została ranna. Jakby chcąc udowodnić swoją historię, rozpina płaszcz i pokazuje ciemne plamy krwi sączące się przez zapinaną na guziki koszulę. Spod tkaniny wystaje kilka bandaży. „Ominęło nerkę dosłownie o włos. Ja to mam szczęście, hm?”

Narzekasz, że niepotrzebnie marnowaliście czas na szukanie jej tu i ówdzie, ale kobieta prychnie. „Chyba żartujesz! Dowiedzieliście się więcej w tydzień niż ja w dwa. Wiedziałam, że jesteście na dobrym tropie i chciałam wam pomóc, ale cały czas ktoś mnie śledził. Podrzuciłam więc wam jedyny twardy dowód, jaki znalazłam, i usunęłam się na chwilę w cień. Tak naprawdę to wy zrobiliście całą resztę”. Niestety, nie pamiętasz nic z tej „reszty”.

Przejdź do **Konjunktji 4**.

**Konjunktja 3:** Mówisz Harper, że pamiętasz o otrzymanej misji znalezienia jej i przesłuchaniu porywacza. Uśmiecha się. „Swoją drogą, jeszcze raz za to dziękuję. Ale gdyby ktoś pytał, to miałam wszystko pod kontrolą” – żartuje. – „Pamiętasz cokolwiek później?”

Kręcisz głową. Ostatnią rzeczą, jaką pamiętasz, jest wzmianka o organizacji zwanej „Ezoterycznym Zakonem Dagona”.

Harper przeklina pod nosem. „Niedobrze. Ale z amnezją czy bez, przynajmniej wiem, że mogę ci ufać. Niezależnie od tego, czy to pamiętasz czy nie, bardzo mi pomogliście w przeszłości”.

Dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Elinę Harper do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.

Przejdź do **Konjunktji 4**.

**Konjunktja 4:** „Nie martw się” – mówi. – „Wszystko ci opowiem. Jeszcze wielu rzeczy nie pamiętasz”. Nagle rozlega się grzmot pioruna gdzieś na wschodzie, a o pomosty uderza potężna fala. Niebo przybrało barwę głębokiej, szkarłatnej czerwieni, za czerniejącymi burzowymi chmurami wirują wokół słońca i księżyc. Oba ciała niebieskie wiszą na nieboskłonie ułożone w idealnie prostej linii. „To na pewno zły znak”. – Harper zaciska usta z niepokojem. – „Dobra, nowy plan. Wracamy do Insmouth. Po drodze opowiem ci wszystko, co wiem”.

Kiedy odzyskujecie fragmenty wspomnień, wydarzenia z przeszłości zaczynają się krystalizować w waszych umysłach. Każdy badacz może teraz wydać punkty doświadczenia zanotowane w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii.

Przejdź do **Scenariusza III: Zbyt głęboko**.



Dziennik kampanii:

# Zmowa nad Innsmouth

## BADACZE

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

Notatki z kampanii

Odzyskane wspomnienia

ZABICI I OSZALALI BADACZE

□ JAMA ROZPACZY

- FRAGMENTY UKŁADANKI

□ ZMIKNIECIE  
ELINY HARPER

- KONIUNKCJA

□ ZBYT GŁĘBOKO

□ DIABELSKA RAFA

- POD FALAMI

□ NA WYSOKICH OBROTACH

□ ŚWIATŁO POŚROD MGIEŁ

□ LEŻE DAGONA

- UKRYTA PRAWDA

□ W GŁĘB WIRU

- EPILOG

SUN AS SEEN FROM THE PLANETS



THEORY OF

THE ECLIPSE represents that path  
of the Moon which the Sun seems  
to describe by the Earth's re-  
volution around it. It is  
divided into 12 signs,  
each of which con-  
tains three  
Degrees



WOREK CHAOSU



Możliwi porywacze?

- Brian Burnham
- Othera Gilman
- Joyce Little
- Barnabas Marsh
- Zadok Allen
- Robert Friendly

- Więzienie w Innsmouth
- Nadbrzeżne słuszy
- Zaułek Konowala

- Dom przy Water Street
- Ezoteryczny Zakon Dagona
- Skwer New Church Green

Możliwe kryjówki?

## Symbole zestawów spotkań



Agencji Dagona



Stwory z głębin



Mgła nad Innsmouth



Przyptyw



Koniunkcja



Jama rozpaczy



Agencji Hydry



Zalane jaskinie



Usterka



Zniszczone wspomnienia



Mieszkańcy



Zniknięcie Eliny Harper

## Najczęściej zadawane pytania

Czy żetony  $\diamond$  i  $\heartsuit$  mają jakiś modyfikator lub wartość, jeśli zostaną odkryte poza testem umiejętności?

Nie. Żetony  $\diamond$  i  $\heartsuit$  odkryte poza testem umiejętności nie mają żadnego modyfikatora ani wartości.

Jeśli dodanie pewnej liczby żetonów  $\diamond$  lub  $\heartsuit$  do worka chaosu jest częścią efektu zdolności, a w puli żetonów nie ma wystarczająco żetonów  $\diamond$  lub  $\heartsuit$ , aby wypełnić dany efekt, co się wtedy dzieje?

Należy wykonać tak dużą część zdolności, jak się da, czyli dodawać wymagane żetony  $\diamond$  lub  $\heartsuit$ , dopóki nie pozostaną już żadne do dodania.

Jeśli dodanie pewnej liczby żetonów  $\diamond$  lub  $\heartsuit$  do worka chaosu jest częścią kosztu karty/zdolności, a w puli żetonów nie ma wystarczająco żetonów  $\diamond$  lub  $\heartsuit$ , aby opłacić dany koszt, co się wtedy dzieje?

Jeśli koszt nie może zostać zapłacony, karta/zdolność nie może być zagrana/aktywowana.

Co się dzieje, jeśli karta znajdująca się pod Amandą Sharpe miałaby wejść do innego obszaru gry podczas przeznaczania jej do testu umiejętności?

Nadal wchodzi ona do danego obszaru gry – karta pozostaje pod Amandą tylko wtedy, jeśli w przeciwnym razie miałaby zostać odrzucona (np. na końcu testu umiejętności).

© 2020 Fantasy Flight Games. Horror w Arkham, Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG i logo LCG są ® Fantasy Flight Games. Gamegenic i logo Gamegenic są TM/® © Gamegenic GmbH, Niemcy. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

## Co dalej?

Choć każdy ze scenariuszy dostępnych w cyklu *Zmowa nad Innsmouth* może być rozegrany w ramach trybu samodzielnej rozgrywki, to można je także połączyć w pełną, ośmioczęściową kampanię. Następny scenariusz kampanii *Zmowa nad Innsmouth* będzie dostępny w Zestawie Mitów *Zbyt głęboko*, a opowieść będzie kontynuowana w nadchodzących sześciu zestawach tego cyklu.

## Twórcy gry

**Projekt i rozwój rozszerzenia:** Matthew Newman i Jeremy Zwirn

**Producent:** Calli Oliverius

**Redakcja:** B.D. Flory

**Korekta:** Christine Crabb

**Menedżer ds. gier karcianych:** Jim Cartwright

**Zespół fabularny Horroru w Arkham:** Kara Centell-Dunk i Phil Henry

**Projekt graficzny rozszerzenia:** Neal W. Rasmussen

**Koordynator projektu graficznego:** Joseph D. Olson

**Kierownik projektu graficznego:** Christopher Hosch

**Okładka:** Tomasz Jedruszek

**Kierownictwo artystyczne:** Jeff Lee Johnson i Deborah Garcia

**Zarządzający dyrektorem artystycznym:** Tony Bradt

**Koordynator ds. jakości:** Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

**Zarządzanie produkcją:** Justin Anger i Jason Glawe

**Dyrektor kreatywny ds. grafiki:** Brian Schomburg

**Starszy kierownik projektu:** John Franz-Wichlacz

**Starszy specjalista ds. rozwoju produktu:** Chris Gerber

**Projektant wykonawczy:** Nate French

**Wydawca:** Andrew Navaro

**Tłumaczenie gry:** Aleksandra Miszta

**Korekta wersji polskiej:** Łukasz Chelmecki, Anna Roszczyk, Artur Rymanowski, Tomasz Siedlecki, Janusz Szulc, Małgorzata Szulc, Łukasz Tkaczyk, Jakub Wójtowicz

Cytaty występujące w grze zostały zaczerpnięte z opowiadania *Widmo nad Innsmouth* w tłumaczeniu Macieja Płazy.

## Testerzy

Cody Anderson, John Bagley, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley Colby, Stephen Coleman, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Josiah "Duke" Harrist, James "Finbred" Howell, Gary Lee, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kevin McLenithan, Joseph Mutch, Josh Parrish, Chad "Fully Blessed" Reverman, Vincent Schwartz, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, Ben Wilkinson, Nick "#Blessed" Willis

Specjalne podziękowania dla wszystkich beta-testerów!



**DOWÓD  
ZAKUPU**

PL-AHC52  
Zmowa  
nad Innsmouth