

HORROR W ARKHAM®

GRA KARCIANA

Księga kampanii NOC FANATYKA

Głód ghoulu...

Piątek, 18 września 1925 r. Arkham, Massachusetts. Niezwykle długie i gorące lato dobiega końca. Pojawiają się pierwsze oznaki jesieni, jednak nieubłagany upał wciąż się utrzymuje. W miasteczku panuje ciche, milczące napięcie. Ludziom puszczają nerwy. Tylko w ostatnim tygodniu mieszkańcy wielokrotnie donosili o gwałtownych i brutalnych awanturach, które wybuchały z powodu zwykłych nieporozumień.

Dzisiaj zadzwonił James Hankerson. Twierdzi, że znalazł rozczłonkowane ciało w swojej stodole.

Najłatwiej byłoby uznać, że to wszystko przez pogodę. Z tym miasteczkiem jest coś nie tak i stara wieszczka niewiele może zrobić, aby uchronić je od upadku. Moje wizje wskazują, że niewielka grupa badaczy wkrótce zwróci uwagę na te niezwykle zdarzenia i podejmie kroki, by wszystko naprostować. Będę obserwować ich postępy... ale nie zamierzam siedzieć bezczynnie.

Noc fanatyka to przeznaczona dla 1-4 graczy kampania do gry karcianej Horror w Arkham. Składają się na nią scenariusze „Zgromadzenie”, „Maski północy” oraz „Pozeracz z otchłani”. Karty niezbędne do rozegrania tych scenariuszy znajdują się w zestawie podstawowym do Horror w Arkham: Gry karcianej.











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

Przygotowanie kampanii











W celu przygotowania kampanii Noc fanatyka należy wykonać kolejno poniższe kroki:

- 1. Wybór badaczy.** Każdy gracz wybiera innego badacza i odnotowuje swój wybór w Dzienniku kampanii.
- 2. Każdy gracz przygotowuje talię swojego badacza.** Pełne zasady tworzenia talii znajdują się na stronie 15 Kompletnej księgi zasad.
- 3. Wybór poziomu trudności.** W Horror w Arkham: Grze karcianej występują cztery poziomy trudności: łatwy, standardowy, trudny i ekspercki. Gracze decydują, który z poziomów trudności najlepiej pasuje do ich grupy, i zachowują go na czas całej kampanii.
- 4. Przygotowanie worka chaosu.** Wymienione poniżej żetony chaosu należy umieścić w worku chaosu, a pozostałe odłożyć do pudelka.











◆ **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,          

◆ **Eksperski (chcę prawdziwego Horroru w Arkham):**

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

Gracze są teraz gotowi, aby przygotować część I: „Zgromadzenie”.

Dziennik kampanii

Znajdujący się na ostatniej stronie tej książeczki Dziennik kampanii służy do notowania postępu oraz tego, jak rozwija się sama kampania. Na koniec każdego scenariusza gracze muszą odnotować tam swoje wyniki, wprowadzając do Dziennika kampanii wszelkie niezbędne informacje. Są to takie parametry jak doświadczenie zdobyte przez poszczególnych badaczy, poziom traumy każdego badacza, pozyskane przez badaczy atuty i osłabienia oraz wszyscy **zabici oraz oszalniali** badacze.

Podczas rozgrywania scenariusza gracze często są proszeni o odnotowywanie w Dzienniku kampanii ważnych informacji oraz elementów historii. Do notatek tych często odnosić się będą późniejsze scenariusze, dzięki czemu decyzje podjęte w jednym scenariuszu mogą mieć wpływ na to, co stanie się w kolejnym. Jeśli gracze zostaną poproszeni o wykreślenie notatki, to do końca kampanii taka notatka jest ignorowana.

Część I: Zgromadzenie

W swoim domu w Arkham badasz wraz z towarzyszami sprawę dziwnych wydarzeń, które miały miejsce w miasteczku. W ciągu ostatnich tygodni w tajemniczych okolicznościach zginęło kilka osób. Niedawno odkryto w lesie ich zwłoki, brutalnie okaleczone i na wpół pożarte. Policja i gazety twierdzą, że to sprawka dzikich zwierząt, jednak ty podejrzewasz, że dzieje się tutaj coś więcej. Zebraliście się razem, żeby przeprowadzić śledztwo i przedyskutować, co sądzicie o tej dziwacznej sprawie.

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: Zgromadzenie, Szczury, Ghoule, Paniczny strach, Pradawne zło oraz Przejmujący chłód. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- Kartę lokalizacji Gabinet należy umieścić w grze. Wszystkie pozostałe lokalizacje należy odłożyć na bok, poza grę. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Gabciniecie.
- Karty Kapłana ghoulu oraz Lity Chantler należy odłożyć na bok, poza grę.
- Pozostałe karty spotkań (ze wszystkich zebranych przed momentem zestawów spotkań) należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): *Ledwie udaje się wam ująć z życiem. Kobieta z salonu podąży za wami przez frontowe drzwi i z impetem zatrzaskuje je za sobą. „Głupcy! Coście najlepszego zrobili!?” Łapie krzesło stojące na ganku i przystawia je do drzwi, blokując klamkę. „Musimy stąd uciekać. Chodźcie ze mną, opowiem wam wszystko, co wiem. Tylko my jesteśmy w stanie powstrzymać to, co czai się w otchłani, zanim zniszczy to miasto”. Nie macie siły się klócić. Przytakujecie i ruszacie za nią. Wychodzicie na ulicę i w strugach deszczu kierujecie się do Rivertown.*

- Zanotuj w Dzienniku kampanii, że twój dom nadal stoi.
- Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Kapłan ghoulu nadal żyje.
- Główny badacz otrzymuje kartę Lity Chantler i może ją umieścić w swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa (należy pamiętać, aby do puli zwycięstwa dodać wszelkie dozwolone lokalizacje). Każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, jeśli zdobył informacje na temat ukrytych światów rodem z Mitów.

Zakończenie 1: *Przytakujesz i pozwalasz czerwonołwożej kobiecie podpalić ściany i podłogi twojego domu. Ogień rozprzestrzenia się błyskawicznie. Rzucacie się biegiem w stronę drzwi, aby uciec przed rozpętanym pożarem. Z chodnika obserwujesz, jak twój dom ogarniają płomienie. W końcu kobieta odzywa się. „Chodźcie ze mną. Muszę wam opowiedzieć o zagrożeniu, które czyha w otchłani. Działając osobno nie mamy żadnych szans... jednak razem możemy to powstrzymać”.*

- Zanotuj w Dzienniku kampanii, że twój dom został spalony.
- Główny badacz otrzymuje kartę Lity Chantler i może ją umieścić w swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.

- ☉ Patrząc, jak jego dom zamienia się w spaloną ruinę, główny badacz doznaje 1 traumy psychicznej.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa (należy pamiętać, aby do puli zwycięstwa dodać wszelkie dozwolone lokalizacje). Każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, jeśli zdobył informacje na temat ukrytych światów rodem z Mitów.

Zakończenie 2: *Nie zamierzasz słuchać rozkazów fanatyczki i wyrzucasz ją z domu, obawiając się, że podpali go mimo twojego sprzeciwu. „Glupcy! Popelniacie śmiertelny błąd!” – ostrzega was. „Nie rozumiecie zagrożenia, które czai się w otchłani... śmiertelnego zagrożenia dla nas wszystkich!” Wstrząśnięci wydarzeniami ostatniej nocy postanawiacie jednak wysłuchać kobiety. Może rzuci nieco światła na tę szaloną sytuację, choć odnosicie wrażenie, że chyba niezbyt wam ufa.*

- ☉ Zanutuj w *Dzienniku kampanii*, że twój dom nadal stoi.
- ☉ Za odmowę zniszczenia dorobku swego życia w wyniku wydarzeń dzisiejszej nocy główny badacz otrzymuje 1 punkt doświadczenia.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa (należy pamiętać, aby do puli zwycięstwa dodać wszelkie dozwolone lokalizacje). Każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, jeśli zdobył informacje na temat ukrytych światów rodem z Mitów.

Zakończenie 3: *Biegiesz korytarzem, próbując znaleźć wyjście z domu, jednak rozżarzona bariera nadal blokuje drogę. Utknąłeś. Horda dzikich stworów szturmująca twój dom zbliża się coraz bardziej, a ty nie masz już dokąd uciec.*

- ☉ Zanutuj w *Dzienniku kampanii*, że Lita została zmuszona szukać pomocy gdzie indziej.
- ☉ Zanutuj w *Dzienniku kampanii*, że twój dom nadal stoi.
- ☉ Zanutuj w *Dzienniku kampanii*, że Kapłan ghoulu nadal żyje.
- ☉ Każdy badacz, który nie zrezygnował, zostaje **zabity**. Jeśli jest zbyt mało badaczy, aby móc kontynuować,

kampania się kończy, a gracze przegrywają. W przeciwnym wypadku należy przejść do kolejnego scenariusza. (Każdy gracz, którego badacz został zabity, musi wybrać nowego badacza z puli dostępnych badaczy. Opis pełnych zasad związanych z zabitymi badaczami znajduje się na stronie 18 *Kompletnej księgi zasad*).

- ☉ Jeśli główny badacz został **zabity**, należy wybrać badacza, który otrzyma kartę Lity Chantler. Ten badacz może umieścić tę kartę w swojej talii. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Rozszerzone zasady kampanii

Zdobywanie i wydawanie punktów doświadczenia

Im bardziej gracz zagłębi się w świat Mitów, tym więcej posiędzie informacji na temat tajemnic wszechświata – o Przedwiecznych, potworach kryjących się w cieniu oraz o sekretach, których ludzkość miała nigdy nie poznać. Ta wiedza reprezentowana jest przez doświadczenie. Poprzez rozegranie scenariusza badacze mogą zdobyć po 1 (lub więcej) punkcie doświadczenia. Każdy badacz sam zdobywa swoje punkty doświadczenia, a punkty doświadczenia nie mogą być przekazywane pomiędzy badaczami. Doświadczenie można często zdobyć poprzez umieszczanie w puli zwycięstwa kart zapewniających punkty zwycięstwa lub poprzez podejmowanie decyzji fabularnych. Opis pełnych zasad związanych z punktami doświadczenia znajduje się na stronie 4 *Kompletnej księgi zasad*.

Punkty doświadczenia mogą być wydawane na poznanie nowych zdolności i zaklęć lub do pozyskiwania nowych przedmiotów i broni w postaci nowych kart. Dodanie do talii nowej karty wymaga opłacenia kosztu oznaczonego w lewym górnym rogu karty za pomocą białych kropek. Dodanie do talii nowej karty zawsze kosztuje co najmniej 1 punkt doświadczenia oraz wymaga utrzymania odpowiedniej wielkości talii (na ogół wiąże się to z usunięciem z niej jakiejś karty).

Niektóre karty reprezentują wyższy poziom kart o tej samej nazwie. Karty te mają taką samą nazwę jak ich inne wersje, ale mogą mieć dodatkowe efekty, dodatkowe symbole umiejętności lub inne koszty. Jeśli gracz posiada kartę z niższego poziomu i chce zakupić jej wersję o wyższym poziomie, to może **ulepszyć** tę kartę, wydając różnicę w punktach doświadczenia pomiędzy obiema wersjami karty. Nowa wersja karty jest dokładana do talii gracza, a stara zostaje z niej usunięta. Opis pełnych zasad związanych z wydawaniem punktów doświadczenia znajduje się na stronie 4 *Kompletnej księgi zasad*.

Trauma, śmierć i obłąd

Trauma reprezentuje trwale urazy, których doznało ciało lub psychika badacza. Jeśli podczas rozgrywania scenariusza badacz zostanie pokonany, to nadal przechodzi wraz z pozostałymi do kolejnego scenariusza, pod warunkiem że scenariusz nie wskazuje, że taki badacz został **zabity** lub **popadł w obłąd**. Jednakże badacz, który zostanie pokonany w wyniku otrzymania obrażeń lub przerażenia, może doznać trwałej traumy, która działa na niego do końca kampanii. Opis pełnych zasad związanych z doznawaniem traumy znajduje się na stronie 14 *Kompletnej księgi zasad*.

Uwaga: jeśli gracze obawiają się doznawania tramy, to powinni wiedzieć, że zrezygnowanie z dalszego udziału w scenariuszu prawie zawsze jest lepsze od porażki.

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia kolejnego scenariusza w kampanii.

Część II: Maski północy

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli Lita została zmuszona szukać pomocy gdzie indziej: Odczytaj **wprowadzenie 1**.

W przeciwnym wypadku przejdź do wprowadzenia 2.

Wprowadzenie 1: *Podbiega do ciebie spanikowana kobieta, bredząc coś o potworach wylażących spod ziemi w jednym z domów w pobliżu Rivertown. „Zdołałam je uwięzić, ale jest ich więcej. Więcej czeluści. Więcej siedlisk”. Jeszcze w zeszłym tygodniu uznałbyś ją za wariatkę, jednak to, co się dzieje ostatnio, sprawiło, że mocno zrewidowałeś swoją opinię na temat normalności. Postanawiasz jej wysłuchać.*

Kobieta przedstawia się jako Lita Chantler i opowiada ci historię, która wystawia twoją wiarę na ciężką próbę. „Stwory, o których mówię, zwane są ghoułami. To niezwykle okrutne istoty, plaga krypt, jaskiń i tuneli ciągnących się pod Arkham...

Przejdź do **wprowadzenia 3**.

Wprowadzenie 2: *Po katastrofie mającej miejsce w twoim domu, Lita Chantler, czerwonowłosa kobieta z salonu, opowiada ci historię. Nawet po tym, czego byliście świadkami, trudno ci uwierzyć w to, co mówi. „Stwory, które pojawiły się w waszym domu, zwane są ghoułami. To niezwykle okrutne istoty, plaga krypt, jaskiń i tuneli ciągnących się pod Arkham...*

Przejdź do **wprowadzenia 3**.

Wprowadzenie 3: *Te istoty żywią się ludzkimi zwłokami i służą mrocznemu kultowi, który kryje się w Arkham. Członkowie kultu z niewiadomych względów oddają cześć pradawnemu władcy ghouli. Kultysty zabijają niewinnych ludzi i dają ghoułom na pożarcie, żeby zaspokoić ich potworny głód. Mroczna*

równowaga była utrzymywana aż do teraz. Niedawno jednak jedno z siedlisk, w którym trzymali zwłoki, zostało zniszczone. Od tamtej pory ghoule stały się bardziej aktywne niż zazwyczaj. Śledziłam ich poczynania i robiłam co w mojej mocy, aby powstrzymać stwory i ich morderczy szal. Sądzę jednak, że wydarzy się coś gorszego. Kult przygotowuje się do czegoś mrocznego, czegoś znacznie bardziej złowieszczonego niż wszystko, co do tej pory widziałam. Według tego, co ustaliłam, dziś, krótko po północy, doprowadzą swój plan do końca. Niestety nie wiem dokładnie, czego się spodziewać.

Wielu kultystów zdaje się być normalnymi ludźmi i zapewne nikt nie podejrzywa ich o nikczemne intencje. Kiedy kult się gromadzi, członkowie przywdziewają maski w postaci czaszek różnych zwierząt, aby ukryć swoją tożsamość przed innymi. Po tych maskach ich rozpoznamy. To symbole śmierci i rozkładu. Musimy ustalić, czyje twarze kryją się pod spodem, i zniweczyć ich plany. Mamy tylko kilka godzin. Im więcej kultystów znajdziemy przed północą, tym lepiej”.

Przejdź do **przygotowania**.

Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: Maski północy, Przejmujący chłód, Dzieci nocy, Mroczny kult oraz Zamknięte drzwi. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Odłóż na bok zestaw spotkań Kult Umôrdhotha, tworzący „talię kultystów”. Potasuj go. Zestaw ten jest oznaczony następującym symbolem:



- ☉ Wylosuj jedną z dwóch lokalizacji Downtown oraz jedną z dwóch lokalizacji Southside i umieść je w grze. Usuń z gry inne wersje Downtown i Southside. Następnie umieść w grze lokalizacje Northside, Easttown, Rivertown, Szpital św. Marii, Cmentarz, Uniwersytet Miskatonic oraz Twój dom (na sąsiedniej stronie znajduje się sugerowane ułożenie).

- ☉ W oparciu o liczbę graczy biorących udział w grze:

- ❖ Jeśli w grze bierze udział dokładnie 1 gracz: nie dokonuje się żadnych zmian.
- ❖ Jeśli w grze bierze udział dokładnie 2 graczy: należy przeszukać zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu 1 kopii Akolity, którą należy rozstawić w Southside.
- ❖ Jeśli w grze bierze udział dokładnie 3 graczy: należy przeszukać zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu 2 kopii Akolity. Jedną z nich należy rozstawić w Southside, a drugą w Downtown.

❖ Jeśli w grze bierze udział dokładnie 4 graczy: należy przeszukać zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu 3 kopii Akolity. Jedną z nich należy rozstawić w Southside, drugą w Downtown, a trzecią na Cmentrzu.

- Ⓢ Sprawdź w *Dzienniku kampanii*: jeśli *twój dom został spalony*, usuń z gry kartę *Twój dom*. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Rivertown.
- Ⓢ Sprawdź w *Dzienniku kampanii*: jeśli *Twój dom nadal stoi*, wszyscy badacze rozpoczynają grę w Twoim domu.
- Ⓢ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- Ⓢ Sprawdź w *Dzienniku kampanii*: jeśli *Kapłan ghouli nadal żyje*, wtasuj go do talii spotkań.

Uwaga: Niektóre efekty, pojawiające się po raz pierwszy w tym scenariuszu, mogą sprawić, że na kartach wrogów umieszczone będą żetony zagłady. Należy pamiętać, że żetony zagłady znajdujące się na wrogach wliczają się do żetonów zagłady, które powodują postęp talii tajemnic.

Sugerowane ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Noc fanatyka”



NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): odczytaj **Zakończenie 1**.

Zakończenie 1: Zdobyliście trochę przydatnych informacji na temat kultu i tego, co planują jego członkowie. Pozostaje mieć nadzieję, że to wystarczy.

- Ⓢ W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Kultyści, których przesłuchaliśmy”, zanotuj imiona wszystkich unikatowych kart wrogów z cechą *Kultysta* z puli zwycięstwa.
- Ⓢ W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Kultyści, którzy uciekli”, zanotuj imiona wszystkich unikatowych wrogów nadal znajdujących się w talii kultystów lub w grze. Jeśli obecną tajemnicą jest Tajemnica 1, to dopisz tam także „Zamaskowanego łowcę”.
- Ⓢ Jeśli Kapłan ghouli znajduje się w puli zwycięstwa, skreśl w *Dzienniku kampanii* notatkę *Kapłan ghouli nadal żyje*.
- Ⓢ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 2: Dzwon bije dwunasty raz, oznajmiając północ. Kończ się wam czas, rytuał niedługo się zaczyna. Zdobyliście trochę przydatnych informacji na temat kultu i tego, co planują jego członkowie. Pozostaje mieć nadzieję, że to wystarczy.

- Ⓢ W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Kultyści, których przesłuchaliśmy”, zanotuj imiona wszystkich unikatowych kart wrogów z cechą *Kultysta* z puli zwycięstwa.
- Ⓢ W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Kultyści, którzy uciekli”, zanotuj imiona wszystkich unikatowych wrogów nadal znajdujących się w talii kultystów lub w grze.
- Ⓢ Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *jest już po północy*.
- Ⓢ Jeśli Kapłan ghouli znajduje się w puli zwycięstwa, skreśl w *Dzienniku kampanii* notatkę *Kapłan ghouli nadal żyje*.
- Ⓢ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Cześć III: Pożeracz z otchłani

Podczas gorączkowego i pełnego grozy przeszukiwania Arkham udało się wam zlokalizować i przesłuchać kilku członków kultu. Zebrane informacje są nadzwyczaj niepokojące: kultyści twierdzą, że oddają cześć istocie zwanej Umórdhoth, potwornemu bytowi z innego wymiaru.

Udało się wam potwierdzić większość tego, co powiedziała wam Lita: kult jest rozsierdzony z powodu zniszczonego siedliska ghoulu. Jednak przy okazji dowiedzieliście się jeszcze jednej, zaskakującej rzeczy: osobą, która wtargnęła do legowiska i zapoczątkowała cały ciąg wydarzeń, jest nie kto inny, jak Lita Chantler we własnej osobie! Nie macie pewności, dlaczego Lita pominęła w swojej opowieści tak istotny szczegół. Czyżby powiedziała wam tylko tyle, żeby wplątać was w konflikt, w który sama się uwikłała? Z drugiej strony sprawia wrażenie osoby, która walczy w obronie miasta i próbuje ochronić Arkham przed strasliwym zagrożeniem.

Ostatnim fragmentem układanki jest dziennik odebrany jednemu z kultystów. Opisano w nim mroczny rytuał, który ma zostać odprawiony tej nocy gdzieś w głębi lasu, na południe od Arkham. Według dziennika rytuał otworzy bramę i sprowadzi mrocznego władcę kultystów do naszego świata. „Jeśli nie zniweczymy ich planów, zemsta Umórdhotha pochłonie wszystkich na swojej drodze” – ostrzega Lita. Przestraszeni, lecz zdeterminowani ruszacie w kierunku lasu, aby powstrzymać potworny rytuał...

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: Pożeracz z otchłani, Pradawne zło, Paniczny strach, Ghoule oraz Mroczny kult. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- Kartę lokalizacji Główna ścieżka należy umieścić w grze. Sześć kopii Lasów Arkham należy potasować, wylosować 4 z nich i umieścić je w grze bez podglądania ich odkrytej strony. Pozostałe 2 karty należy usunąć z gry. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Głównej ścieżce.
- Miejsce rytuału oraz Umórdhotha należy odłożyć na bok, poza grę.
- Należy wylosować jeden z 4 następujących zestawów spotkań: Agenci Yog-Sothotha, Agenci Shub-Niggurath, Agenci Cthulhu lub Agenci Hastura. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Bez podglądania wylosowanego zestawu spotkań należy go potasować razem z pozostałymi kartami spotkań, tworząc w ten sposób talię spotkań. Pozostałe 3 zestawy spotkań należy usunąć z gry.

- Należy sprawdzić liczbę imion zanotowanych w Dzienniku kampanii w sekcji „Kultyści, którzy uciekli”.
 - Jeśli jest tam dokładnie 0 imion, nie dokonuje się żadnych zmian.
 - Jeśli są tam dokładnie 1 lub 2 imiona, na Tajemnicy 1a należy umieścić 1 żeton zagłady.
 - Jeśli są tam dokładnie 3 lub 4 imiona, na Tajemnicy 1a należy umieścić 2 żetony zagłady.
 - Jeśli jest tam dokładnie 5 lub 6 imion, na Tajemnicy 1a należy umieścić 3 żetony zagłady.
- Do worka chaosu dodać 1 żeton (pozostaje tam do końca kampanii).
- Sprawdź w Dzienniku kampanii: jeśli jest już po północy, każdy gracz odrzuca 2 losowe karty ze swojej startowej ręki.
- Sprawdź w Dzienniku kampanii: jeśli Kapłan ghoulu nadal żyje, wtasuj go do talii spotkań.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): Litę ogarnęło przerażenie. Nie była w stanie stawić czoła swojemu losowi i uciekła w noc. Zrozumiała, że poniosła klęskę i zemsta Umórdhotha podąży jej śladem, gdziekolwiek się uda. Macki strasliwej istoty rozpełzły się po całym Arkham, próbując ją znaleźć. Czając się w każdym ciemnym zakamarku, napierały na szwy w strukturze rzeczywistości. Nigdzie jednak nie znalazły Lity, więc bestia kryje się w cieniach po dziś dzień, wciąż szukając... i mordując.

- Zanotuj w Dzienniku kampanii, że na Arkham spadła straszna zemsta Umórdhotha.
- Każdy badacz, który przetrwał, zostaje **zabity**.
- Badacze przegrywają.

Zakończenie 1: Powstrzymaliście kult przed przyzwaniem swojego władcy. Co prawda nie macie pewności, co by się stało, gdyby ich plan się powiódł, ale ulżyło wam, że Arkham jest bezpieczne. Przynajmniej na razie. Złapaliście tylu kultystów, ilu tylko byliście w stanie znaleźć, ale i tak niewielu mieszkańców uwierzyło w waszą opowieść. Być może mają rację, może to całe zagrożenie rzeczywiście nigdy nie było realne.

- Zanotuj w Dzienniku kampanii, że udało się przerwać rytuał przyzwania Umórdhotha.
- Badaczom nigdy nie udało się otrząsnąć po tym, co ich spotkało podczas tej ciężkiej próby, dlatego każdy badacz doznaje 2 punktów traumy psychicznej.

☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. W związku z tym, że udało się wam uchronić Arkham przed koszmarnym losem, każdy badacz otrzymuje 5 dodatkowych punktów doświadczenia.

☉ Badacze wygrywają!

Zakończenie 2: *Silą swoich rąk i potęgą woli udało się wam w jakiś sposób zranić Umórdhotha na tyle, by upiorna istota powróciła do wymiaru, z którego przybyła. Gdy czarna jak otchłań masa zapadła się w sobie i zniknęła, do lasu wróciło światło i ciepło. Nie macie pewności, czy tak straszliwy był w ogóle da się zabić, ale póki co stwór najwyraźniej się wycofał. Kiedy ich pan zniknął, pobliskie ghoulie rzuciły się do ucieczki i zaczęły pospieszyć do powrotu do szczelin, wyjąc potępieniczko. Powstrzymaliście złowieszczy spisek, jednak walka zebrała straszliwe żniwo, raniąc wasze ciała i umysły. Co gorsza, w waszych sercach zagnieżdżyła się rozpacz: czujecie się niezwykle maluczcy w obliczu tajemnic tego świata. Jakież inne kosmary kryją się jeszcze w najgłębszych i najmroczniejszych zakamarkach rzeczywistości?*

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badaczom udało się odeprzeć Umórdhotha.

☉ Walka z Umórdhothem odcisnęła swoje piętno zarówno na waszych umysłach, jak i na ciałach, dlatego każdy badacz doznaje 2 punktów traumy fizycznej oraz 2 punktów traumy cielesnej.

☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. W związku z tym, że badacze zatriumfowali w walce z przerażającym przeciwnikiem, każdy badacz otrzymuje 10 dodatkowych punktów doświadczenia.

☉ Badacze wygrywają!

Zakończenie 3: *Gdy stanęliście naprzeciw tego kosmaru, wasza wiara w zwycięstwo rozwiązała się jak dym. Tylko jedna rzecz dawała wam szansę, żeby ujść z życiem. Zdradziliście Litę i pchnęliście ją wprost na straszliwe monstrum, patrząc, jak wirująca, czarna niczym otchłań masa pochłania ją. Kobieta wrzeszczała straszliwie, wijąc się w męczarniach, kiedy stwór wysysał z niej życie. „Umórdhoth... Umórdhoth...” – kultysty wnieśli swoją pieśń. Po Licie Chantler nie pozostał żaden ślad. Przez chwilę ogarnęło was przerażenie, że teraz istota rzuci się na was, lecz zamiast tego przemówił jeden z kultystów. „Umórdhoth*

to bóg, który zabiera tylko winnych i martwych. Odejdźcie, a zostaniecie oszczędzeni”. Wirująca masa zniknęła, a do lasu wróciło światło i ciepło. Kultysty rozeszli się, pozostawiając was przy życiu. Ostatnie chwile Lity na zawsze pozostaną wyryte w waszej pamięci.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze poświęcili Litę Chantler na rzecz Umórdhotha.

☉ Zaledwie przelotne spojrzenie na Umórdhotha odcisnęło swoje piętno zarówno na waszych umysłach, jak i na ciałach, dlatego każdy badacz doznaje 2 punktów traumy fizycznej oraz 2 punktów traumy cielesnej.

☉ Poczucie winy wynikające z poświęcenia Lity was nie opuszcza. Każdy badacz musi przeszukać kolekcję kart w poszukiwaniu losowego osłabienia z cechą **Szaleństwo** i dodać je do swojej talii.

☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

☉ Badaczom udało się przetrwać, ale ich poczynania ciąży im na sumieniu.

To już koniec... ale czy na pewno?

Na koniec kampanii punkty doświadczenia, trauma oraz osłabienia zapewnione poprzez rozegranie ostatniego scenariusza pozwalają graczom w pełni odczuć konsekwencje ich działań. Konsekwencje decyzji oraz akcji podjętych przez badaczy (zgodnie z tym, co zapisano w *Dzienniku kampanii*) tworzą zarys ich historii. Zachęcamy graczy do dzielenia się na naszym forum oraz w serwisach społecznościowych historiami związanymi z tym, co ich spotkało, oraz ostatecznymi taliami ich badaczy.

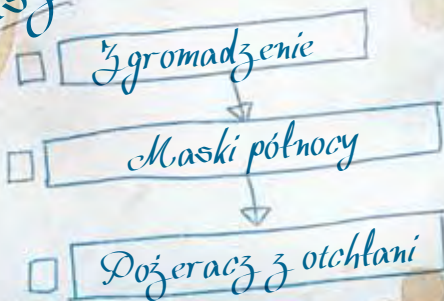
Po tym, jak gracze zakończą kampanię wprowadzającą do *Horror w Arkham: Gry karcianej*, powinni spróbować rozegrać ją ponownie – tym razem z innymi badaczami lub na wyższym poziomie trudności! Dostępne w przyszłości dodatki do *Horror w Arkham: Gry karcianej* wprowadzą nowe kampanie. Na ogół w dużym rozszerzeniu będzie znajdowała się podstawa nowej kampanii, której towarzyszyć będzie sześć Zestawów Mitów, zawierających jej rozwinięcie oraz zakończenie. Podstawowe zasady mówią, aby na początku każdej kampanii gracze stworzyli nowe talie bez punktów doświadczenia. Jednakże nieustraszeni gracze, którzy chcą zwiększyć wpływ chaosu na ich doświadczenia, mogą przenieść do innej kampanii badaczy, którzy zakończyli już jedną kampanię, zachowując przy tym ich talie, punkty traumy oraz doświadczenie.

Dziennik kampanii: *Noc Sanatyka*

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

Scenariusze



ZABICI I OSZALALI BADACZE

Notatki z kampanii

Kultyści, których przestuchaliśmy

Kultyści, którzy uciekli