

HORROR W ARKHAM®

GRA KARCIANA

Księga kampanii

DZIEDZICTWO DUNWICH

Ich dłoń jest przy waszych gardłach, a mimo to nie widzicie Ich...

„Spalę jego przeklęty pamiętnik, a wam radzę rozburzyć ten kamienny ołtarz i wszystkie stojące kręgiem kolumny na wzgórzach. To dzięki nim właśnie Whateleyowie z taką lubością przywoływali te istoty...”

– H. P. Lovecraft, *Koszmar w Dunwich*

Dziedzictwo Dunwich to przeznaczona dla 1-4 graczy kampania do gry karcianej *Horror w Arkham*. Rozszerzenie *Dziedzictwo Dunwich* zawiera dwa scenariusze: „Zajęcia pozalekcyjne” oraz „Kasyno zawsze wygrywa”. Scenariusze te mogą być rozgrywane samodzielnie albo w połączeniu z sześcioma Zestawami Mitów z cyklu *Dziedzictwo Dunwich*, tworząc w ten sposób większą, ośmioczęściową kampanię.

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

Wygnanie

Niektóre karty graczy z cyklu *Dziedzictwo Dunwich* muszą zostać wygnane po wykorzystaniu. Kiedy karta zostaje wygnana, usuwa się ją z gry i zwraca do kolekcji kart gracza. Jeśli podczas rozgrywania kampanii gracz chce ponownie dodać ją do swojej talii, to musi zapłacić za nią punktami doświadczenia (pomiędzy scenariuszami). Jeśli wygnanie 1 lub większej liczby kart sprawi, że w talii badacza znajdzie się mniejsza od wymaganej liczba kart, pomiędzy kolejnymi scenariuszami gracz ten musi zakupić karty, aby zachować wymagany rozmiar talii (podczas zakupu kart może w ten sposób kupować karty o poziomie 0 za 0 punktów doświadczenia, do momentu osiągnięcia wymaganej wielkości talii).

Przygotowanie kampanii

W celu przygotowania kampanii *Dziedzictwo Dunwich* należy kolejno wykonać poniższe kroki:

1. Wybór badaczy.
2. Każdy gracz przygotowuje swoją talię gracza.
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 od Prologu.

Symbol rozszerzenia

Karty z kampanii *Dziedzictwo Dunwich* można rozpoznać dzięki następującemu symbolowi poprzedzającemu kolekcjonerski numer karty:





Prolog

Dr Henry Armitage nalał sobie kieliszek piniot i spoczął przy swoim biurku, wskazując gestem, żebyście usiedli naprzeciwko. „Przepraszam, że wezwałem was tak nagle” – zaczął. Jego twarz była blada, a na czole widać było kropelki potu i zmarszczki świadczące o tym, że coś go bardzo martwi.

Armitage – główny bibliotekarz Uniwersytetu Miskatoniec i wasz dawny mentor – nieoficjalnie skontaktował się z wami, licząc, że pomożecie mu w pewnej sprawie. Udaliście się więc do jego domu w Southside, aby dowiedzieć się, o co chodzi. Zaraz po wejściu zaskoczył was panujący w mieszkaniu nieład. Na biurku piętrzyły się książki i notatki, a na podłodze przy kominku leżała pusta butelka po winie. Dobrze znaliście Armitage’a i wiedzieliście, że jest schludnym i zorganizowanym człowiekiem. Ten bałagan zupełnie do niego nie pasował.

Starszy mężczyzna zamilkł na chwilę, żeby zebrać myśli, po czym odezwał się znowu. „Szukam dwójki moich kolegów – doktora Francisca Morgana, wykładowcy archeologii, oraz Warrena Rice’a, profesora językoznawstwa. Warren miał się dzisiaj ze mną spotkać przy kolacji, żeby omówić kilka ważnych odkryć, ale gdzieś zniknął. W pierwszej chwili nie przejąłem się tym, ale później zaczęło mnie dręczyć niepokojące uczucie, że dzieje się coś niedobrego. I to uczucie wydaje się bardzo... **znajome**”. Nigdy wcześniej nie widzieliście Armitage’a aż tak zaniepokojonego. Jego ręka wyraźnie drży, kiedy sięga po stojący na biurku kieliszek i bierze nerwowo łyk wina. „Próbowałem znaleźć Francisca, licząc, że wie, gdzie się podział Warren, ale z nim również urwał się kontakt. Podobno Francis spędza sporo czasu w jakiejś jaskini hazardu, a przynajmniej tak mi powiedziano”.

„Posłałem po was, ponieważ boję się, że Warren może mieć jakieś kłopoty. Byłbym niezmiernie wdzięczny, gdybyście go dla mnie znaleźli. Możecie poprosić Francisca o pomoc, jeśli uda się wam go spotkać”.

☞ Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- ❖ Profesora Warrena Rice’a widziano ostatnio na Uniwersytecie Miskatoniec. Pracował do późna w budynku wydziału humanistycznego. Poszukajmy go tam.
Jeśli najpierw chcecie poszukać profesora Warrena Rice’a, przygotujcie „Scenariusz I–A: Zajęcia pozalekcyjne”.
- ❖ Dr. Francisca Morgana widziano ostatnio w Clover Club. To mieszczący się w śródmieściu ekskluzywny, nielegalny bar i miejsce hazardu. Poszukajmy go tam.
Jeśli najpierw chcecie poszukać dr. Francisca Morgana, przygotujcie „Scenariusz I–B: Kasyno zawsze wygrywa”.

Scenariusz I-A: Zajęcia pozalekcyjne

Dr Armitage wezwał was, ponieważ boi się, że jego kolega, profesor Warren Rice, może mieć jakieś kłopoty. Jego niepokój wydaje się dziwnie przesadzony, zwłaszcza że profesor Rice „zaginął” ledwie kilka godzin temu...

Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zajęcia pozalekcyjne*, *Czarnoksiężstwo*, *Otchłań*, *Niewolnicy Bishopa*, *Lelki kozodoje*, *Pradawne zło*, *Zamknięte drzwi* oraz *Agenci Yog-Sothotha*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ W zależności od opisanych poniżej okoliczności podczas rozgrywania tego scenariusza należy użyć odpowiednich wersji Gabinetów wydziału.

❖ Jeśli „Zajęcia pozalekcyjne” są pierwszym scenariuszem w tej kampanii, należy użyć Gabinetów wydziału (*Noc jest jeszcze młoda*). Należy je odłożyć na bok, poza grę. Gabinety wydziału (*Jest już późno*) należy usunąć z gry.

❖ Jeśli ukończyliście scenariusz „Kasyno zawsze wygrywa”, użyjcie Gabinetów wydziału (*Jest już późno*). Należy je odłożyć na bok, poza grę. Gabinety wydziału (*Noc jest jeszcze młoda*) należy usunąć z gry.

- ☉ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: „Jazz” Mulligan, Mikstura alchemiczna, Eksperyment, Profesor Warren Rice, Akademiki oraz Pracownie alchemiczne.

- ☉ Następnie umieść w grze następujące lokalizacje: Dziedziniec Miskatonic, Biblioteka Orne’a, Wydział humanistyczny, Związek studencki, Budynek naukowy oraz Budynek administracyjny. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Dziedzińcu Miskatonic.

- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Sugerowane ułożenie lokalizacji





NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): Uciekając z uniwersytetu, słyszycie krzyki dobiegające z północnej części kampusu. Nagle mija was rozjeżdżona karetka i obawiacie się, że doszło do tragedii. Kilka godzin później dowiadujecie się, że „jakiś wściekły pies” zakradł się na teren akademików. Bestia rzuciła się na studentów i wielu z nich zostało okaleczonych lub zabitych wskutek ataku.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że profesor Warren Rice został porwany.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badaczom nie udało się uratować studentów. Macie wyrzuty sumienia. Do worka chaosu dodaj 1 żeton 🎲 (pozostaje tam do końca kampanii).
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa 1 punkt doświadczenia za wyciągnięcie wniosków z wydarzeń, które miały miejsce.
- ☉ Jeśli jest to pierwszy scenariusz w kampanii, przejdź do scenariusza I-B: „Kasyno zawsze wygrywa”. W przeciwnym wypadku przejdź do „Antraktu I: Los Armitage’a”.

Zakończenie 1: Znajdujecie związanego i zakneblowanego profesora Rice’a w szafie w jego biurze. Kiedy go uwalniacie, opowiada wam, co się stało. Jakiś dziwny mężczyzna i kobieta śledzili go przez wiele godzin po całym kampusie i w końcu dopadli, kiedy był sam w swoim biurze. Nie ma pojęcia, dlaczego to zrobili, ale związali go i zamknęli w szafie. Gdy wspomniacie, że przysłał was dr Armitage, Rice nieco się uspokaja. Podejrzewa jednak, że dr Morgan również może być w niebezpieczeństwie. Wszystko wskazuje na to, że atak na Rice’a nie był przypadkowy i nieznanymi kręcący się po kampusie przyszli tu właśnie po niego. Postanawiacie zabrać stąd profesora najszybciej, jak się da. Gdy opuszczacie teren uniwersytetu, słyszycie krzyki dobiegające z północnej części kampusu. Nagle mija was rozjeżdżona karetka i obawiacie się, że doszło do tragedii. Kilka godzin później dowiadujecie się, że „jakiś wściekły pies” zakradł się na teren akademików. Bestia rzuciła się na studentów i wielu z nich zostało okaleczonych albo zabitych wskutek ataku.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze uratowali profesora Warrena Rice’a. Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać profesora Warrena Rice’a do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badaczom nie udało się uratować studentów. Macie wyrzuty sumienia. Do worka chaosu dodaj 1 żeton 🎲 (pozostaje tam do końca kampanii).
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Przejdź do scenariusza I-B: „Kasyno zawsze wygrywa”.

Zakończenie 2: Uruchamiacie wszystkie alarmy przeciwpożarowe w akademikach i wyprowadzacie studentów przez północne wyjście, licząc, że uda się wam wydostać z kampusu. Wielu uczniów jest zaspanych i nie rozumie, co się dzieje, ale jesteście pewni, że próby wyjaśnień tylko pogorszyłyby sprawę. Kilka minut później słyszycie przenikliwy, nieludzki skowyt dobiegający z kampusu. Każecie studentom zostać w bezpiecznym miejscu, a sami wracacie do akademików, żeby to sprawdzić. Co dziwne, nie natrafiacie na żaden ślad stwora i prawdę mówiąc bardziej was to martwi, niż cieszy. Ruszacie pospiesznie w stronę gabinetów wydziału, żeby znaleźć profesora Rice'a, jednak kiedy docieracie na miejsce, nikogo tam nie ma.

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że profesor Warren Rice został porwany.
- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że studenci zostali uratowani.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Jeśli jest to pierwszy scenariusz w kampanii, przejdź do scenariusza I-B: „Kasyno zawsze wygrywa”. W przeciwnym wypadku przejdź do „Antraktu I: Los Armitage'a”.



Zakończenie 3: Po pokonaniu dziwnej, przerażającej istoty z wydziału alchemii, pędzicie prosto do gabinetów, żeby znaleźć profesora Rice'a, jednak kiedy docieracie na miejsce, nikogo tam nie ma.

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że profesor Warren Rice został porwany.
- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że Eksperyment został pokonany.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Jeśli jest to pierwszy scenariusz w kampanii, przejdź do scenariusza I-B: „Kasyno zawsze wygrywa”. W przeciwnym wypadku przejdź do „Antraktu I: Los Armitage'a”.

Zakończenie 4: Wyczerpani i poranieni budzicie się kilka godzin później. Sami właściwie nie wiecie, co ujrzeliście, zanim straciliście przytomność, ale ten widok przepelnił was absolutną grozą. Od osób, które ocalały, dowiadujecie się jedynie, że „jakiś wściekły pies” zakradł się na teren akademików. Bestia rzuciła się na studentów i wielu z nich zostało okaleczonych lub zabitych wskutek ataku.

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że badacze byli nieprzytomni przez kilka godzin.
- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że profesor Warren Rice został porwany.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa 1 punkt doświadczenia za wyciągnięcie wniosków z wydarzeń, które miały miejsce.
- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że badaczom nie udało się uratować studentów. Macie wyrzuty sumienia. Do worka chaosu dodaj 1 żeton ☠ (pozostaje tam do końca kampanii).
- ☉ Jeśli jest to pierwszy scenariusz w kampanii, przejdź do scenariusza I-B: „Kasyno zawsze wygrywa”. W przeciwnym wypadku przejdź do „Antraktu I: Los Armitage'a”.

Scenariusz I-B: Kasyno zawsze wygrywa

Dr Armitage zasugerował, żebyście spotkali się z jego współpracownikiem, dr. Francisem Morganem. Nie wiadomo co prawda, czy dr Morgan ma jakieś kłopoty, ale wasz mentor nie jest zachwycony towarzystwem, w jakim aktualnie obraca się jego kolega. Powinniście go znaleźć w Clover Club, słynnej jaskini hazardu gdzieś w śródmieściu. Odkrycie dokładnej lokalizacji przybytku wcale nie było proste, musieliście dać w łapę kilku osobom, żeby dowiedzieć się, która restauracja jest tak naprawdę wejściem do klubu. Ustaliliście, że musicie udać się do La Bella Luny, włoskiej knajpki w pobliżu teatru. Przebieracie się w najbardziej eleganckie ubrania i ruszacie we wskazane miejsce.

Przed La Bella Luną widzicie mężczyznę w prążkowanym garniturze, który przygląda się wam uważnie, kiedy się zbliżacie. Gdy zatrzymujecie się przed restauracją, uchyla wami drzwi i zaprasza gestem do środka, uśmiechając się niczym wąż. „Bawcie się dobrze.”

Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Kasyno zawsze wygrywa*, *Pech*, *Podwładni Naomi*, *Szczury*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Zestawy spotkań *Ohydne wynaturzenia* oraz *Paniczny strach* należy odłożyć na bok, poza grę. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:




- ☉ Następnie umieść w grze następujące lokalizacje: Salon w Clover Club, Sala gier karcianych w Clover Club, Bar w Clover Club oraz La Bella Luna. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w La Bella Lunie.
- ☉ Umieść Kierownika kasyna Clover Club w grze, w Salonie w Clover Club.
- ☉ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: *Zacieniony korytarz*, *Peter Clover*, *Dr Francis Morgan* oraz wszystkie kopie *Drzwi* w korytarzu.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Uwaga: Na początku tego scenariusza tajemnica 1a zapewnia każdemu wrogowi z cechą **Przestępca** słowo kluczowe Powściągliwy, które powstrzymuje go przed automatycznym wejściem w zwarcie. W pewnym momencie wrogowie ci mogą stracić to słowo kluczowe. Należy pamiętać, że wrogowie, którzy nie są już powściągliwi, automatycznie wchodzą w zwarcie z badaczami w swojej lokalizacji (czyli tak, jak normalnie).

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza


Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali przed Aktem 3 albo zostali pokonani): Ledwo uszliście żywcem z klubu. Przejdź do **Zakończenia 1**.

Zakończenie 1: Uciekacie aż do następnej przecznicy i dopiero tam zatrzymujecie się, żeby zebrać siły. Zanim jednak zdążyście odsapnąć, ziemia zaczyna się trząść, po czym rozlega się ogłuszający łoskot. Zaniepokojeni ludzie wychodzą z domów i sklepów, żeby sprawdzić, co się stało, i na ulicy szybko zbiera się spory tłum. Przeciskacie się między gapiami i waszym oczom ukazuje się przerażający widok. Budynek, w którym byliście jeszcze kilka minut temu, to teraz wielka sterta gruzu. Rozglądacie się, szukając dr. Morgana, ale nigdzie go nie widać.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że gang O'Banniona ma z badaczami na pieńku.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że dr Francis Morgan został porwany.
- ☉ Jeśli którykolwiek z badaczy „oszukiwał”, do worka chaosu dodaj 1 żeton  (pozostaje tam do końca kampanii).
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa 1 punkt doświadczenia za wyciągnięcie wniosków z wydarzeń, które miały miejsce.
- ☉ Jeśli jest to pierwszy scenariusz w kampanii, przejdź do scenariusza I-A: „Zajęcia pozalekcyjne”. W przeciwnym wypadku przejdź do „Antraktu I: Los Armitage'a”.

Zakończenie 2: „Co u licha...?” Kiedy docieracie w bezpieczne miejsce, dr Morgan w końcu otrząsa się z transu. Pytacie, czy pamięta, co się stało. Odchrząkuje i kręci głową, wyraźnie wycieńczony. „Pamiętam wszystko jak przez mgłę. W życiu nie miałem tak szczęśliwej passy w kartach! Obawiam się jednak, że wypilem o jeden kieliszek za dużo. Tylko te stwory... Nie widziałem czegoś takiego od czasu...” Przerzywa i widzicie, że milion myśli galopuje mu teraz przez głowę. Nagle jego oczy rozszerzają się i twarz blednie, kiedy coś sobie uświadamia. „Może nie jestem

teraz w najlepszej formie, ale pomogę wam w śledztwie. Gdziekolwiek nas ono zaprowadzi”.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że gang O'Banniona ma z badaczami na pieńku.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze uratowali dr. Francis Morgana. Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać dr. Francis Morgana do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- ☉ Jeśli którykolwiek z badaczy „oszukiwał”, do worka chaosu dodaj 1 żeton  (pozostaje tam do końca kampanii).
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Przejdź do scenariusza I-A: „Zajęcia pozalekcyjne”.

Zakończenie 3: Co prawda nie udało się wam znaleźć dr. Morgana, ale mężczyzna, którego ocaliliście, jest wdzięczny za waszą pomoc. Przedstawia się jako Peter Clover, właściciel klubu, z którego właśnie wyszliście. Mimo zaistniałych okoliczności roztacza wokół siebie aurę spokojnego profesjonalizmu. Kiedy ruszacie w stronę głównej ulicy, drogę zajeżdża wam łmniący Chrysler B-70. Wysiąda z niego przepiękna kobieta o długich brązowych włosach i wąskich oczach. Towarzyszy jej kilku groźnie wyglądających mężczyzn, którzy na wasz widok sięgają pod poły marynarek. „Peter” – odzywa się kobieta, wzdychając z ulgą. „Dzięki Bogu nic ci nie jest. Podobno były jakieś problemy?” Odwraca się w waszą stronę, wbijając w was mordercze spojrzenie. „Kim oni są?”

Pan Clover nonszalancko otrzepuje garnitur. „Naomi, skarbie, to moi przyjaciele. Oni...” – przerywa i odchrząkuje znacząco. „Eskortowali mnie, gdy opuszczałem lokal. Zasłużyli sobie na naszą wdzięczność”. Słyszac to, kobieta krzyżuje ręce na piersiach i przygląda się wam uważnie, by w końcu uśmiechnąć się nieznaczenie.

„No dobrze. Wygląda na to, że muszę wam podziękować za ochronę Petera. Możecie już iść, my zajmujemy się resztą”. Skinieniem głowy daje znak ochroniarzom, a ci natychmiast wyciągają broń i, ignorując was, ruszają w stronę tylnego wejścia do klubu. Nie wiecie, co dokładnie miała na myśli, mówiac o „zajęciu się resztą”, ale na pewno nie chcecie być w pobliżu, gdy padną strzały. Dziękujecie Naomi i Peterowi i ruszacie w drogę.

- ☞ Zannotuj w Dzienniku kampanii, że Naomi jest gotowa pomóc badaczom.
- ☞ Zannotuj w Dzienniku kampanii, że dr Francis Morgan został porwany.
- ☞ Jeśli którykolwiek z badaczy „oszukiwał”, do worka chaosu dodaj 1 żeton ✖ (pozostaje tam do końca kampanii).
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Przejdź do „Antraktu I: Los Armitage’a”.

Zakończenie 4: Kilku strażaków wyciąga was spod gruzów. „Mamy tutaj żywych!” – woła jeden z nich. Gdy sanitariuszki opatrują wasze rany, gliniarze dopytują się, co się stało. Gdybyście powiedzieli, że jakieś straszliwe monstra doprowadziły do zawalenia budynku, na pewno by wam nie uwierzyli. Nie wiedząc, co powiedzieć, składacie mętnę zeznania, twierdząc, że niewiele pamiętacie. „Zabierzemy was do Szpitala św. Marii” – mówi jedna z sanitariuszek, wskazując na karetkę. Po tym, co widzieliście, wiecie jednak, że sytuacja jest poważna i nie możecie teraz porzucić śledztwa. Czekacie, aż sanitariuszka zajmie się czymś innym, i wymykacie się z gruzowiska...

- ☞ Zannotuj w Dzienniku kampanii, że gang O'Banniona ma z badaczami na pieńku.
- ☞ Zannotuj w Dzienniku kampanii, że dr Francis Morgan został porwany.
- ☞ Jeśli którykolwiek z badaczy „oszukiwał”, do worka chaosu dodaj 1 żeton ✖ (pozostaje tam do końca kampanii).
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej.
- ☞ Zannotuj w Dzienniku kampanii, że badacze byli nieprzytomni przez kilka godzin.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa 1 punkt doświadczenia za wyciągnięcie wniosków z wydarzeń, które miały miejsce.
- ☞ Jeśli jest to pierwszy scenariusz w kampanii, przejdź do scenariusza I-A: „Zajęcia pozalekcyjne”.
W przeciwnym wypadku przejdź do „Antraktu I: Los Armitage’a”.

Antrakt I: Los Armitage'a

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze byli nieprzytomni przez kilka godzin: przeczytaj **Los Armitage'a 1**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Losu Armitage'a 2**.

Los Armitage'a 1: Wydarzenia na uniwersytecie i w Clover Club mocno wami wstrząsnęły. Nie wiecie jednak kto, a może raczej co, próbowało dopaść Rice'a i Morgana. Obawiając się o bezpieczeństwo dr. Armitage'a, natychmiast ruszacie z powrotem do jego domu. Kiedy docieracie na miejsce, frontowe drzwi są wyważone, a mieszkanie splądrowane. Po Armitage'u nie ma śladu. Przeszukując dom, w dolnej szufladzie biurka, pod stertą dokumentów natrafiacie na dziennik, którego napastnicy najwidoczniej nie znaleźli. Zapiski są jednak w jakimś dziwnym, niezrozumiałym języku, którego nigdy wcześniej nie widzieliście. Na szczęście dr Armitage uporał się już z tłumaczeniem. Wygląda na to, że właścicielem dziennika jest „Wilbur Whateley”. Korzystając z licznych notatek sporządzonych przez Armitage'a, poznajecie przerażającą opowieść kryjącą się na stronicach dziennika. Gdyby nie wstrząsające wydarzenia, których byliście świadkami tej nocy, nigdy byście nie uwierzyli w jej prawdziwość...

- ☞ Zannotuj w Dzienniku kampanii, że Henry Armitage został porwany.
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, gdyż lektura dziennika Wilbura Whateleya zapewniła im nową wiedzę na temat ukrytego świata mitów.
- ☞ Opowieść jest kontynuowana w scenariuszu II: „Muzeum Miskatonic”.

Los Armitage'a 2: Wracacie do domu dr. Armitage'a w Southside i zastajecie swojego dawnego mentora siedzącego za biurkiem. Jego twarz jest blada i zroszona potem ze zmartwienia. Armitage dziękuje wam, że poszukaliście jego kolegów, ale wcale nie wygląda na uspokojonego. Milczy dłuższą chwilę, po czym poprawia okulary i najwyraźniej zamierza wam coś wyjaśnić.

„Obawiam się, że jestem wam winien przeprosiny. Jest coś, o czym nie powiedziałem wam wcześniej.” W skupieniu wysłuchujecie przerażającej opowieści dr. Armitage'a. Gdyby nie wstrząsające wydarzenia, których byliście świadkami tej nocy, nigdy byście nie uwierzyli, że mówi prawdę...

- ☞ Zannotuj w Dzienniku kampanii, że badacze uratowali dr. Henry'ego Armitage'a. Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać dr. Henry'ego Armitage'a do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Los Armitage'a oznaczonego poniższym symbolem:



- ☞ Opowieść jest kontynuowana w scenariuszu II: „Muzeum Miskatonic”.

Co dalej?

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

Twórcy gry

Projekt gry Horror w Arkham: Gra karciana: Nate French i Matthew Newman

Projekt rozszerzenia: Matthew Newman

Redakcja: Nate French, Kevin Tomczyk i Katrina Ostrander

Korekta: Molly Glover

Projekt graficzny gry Horror w Arkham: Gra karciana: Mercedes Opheim i Evan Simonet wraz z Monicą Helland i Christopherem Hoschem

Projekt graficzny rozszerzenia: Mercedes Opheim i Christopher Hosch

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okładka: Tomasz Jedruszek

Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen i Zöe Robinson

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Andy Christensen

Grupa historyczna Horroru w Arkham: Dane Beltrami, Michael Hurley, Matthew Newman, Katrina Ostrander i Nikki Valens

Teksty fabularne Dziedzictwa Dunwich: Matthew Newman

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn

Menedżer d/s gier LCG: Chris Gerber

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie gry: Michał Walczak-Ślusarczyk

Tłumaczenie tekstów fabularnych: Rafał Kalota

Korekta wersji polskiej: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Cytaty występujące w grze zostały zaczerpnięte z opowiadania *Koszmar w Dunwich* H. P. Lovecrafta (tłum. Ryszarda Grzybowska) oraz powieści *Ghoul* z *Miskatonic* Grahama McNeilla (tłum. Rafał Kalota).

Testerzy: Mark Anderson, Brad Andres, Alan Bahr, Erin Bahr, Craig Bergman, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia Colby, Tom Capor, Amber Cowles, Isaac Cowles, Andrea Dell'Agnese, Luke „Click for a Credit” Eddy, Richard A. Edwards, Justin Engelking, Julia Faeta, Tony Fanchi, Jeremy Fredin, Chris Gerber, Jed Humphries, Gwendolyn Kornblum, Samuel Langenegger, Ian Martin, Cat Miller, Patrice Mundinar, Amy Pirkel, Zap Riecken, Brian Schwebach, Michael Strunk, Sean Switajewski, Alex Tomita, Zach „I’m a survivor” Varberg, Matt Watson, Jeremy „Beyond what veil?” Zwirn

© 2016 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games. Horror w Arkham, Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są ™ Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



DWÓD
ZAKUPU

PL-AHC02
Dziedzictwo
Dunwich

Dziennik kampanii:

Dziedzictwo Dunwich

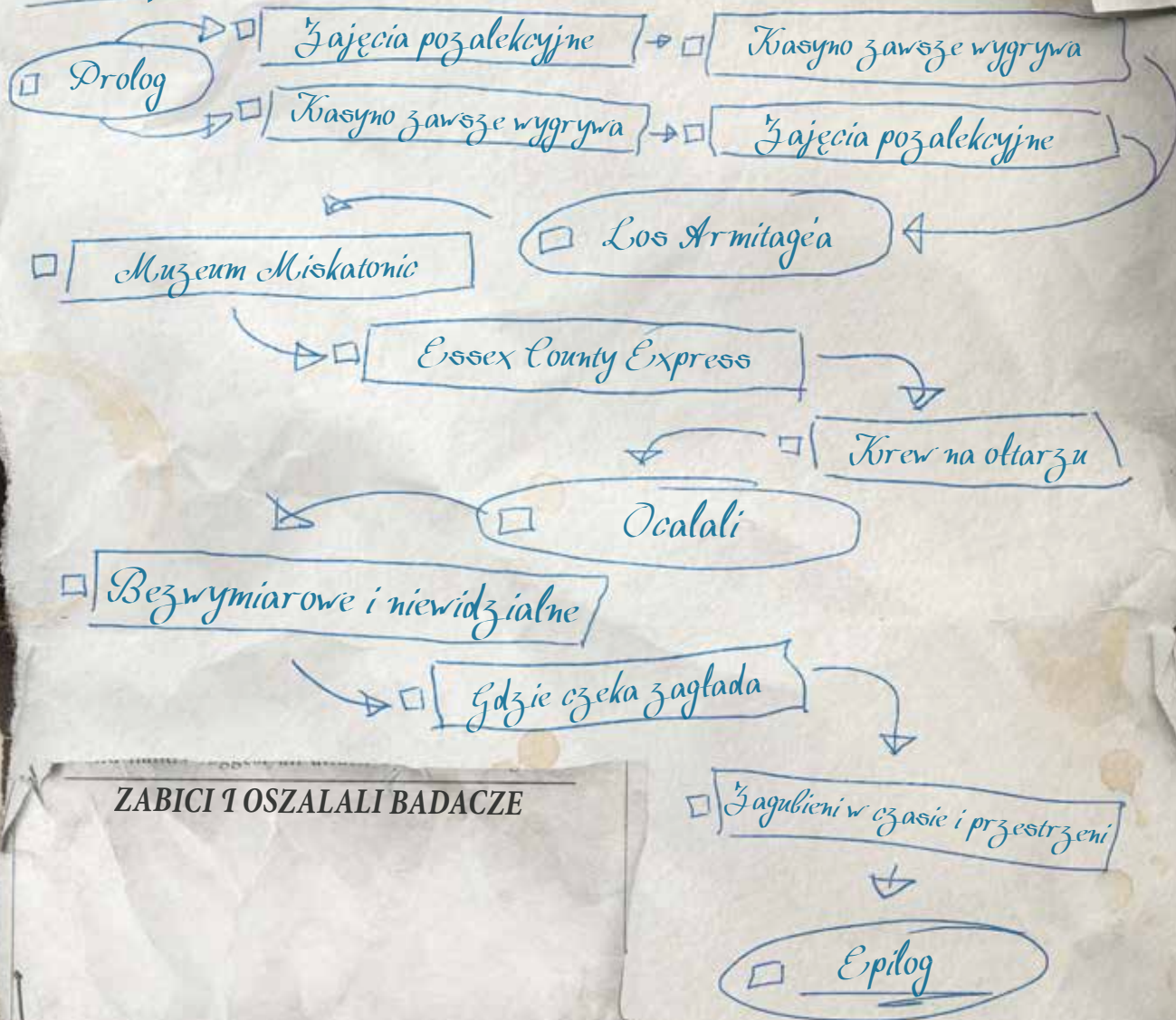
BADACZE

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

Żłozeni w ofierze Yog-Sothothowi

Kampania



ZABICI I OSZALALI BADACZE

POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA

DRUGA EDYCJA

W PEŁNI KOOPERACYJNA
GRA PLANSZOWA

o TAJEMNICACH
I SZALEŃSTWIE

