

# HORROR W ARKHAM®

## GRA KARCIANA

### Księga kampanii POŻERACZE SNÓW

#### Świat jawy to tylko jedna z wielu rzeczywistości

„Śpiąc lekko, pokonał siedemdziesiąt stopni w dół do jaskini płomienia i opowiedział o swych planach brodatym kapłanowi Nashtowi i Kaman-Thahowi. Kapłani zaś pokręcili głowami w pszentach i poprzysięgli, że oznaczą to będzie śmierć jego duszy”.

– H.P. Lovecraft, *W poszukiwaniu nieznanego Kadath*

Pożeracze snów składają się z dwóch kampanii do gry karcianej *Horror w Arkham*. Rozszerzenie *Pożeracze snów* zawiera po jednym scenariuszu do każdej z tych kampanii: „Przez wrota snu” oraz „Koszmar na jawie”. Każdy z tych scenariuszy może zostać rozegrany samodzielnie lub w połączeniu z trzema Zestawami Mitów z cyklu *Pożeracze snów*, tworząc w ten sposób większą, czteroczęściową kampanię. Dodatkowo możliwe jest połączenie tych scenariuszy z wszystkimi sześcioma Zestawami Mitów z cyklu *Pożeracze snów* i stworzenie z nich spójnej, ośmioczęściowej kampanii.

#### Zaczekajcie!

**Nie wybierajcie na razie badaczy ani nie przygotujcie ich talii badaczy.** Najpierw przeczytajcie prolog na stronie 3.

Po jego zakończeniu gra każę wam wybrać badaczy i przygotować ich talie badaczy.

#### Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

##### Czujny

Za każdym razem, gdy podczas próby wymknięcia się potworowi ze słowem kluczowym Czujny test umiejętności badacza zakończy się porażką, po zastosowaniu wszystkich rezultatów tego testu umiejętności dany potwór wykonuje atak przeciwko wymykającemu się badaczowi. Wróg nie zostaje wyczerpany po wykonaniu ataku wynikającego ze słowa kluczowego Czujny. Ten atak zostaje wykonany bez względu na to, czy wróg jest w zwarciu z wymykającym się badaczem, czy nie.

##### Niezliczone

Badacz może zawrzeć w swojej talii do 3 kopii karty gracza (o tej samej nazwie) ze słowem kluczowym Niezliczone, zamiast normalnego limitu 2 kopii. Dodatkowo gdy gracz kupuje do swojej talii kartę ze słowem kluczowym Niezliczone, może zakupić do 2 dodatkowych kopii danej karty (o tym samym poziomie), nie płacąc za nie punktami doświadczenia.

##### Karty fabuły

Karty fabuły wprowadzają dodatkową warstwę narracyjną i zazwyczaj stanowią rewers innej karty scenariusza. Kiedy gracze są proszeni o rozpatrzenie karty fabuły, po prostu czytają jej tekst fabularny oraz jej efekt w grze.



## Powiązana

Karty ze słowem kluczowym Powiązana odwołują się do innej karty gracza. Nie posiadają poziomu i dlatego nie są dostępne podczas budowania talii. Zamiast tego karta, z którą są powiązane (która jest wymieniona w nawiasie przy tym słowie kluczowym), przywołuje powiązane karty do gry.

Jeśli talia badacza zawiera kartę, która przywołuje jedną lub więcej powiązanych kart, dane powiązane karty powinny być odłożone na bok na początku każdej gry.

Jeśli osłabienie ze słowem kluczowym Powiązana zostaje dodane do talii badacza, jego ręki, obszaru zagrożenia lub obszaru gry, nie pozostaje ono częścią talii danego badacza do końca kampanii (w przeciwnym razie do innych osłabień). Takie osłabienie rozpoczyna każdą grę odłożone z boku, razem z innymi powiązanymi kartami danego badacza.

*Przykład: Nadzieja, Gorliwość i Przepowiednia posiadają słowo kluczowe „Powiązana (Panna Doyle)”. Oznacza to, że dane karty są powiązane z Panną Doyle. Nadzieja, Gorliwość i Przepowiednia nie posiadają poziomu i dlatego nie są dostępne podczas budowania talii. Jednak w momencie zagrania Panny Doyle przywołuje ona każdą z danych kart. Dlatego gracz posiadający w swojej talii Pannę Doyle powinien na początku każdej gry odłożyć na bok Nadzieję, Gorliwość i Przepowiednię. Dane karty nie stanowią części talii danego badacza i nie wliczają się do jego limitu kart w talii.*

## Rojowisko X

Wróg ze słowem kluczowym Rojowisko X to tak naprawdę grupa wrogów działających niczym jedność. Po tym, jak badacz umieści w grze wroga ze słowem kluczowym Rojowisko X, dany badacz umieszcza X wierzchnich kart swojej talii pod danym wrogiem (zakrytych, bez podglądania) jako karty roju. Wróg, pod którym znajdują się dane karty, nazywany jest „wrogiem-żywicielem”. Również niektóre karty scenariusza mogą spowodować dodanie kart roju do dowolnego wroga. Należy to zrobić w ten sam sposób.

- ☉ Jeśli nie jest jasne, który badacz powinien dodać karty roju, robi to główny badacz.
- ☉ W większości przypadków każda karta roju znajdująca się pod wrogiem-żywicielem zachowuje się jak niezależna część danego wroga. Każda karta roju posiada takie same wartości i tekst umiejętności jak jej karta-żywiciel. (Przykładowo jeśli badacz jest w zwarciu z wrogiem-żywicielem, pod którym znajdują się 2 karty roju, dany badacz jest w zwarciu z łącznie 3 wrogami).
- ☉ Kiedy wrogowie atakują podczas fazy wrogów, każda karta roju atakuje oddzielnie. Kiedy wróg-żywiciel i wszystkie jego karty roju już zaatakują podczas danego kroku, należy wyczerpać je wszystkie.

- ☉ Każdą kartę roju można zaatakować osobno i zadać jej obrażenia, ale wróg-żywiciel nie może zostać pokonany, dopóki znajdują się pod nim jakieś karty roju. Kiedy karta roju zostaje pokonana, wszelkie nadmiarowe obrażenia mogą zostać zadane innej karcie roju znajdującej się pod tym samym wrogiem-żywicielem lub samemu wrogowi-żywicielowi. (Przykładowo Tony Morgan używa Derringera 41, aby zaatakować Podstępne zuga z 2 kartami roju. Atak zadaje 2 obrażenia. Pierwszy punkt obrażeń pokonuje 1 z 2 kart roju, więc nadmiarowy punkt obrażeń może zostać zadany drugiej karcie roju, co spowoduje pokonanie również jej).
- ☉ Za każdym razem, gdy karta roju opuszcza grę, należy ją umieścić na spodzie talii jej właściciela. Jeśli gracze nie są pewni, do kogo należy dana karta roju, mogą ją podglądać, aby ustalić jej właściciela.
- ☉ Wróg-żywiciel i wszystkie jego karty roju poruszają się, wchodzi w zwanie i są wyczerpywane jako jedna całość. (Przykładowo jeśli badacz wymknie się wrogowi-żywicielowi lub dowolnej z jego kart roju, wszystkie one zostają wyczerpane i uwolnione ze zwarcia).

## Nowe osłabienia

To rozszerzenie zawiera cztery nowe podstawowe osłabienia – Egocentryzm, Narkolepsję, Kleptomanię oraz Twój najgorszy koszmar – na których znajduje się zapis „tylko tryb wieloosobowy”. Te osłabienia mogą zostać dołączone do puli dostępnych podstawowych osłabień, tylko kiedy w grze znajduje się więcej niż jeden badacz.

## Ukryta

Karta spotkania lub osłabienie ze słowem kluczowym Ukryta posiada efekt Odkrycia, który w tajemnicy dodaje daną kartę na rękę badacza. Powinno to się odbyć bez ujawniania danej karty ani jej tekstu pozostałym graczom.

- ☉ Dopóki ukryty podstęp znajduje się na ręce gracza, powinien traktować go tak, jakby była on w jego obszarze zagrożenia. Zdolności stałe tej karty są aktywne, a inne jej zdolności mogą być aktywowane, ale tylko przez gracza, który ma ją na ręce.
- ☉ Dopóki ukryty wróg znajduje się na ręce badacza, nie jest on uważany za będącego w zwarciu z danym badaczem ani za znajdującego się w jego obszarze zagrożenia, oraz nie atakuje on, chyba że zaznaczono inaczej. Jednak jego zdolności stałe są aktywne, a inne jego zdolności mogą być aktywowane, ale tylko przez gracza, który ma go na ręce.
- ☉ Ukryta karta wlicza się do limitu kart na ręce, ale nie można jej odrzucić z ręki w żaden sposób poza tym opisanym na karcie.

Kiedy ukryta karta zostaje odrzucona, umieszcza się ją na odpowiednim stosie kart odrzuconych.

Zachęcamy, aby gracze jak najbardziej wczuwali się w swoje postaci i nie dzielili się z innymi graczami informacjami na temat ukrytych kart na ich ręce.

## Symbol rozszerzenia

Karty z kampanii *Pożeracze snów* można rozpoznać dzięki następującemu symbolowi poprzedzającemu kolekcjonerski numer karty:



## Prolog

*Piątek, 15 lutego 1925 r.*

Coś dziwnego działo się w Arkham w stanie Massachusetts.

Normalnie żaden mieszkaniec tego ponurego miasta w Nowej Anglii nie byłby tym ani trochę zdziwiony. Arkham od zawsze znane było z dziwnych – niektórzy powiedzieliby, że wręcz nadprzyrodzonych – zjawisk. Jednak natura tego, co wydarzyło się tym razem, była niespotykana nawet w Arkham.

Wszystko zaczęło się po ostatnim wydaniu *Opowieści z Nevermore*. Autor, Virgil Gray, opisał podróż, którą odbył w swoich snach – podróż, która jak podkreślał, nie była fikcją literacką. Pisał o długich, spiralnych schodach, o palącym słupie żywego ognia, o drzewie pochodzącym z księżycy i o niezwykłym mówiącym kocie... a także o wielu innych, równie niewiarygodnych rzeczach. Ale to nie te przedziwne opowieści zwróciły waszą uwagę. Wydrukowanie przez *Opowieści z Nevermore* opisu przeżyć Virgila zapoczątkowało cykl publikacji listów od osób, które zarzekały się, że w swoich snach doświadczyły tych samych przeżyć. Tematem szybko zainteresował się Arkham Advertiser i wkrótce informacje o dziwnym zjawisku dotarły do uszu ekspertów.

Virgil Gray zgodził się odbyć terapię w miejscowym przytułku, gdzie wysłanych zostało także wielu innych, dzielących jego psychozę. Pośród uczonych panowała opinia, że sen Virgila musiał wydawać mu się tak realistyczny, że nie był w stanie odróżnić fikcji od rzeczywistości, a jego twórczość jedynie rozpowszechniła te urojenia, które przekształciły się w zbiorową histerię. Jednak was to nie przekonuje. W końcu pozornie prosty akt snu nadal kryje w sobie wiele niewiadomych. Naukowcy

z dziedziny medycyny mają wiele różnych teorii na temat stanu, w jakim znajduje się mózg osoby śpiącej. Obecnie eksperci tacy jak Zygmunt Freud uważają, że sny są manifestacją naszych podświadomych pragnień, obaw lub obsesji. Z kolei wróżbici od dawna wierzą, że sny można dokładnie badać i interpretować w celu poznania przeszłości lub przyszłości śpiącego. Jednak jeśli te teorie są prawdziwe, to w jaki sposób tak wiele jednostek – pochodzących z przeróżnych środowisk – przeżywa w swoich snach to samo? Co jeśli nasze współczesne rozumienie snu jest całkowicie błędne? Co jeśli naprawdę istnieje miejsce, do którego podczas snu wędruje nasza świadomość – kraina snów, istniejąca poza znanym nam światem jawy? Ty i twoi towarzysze zebraliście się, aby dotrzeć do sedna tego dziwnego zjawiska. Skoro inni mieszkańcy Arkham mogą w snach podróżować do innego świata, to może i wam się uda. Dokładnie odtworzyliście okoliczności podróży Virgila. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, połowa z was odbędzie wyprawę do tej „krajiny snów” i z powrotem. Reszta zostanie na jawie, aby badać schemat snów swoich towarzyszy i pilnować ich bezpieczeństwa...

Ten cykl składa się z dwóch osobnych, czteroczęściowych kampanii — A i B.

Kampania A nazywa się *Senna wyprawa* i składa się ze scenariuszy 1-A, 2-A, 3-A i 4-A. Opowiada ona o przygodach badacza, którzy udali się w podróż do świata snów.

Kampania B nazywa się *Sieć snów* i składa się ze scenariuszy 1-B, 2-B, 3-B i 4-B. Opowiada ona o przeżyciach badacza, którzy pozostali w świecie jawy.

Scenariusze w tym cyklu można rozgrywać na dwa sposoby: jako jedną z dwóch czteroczęściowych kampanii (A lub B) lub jako połączoną ośmioczęściową kampanię (A oraz B), w której jedna grupa składająca się z 1-4 graczy przejmie kontrolę nad dwoma grupami badaczy i będzie się w nie na zmianę wcielać.

☞ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* jako czteroczęściową kampanię:

- ☞ Przejdźcie do **Przygotowania Kampanii A** na stronie 4. Po każdym scenariuszu przejdźcie do następnego scenariusza oznaczonego literą A, zgodnie z instrukcją w zakończeniu scenariusza. Nie należy rozgrywać czterech scenariuszy B – ta kampania stanowi zamkniętą całość.

☞ Jeśli rozgrywacie *Sieć snów* jako czteroczęściową kampanię:

- ☞ Przejdźcie do **Przygotowania Kampanii B** na stronie 9. Po każdym scenariuszu przejdźcie do następnego scenariusza oznaczonego literą B, zgodnie z instrukcją w zakończeniu scenariusza. Nie należy rozgrywać czterech scenariuszy A – ta kampania stanowi zamkniętą całość.

☞ Jeśli rozgrywacie *Pożeracze snów* jako ośmioczęściową kampanię:

- ☞ Każdy gracz powinien stworzyć inną talię badacza do rozgrywania każdej kampanii, a następnie wybrać,

który z jego badaczy będzie brał udział w Kampanii A, a który w Kampanii B. (Aby wprowadzić nieco chaosu, gracze mogą również wylosować badaczy).

- ❖ Należy zwrócić uwagę, że każda kampania posiada własny worek chaosu, opisany w poleceniach przygotowania każdej z kampanii. Nie ma jednak potrzeby jednoczesnego budowania obu worków chaosu. W obu Dziennikach kampanii znajduje się sekcja „Worek chaosu”, gdzie badacze mogą notować aktualną zawartość każdego z worków chaosu, co ułatwi ich zamianę.
- ❖ Następnie gracze mogą wybrać scenariusz, od którego przejdą: **Scenariusz 1-A: Przez wrota snu** na stronie 5 albo **Scenariusz 1-B: Koszmar na jawie** na stronie 10. Po każdym scenariuszu należy postępować według poleceń zawartych w zakończeniu, aby ustalić, kiedy należy zmienić grupę badaczy. Decyzje podejmowane przez jedną grupę mogą mieć wpływ na drugą.

## Rozgrywanie Pożeraczy snów w dwóch grupach

Niestandardowo kampanię *Pożeracze snów* można rozegrać w dwóch osobnych grupach składających się z 1-4 graczy, gdzie jedna grupa rozgrywa Kampanię A, a druga Kampanię B. W tym formacie należy stosować się do zasad przygotowania *Pożeraczy snów* jako połączonej ośmioczęściowej kampanii z następującymi wyjątkami:

- ⌚ Po każdym scenariuszu każda grupa musi poczekać, aż druga grupa ukończy scenariusz o tym samym numerze, zanim przejdzie do następnego scenariusza. Następnie obie grupy przechodzą do następnego scenariusza ze swojej kampanii lub najpierw do antraktu, jeśli zostało tak zaznaczone w zakończeniu. (Przykładowo gdy grupa A ukończy **Scenariusz 1-A**, zanim przejdzie do kolejnego scenariusza musi zaczekać, aż grupa B ukończy **Scenariusz 1-B**).
- ⌚ Antrakty powinny być odczytywane jednocześnie przez obie grupy, a każda grupa podejmuje decyzję związaną z rozgrywaną przez nich kampanią.
- ⌚ Zachęcamy, aby dla lepszego wczucia się w historię nie mówić drugiej grupie, co wydarzyło się w waszej kampanii — w ten sposób grupy mogą potem zamienić się kampaniami i przeżyć tę historię z innej perspektywy.

## Przygotowanie Kampanii A

Aby przygotować kampanię *Senna wyprawa*, należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności.

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, -2, -2, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠, ♣.

❖ Standardowy (*chcę podjąć wyzwanie*):

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠, ♣.

❖ Trudny (*chcę przeżyć koszmar*):

0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠, ♣.

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

0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠, ♣.

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia **Scenariusza 1-A: Przez wrota snu**.



## Scenariusz I-A: Przez wrota snu

W kolejności graczy każdy badacz wybiera i odczytuje na głos jeden z poniższych opisów snów, który odpowiada danemu badaczowi. Sny „neutralne” mogą zostać wybrane przez wszystkich badaczy. Jeśli to możliwe, każdy badacz musi wybrać inny sen. Następnie należy przejść do **Przygotowania**.

☉ **Sen Strażnika** (♄): Błądzisz w ciemnościach po ponurym wzgórzu i zanurzasz się we mgle, która wydaje się pochłaniać wszelkie dźwięki. Nie wiesz, co spoczywa we wnętrzu wzniesienia, ale czujesz, że jest to coś starszego niż ten świat i że cię obserwuje. Nie masz odwagi odwrócić się i spojrzeć na kopiec, ale wiesz, że nie możesz stąd odejść, więc zamiast tego bez końca krążysz. Pośród otaczających cię krzewów dostrzegasz zaledwie mignięcia powykrecanych cieni przelatujących tam i z powrotem, jednak za każdym razem, gdy kierujesz na nie światło, znikają. Zaczynasz biec, ale dochodzące zza twoich pleców uderzenie sprawia, że zamierasz w bezruchu. Kiedy się odwracasz, mgła rozstępuje się i w końcu dostrzegasz podnóże wzgórza, skąd dobiega cię zew ciężkich wrót pośródku odsłoniętych skał.

❖ Przeszukaj swoją talię w poszukiwaniu dowolnej karty ♄ i zagraj ją (płacąc jej koszt).

☉ **Sen Poszukiwacza** (♁): Ledwie rozpoznajesz korytarze uniwersytetu, które przemierzasz w pośpiechu. Niosąc w ramionach kilka podręczników, mijasz innych studentów i członków wydziału. Sam nie wiesz, jak to możliwe, że zapomniałeś o dzisiejszym egzaminie, ale jeśli zaraz się na nim nie pojawiś, oblejesz przedmiot. Z jakiegoś powodu nie pamiętasz nawet, czego dotyczyły te zajęcia ani jaki był ich program, chociaż jesteś pewien, że jest koniec semestru. I nie chodzi o to, że wagarowałeś albo po prostu zapomniałeś się nauczyć. Mijasz innych studentów i słyszysz, jak chichoczą. Kiedy docierasz do końca korytarza, przed tobą mającą złowrogo drzwi do sali.

❖ Przeszukaj swoją talię w poszukiwaniu dowolnej karty ♁ i zagraj ją (płacąc jej koszt).

☉ **Sen Łotra** (♠): Zerkasz na karty i starasz się ukryć uśmiech. Walet karo i królowa pik dają ci najwyższego strita. Z każdą kolejną ręką twoja pula żetonów się powiększa i tym razem będzie tak samo. Następuje wymiana zakładów, aż w końcu zostajesz tylko ty i siedzący naprzeciwko mężczyzna w białym garniturze. „Jesteś tego pewny?” sztydzi, kołyszając palcami. Przepychasz wszystkie swoje żetony na środek i pokazujesz swojego strita. „A to szkoda” – cmoka, pokazując parę dwójek. „Wygląda na to, że straciłeś wszystko”. Próbujesz oponować i wskazujesz na swoją wygrywającą rękę, ale zauważasz, że wygląda inaczej. Figury na kartach to teraz potworne kształty bez oczu, za to z wieloma ustami i mackami zamiast ramion. Na kartach

widnieje: „9♥-10♣-D♦-C♠-N♠”. Rozglądasz się skołowany, gdy odciągają cię od stołu i wyprowadzają za drzwi.

❖ Przeszukaj swoją talię w poszukiwaniu dowolnej karty ♠ i zagraj ją (płacąc jej koszt).

☉ **Sen Mistyka** (♋): Przemierzasz zaczarowaną drogę, przepelnioną barwami i energią. Wiązki światła zawisły w powietrzu i falują to w górę, to w dół. Z każdym kolejnym krokiem rosnąca wzdłuż drogi roślinność coraz bardziej zanika, przecząc wszelkim prawom natury. Na jawie kwiaty kwitły; teraz usychają, gdy je mijasz. Pnącza wędna i umierają. Migoczące smugi drwią z twojej niewiedzy, ale mimo to nie zwalniasz tempa. Kiedy spoglądasz na okazale drzewa, zaczynają z nich opadać liście. Niegdyś zielona trawa jest wyschnięta, brązowa i połamana. Warto jednak dotrzeć na drugą stronę, nawet jeśli miałby umrzeć cały las. Kiedy tam przybywasz, ścieżka nagle kończy się na zdobionych drewnianych drzwiach, wyrzeźbionych w pniu olbrzymiej sekwoi.

❖ Przeszukaj swoją talię w poszukiwaniu dowolnej karty ♋ i zagraj ją (płacąc jej koszt).

☉ **Sen Ocalałego** (♊): Uciekasz przez ciemną, ciasną salę z pokrytego winoroślą drewna. Coś niewytłumaczalnego ściga cię poprzez mrok. Jesteś zbyt przerażony, aby się odwrócić i spojrzeć na swojego prześladowcę, ale mimo to wiesz, że jeśli cię dopadnie, będzie to koniec twojego życia. Przebiję twoje serce, wysię z ciebie całą krew i pochłonie twoje wnętrze. To ta wizja cię napędza i sprawia, że biegniesz szybciej niż kiedykolwiek wcześniej. Nie możesz pozwolić, aby cię dogonił. Nie możesz pozwolić, aby się tobą pożywił. Nagle zauważasz drogę ucieczki: wytrzymałe drewniane drzwi, otoczone ścianą winorośli.

❖ Przeszukaj swoją talię w poszukiwaniu dowolnej karty ♊ i zagraj ją (płacąc jej koszt).

☉ **Sen Przestępcy**: Na ulicach za tobą rozlega się wycie syren. Doganiają cię. Od dawna depczą ci po piętach, ale ty zawsze byłeś o krok przed nimi... aż do teraz. Biegniesz w dół uliczki, a jasnoczerwony blask podąża za tobą. Złapią cię. Zamkną cię w klatce i wyrzucą klucz. Odbiorą ci wszystko: twoją wolność, swój styl życia, wszystko czym jesteś i wszystko co kochasz. I niby dlaczego? Bo nie chcesz grać według ich reguł? Czy kiedykolwiek mieli w czymś rację? Kiedy gliny już prawie cię mają, skręcasz za róg i zauważasz wejście do ceglanego budynku.

❖ Przeszukaj swoją talię w poszukiwaniu karty z cechą **Przestępca** lub **Nielegalny** i zagraj ją (płacąc jej koszt).

☉ **Sen Tulacza**: Krążysz po polu kwiatów, ciepłe wiosenne powietrze lekko popycha cię do przodu. Pole przecinają tory kolejowe i gdy podchodzisz do ich równoległych szyn, w twoją stronę nadciąga dudniący stukot pary i żelaza. Kiedy pociąg przejeżdża obok ciebie,

łapiesz za drabinę zwisającą z jednego z zardzewiałych i poniszczonych przez pogodę wagonów. Biorąc pod uwagę zewnętrzny wygląd pociągu, jego wnętrze wypełnione jest niespodziewanym luksusem i obfitością: rozwieszono perskie dywany, marmurowe schody wijące się do oszalałych wysokości i kryształowy żyrandol, mieniący się na wiele kolorów. Pod żyrandolem znajdują się bogato zdobione drzwi, których połacane okucia przedstawiają lisa pośrodku lasu.

- ❖ Możesz zamienić znajdujące się w twojej talii podstawowe osłabienie na inne losowe podstawowe osłabienie. Jeśli to zrobisz, otrzymujesz 1 punkt traumy (ty wybierasz, której).
- ☉ **Sen Łowcy:** Śledzisz swoją ofiarę wewnątrz niszczonego domu, którego pomieszczenia wypełnia zapach pleśni i kurzu. Istota, na którą polujesz, to wynaturzenie z nienaturalnego świata. Samą swoją obecnością zagraża istnieniu ludzkości. Zauważasz, jak zadziwiający stwór wchodzi do jednego z pomieszczeń na górce. Teraz już ci nie ucieknie. Ale kiedy wchodzisz do jego kryjówki, znajdujesz jedynie brudne, rozbite lustro i odbicie twojej zmęczonej i zakłopotanej twarzy. Gdzie mogło się podziać to potworne wynaturzenie? Jesteś pewien, że uciekło właśnie tutaj, a jednak... Odwracasz się z powrotem do wejścia i ze zdziwieniem odkrywasz drzwi w miejscu, w którym ich wcześniej nie było.
- ❖ Przeszukaj swoją talię w poszukiwaniu dowolnej karty z cechą **Broń** i zagraj ją (płacąc jej koszt).
- ☉ **Sen Lekarza lub Asystenta:** Stoisz przed zamkniętą trumną. Tuż obok ubrani na czarno żalobnicy czekają na twoje ostatnie słowa. Ze łzami w oczach kładziesz dłoń na wieku trumny. Twarde, zimne drewno pod twoimi palcami wydaje się martwe. Zaufali ci. Liczyli na ciebie. Ale kiedy cię najbardziej potrzebowali, zawiodłeś. To wszystko – zimna trumna, żaloba przyjaciół i rodziny – dzieje się przed ciebie. Ale kiedy otwierasz trumnę, nie ma w niej żadnego ciała, jedynie długie kamienne przejście prowadzące głęboko pod ziemię. Nagle jeden z żalobników popycha cię i wpadaś do środka trumny. Spadasz w przepaść, aż w końcu boleśnie lądujesz na boku. Kiedy stajesz na nogi, widzisz przed sobą swoje jedyne wyjście: kamienne sklepione przejście prowadzące zupełnie gdzie indziej...
- ❖ Wybierz innego badacza. Zaczyna ten scenariusz z 2 dodatkowymi żetonami zasobów i 1 dodatkową kartą na swojej początkowej ręce.
- ☉ **Sen Uczonego lub badacza z cechą Miskatonic:** Znajdujesz się w starej, zapomnianej bibliotece, pełnej wiedzy starożytnych. Na półkach dookoła ciebie stoją setki tysięcy ksiąg, piętrzących się aż do pustki nad tobą. Pograżone w półmroku pomieszczenia pachną stęchlizną i topiącym się woskiem. Bierzesz z pobliskiego regału jeden z opasłych tomów i zaczynasz czytać. Mimo że nie jesteś w stanie odczytać ani jednego słowa, bez reszty pochłania cię utkana na jej

stronicach opowieść. Z czasem twoje otoczenie rozmywa się i traci sens. Nie liczy się już nic poza śladem szkarłatnego tuszu – w obliczu najczystszej prawdy nic innego nie ma znaczenia. Wszystko dookoła ciebie, całą bibliotekę trawi ogień. Kiedy docierają do ciebie płomienie, drzwi biblioteki wołają cię. Z jakiegoś powodu mimo szalejącego wokół pożaru pozostały nietknięte.

❖ Przeszukaj swoją talię w poszukiwaniu dowolnej karty z cechą **Księga** i zagraj ją (płacąc jej koszt).

- ☉ *Sen neutralny: Siedzisz na tarasie na tyłach czegoś, co wygląda jak dom z twojego dzieciństwa, ale coś jest w nim nie tak. Nie rozpoznajesz swojej rodziny... rośliny w ogrodzie są posadzone inaczej... a niebo to zbiór gnijących zwłok, z którego na całą okolicę spadają odcięte części ciała. Twoja nie-rodzina obserwuje te przedziwne opady atmosferyczne ze spokojem, dyskutując o pogodzie, jakby nie działo się nic nadzwyczajnego. Nie zmienia się to nawet wtedy, gdy sporadyczne uderzenia stóp i dłoni o dach wzmagają się i zamieniają w ulewę okaleczonych tułowi, pod którymi ugina się sufit. Wybiegasz na zewnątrz, lawirując między zabójczym deszczem, i instynktownie kierujesz się w stronę granicy rodzinnej posesji. Gdy słyszysz, jak za twoimi plecami zawala się dom, odgarniasz stos piętrzących się kończyn ze znajomego ci z przeszłości miejsca i z ulgą odsłaniasz spróchniałe drewno piwnicznych drzwi.*

❖ Zaczynasz ten scenariusz z 1 dodatkową kartą na twojej początkowej ręce.

## Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: Przez wrota snu, Agenci Nyarlathepa, Zugi, Kłątwa śniącego, Krainy snów oraz Przejmujący chłód. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść w grze Siedemdziesiąt stopni (*Lekkiego snu*) i Jaskinię płomienia. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Siedemdziesięciu stopniach (*Lekkiego snu*).

- ☉ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: Randolph Carter (*Doświadczony śniący*), wróg Pracowity gug, 2 dwustronne karty wrogów (*Nasht i Kaman-Thah*) oraz wszystkie pozostałe lokalizacje.

❖ *Uwaga: Nasht i Kaman-Thah to dwustronne karty, a na ich odwrocie znajdują się karty fabuły. Zachęcamy, aby dla lepszego wczucia się w historię nie podglądać drugiej strony karty, dopóki efekt karty tego nie nakaze.*



- ☉ Ten scenariusz rozpoczyna się bez talii spotkań w grze. Wszystkie pozostałe karty spotkań należy ułożyć w stosie i odłożyć na bok, poza grę. Później zostaną one potasowane w celu utworzenia talii spotkań. (Patrz „Stopnie snu” poniżej).

## Stopnie snu

Na początku tego scenariusza nie ma w grze talii spotkań. Oznacza to, że badacze nie mogą używać umiejętności, które w jakikolwiek sposób wchodzą w interakcję z talią spotkań. (Przykładowo nie działają żadne efekty pozwalające przeszukać talię spotkań, dobrać z niej karty czy ją przeglądać).

Dodatkowo teksty Aktu 1a brzmi: „Podczas fazy Mitów nie dobieraj kart z talii spotkań”.

W pewnym momencie scenariusza badacze zostaną poproszeni o stworzenie talii spotkań i ten tekst przestanie wtedy obowiązywać. Od tego momentu badacze mogą już w normalny sposób wchodzić w interakcje z talią spotkań.

## NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ każdy badacz został pokonany:** *Stary, podrapany kot szturcha cię i odzyskujesz przytomność. „Hej, ludzie, wszystko w porządku?”*

*Nadal śnię – przypominasz sobie i nagle gadający kot przestaje ci się wydawać czymś dziwnym. Jesteście wyczerpani, ale jakoś udaje wam się podnieść i otrzepać zebrany na waszych ubraniach brud. „Macie szczęście, że przybyliśmy, zanim coś wam się stało” – krzyczy do was jakiś ludzki głos. Należy do ubranego w brązową kurtkę blondyna, opierającego się o pobliskie drzewo. „Te lasy nie mają litości dla słabych”. Pokryty bliznami kot podchodzi do mężczyzny, który pochyla się i gładzi zwierzę po plecach.*

*Pytasz mężczyznę, gdzie jesteście i jak on się tu dostał, ale ci przerywa. „Wyjaśnię wam wszystko w swoim czasie. Teraz musimy udać się w drogę do miasta Ulthar. Jest tam względnie bezpiecznie. Będziecie mogli dojść do siebie po waszych mękach”. Odwraca się do kota i wypowiada słowo w dziwnym języku – jak podejrzewasz, coś na kształt hasła – ale zwierzę po prostu odchodzi w kierunku ogrodzenia, gdzie dostrzegasz grupę kilku innych kotów. „Sam to zrób”, odpowiada.*

*„Nie zwracajcie na nie uwagi” – po cichu zwraca się do was mężczyzna, kiedy kot się oddala. „To przydatni sprzymierzeńcy, ale też bardzo niezależne istoty, które do niczego nas nie potrzebują. Kiedy dotrzemy do Ulthar, będziecie mieli okazję poznać więcej przedstawicieli tego gatunku. Ale wszystko w swoim czasie”. Wyruszenie, zostawiając za sobą zaczerwony las.*

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *badacze zostali uratowani przez Randolpha Cartera*.
- ☉ Dowolny badacz może zdecydować się dodać Randolpha Cartera (*Doświadczonego śniącego*) (*Pożeracze snów* 59) do 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.
- ☉ Jeśli rozgrywasz *Senną wyprawę* jako czteroczęściową kampanię, przejdź do **Antraktu I: Czarny kot**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ◊ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 1-B: Koszmar na jawie**, przejdźcie do danego scenariusza.
  - ◊ ...i rozegraliście już **Scenariusz 1-B: Koszmar na jawie**, zamiast tego przejdźcie do **Antraktu I: Czarny kot**.

**Zakończenie 1:** Istoty szczebioczą między sobą i po chwili tuzin z nich kieruje się w stronę potężnego drzewa po drugiej stronie wydeptanej ścieżki. Wkrótce wracają, niosąc w pyskach kuropatwy, przepiórki i bażanty. Teraz jesteście już praktycznie pewni, że oszaleliście. A jednak widowisko trwa nadal. Istoty nieśmiało upuszczają przed kotami swoją „daninę” z ptaków, po czym odchodzą w ciszy. „Przepraszam w imieniu zugów” – mówi mężczyzna, zbliżając się do was. „To ciekawskie istoty, ale zwykle nie są tak... pobudzone. Dobrze, że zjawiliśmy się w porę”. Przywódca kotów wskazuje na drzewo i dodaje: „Tak, tak. Te niedobre zugy zrobiły swoje, teraz my zrobimy swoje i opuścimy to zapomniane miejsce. Co wy na to?”

Nie potraficie ukryć podniecenia. Zugi, gadające koty – wszystko, o czym wcześniej czytaliście, istnieje naprawdę. Zaczynacie wypytywać mężczyznę o ten świat, ale wam przerywa. „Wyjaśnię wam wszystko w swoim czasie. Teraz musimy udać się w drogę do miasta Ulthar. Jest tam względnie bezpiecznie. Będziecie mogli wypocząć po waszych podróżach”. Odwraca się do starego, pokrytego bliznami kota i wypowiada słowo w dziwnym języku – jak podejrzewasz, coś na kształt hasła – na co kot odpowiada skinieniem głowy. Pozostałe koty, niosąc w pyszczkach otrzymaną daninę, formują dookoła was ochronny krąg i razem z wami uciekają z zaczarowanego lasu.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *koty otrzymały daninę od zugów*.

- ☉ Dowolny badacz może zdecydować się dodać Randolpha Cartera (*Doświadczonego śniącego*) (*Pożeracze snów* 59) do 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.
- ☉ Jeśli rozgrywasz *Senną wyprawę* jako czteroczęściową kampanię, przejdź do **Antraktu I: Czarny kot**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ◊ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 1-B: Koszmar na jawie**, przejdźcie do danego scenariusza.
  - ◊ ...i rozegraliście już **Scenariusz 1-B: Koszmar na jawie**, zamiast tego przejdźcie do **Antraktu I: Czarny kot**.

**Zakończenie 2:** *Podnosicie dłoń w kierunku nowo przybyłych w nadziei, że jesteście w stanie sami załagodzić tę sytuację. Gdybyście od początku wiedzieli, że te przypominające gryzonie istoty są rozumne, już dawno spróbowalibyście się z nimi porozumieć. Informujecie je, że w tej odległej krainie jesteście tylko podróżnikami i chcecie po prostu przebyć ją pokojowo. Istoty szczebioczą między sobą przez chwilę: „Są całkiem mili!”, „Jednak nie są z czarnym kotem!”, „Wezwijcie Radę Mędrców!”* Po krótkiej chwili pojawia się kilka kolejnych istot, tym razem o przerzedzonym szarym futrze i wątpliwych ciałach. Najstarsza z nich omiata was wzrokiem i stwierdza, że pomogą wam, jeśli przekonacie koty, aby odeszły.

Z jakiegoś powodu powstrzymujecie swoje niedowierzanie i grzecznie prosisz koty, aby wróciły innym razem. „W porządku” – odpowiada pokryty bliznami kot – „ale jeszcze nas zobaczycie”. Koty odchodzą w stronę granicy lasu, ale ich ludzki towarzysz pozostaje z wami. Kiedy koty są już wystarczająco daleko, istota ze starszyzny oferuje wam naczynie z czymś, co okazuje się być sfermentowanym sokiem drzewnym. Przyjmujecie napój w wdzięczności.

„To wino z drzewa księżycowego” – tłumaczy po cichu stojący za wami mężczyzna i robi krok do przodu. „Zugi nie dają takich prezentów ot tak. To ciekawskie istoty, jednak nie brak im mądrości. Teraz, kiedy możecie swobodnie rozmawiać ze starszyzną, spróbujcie ich o coś zapytać. Wiedzą o tej krainie znacznie więcej, niż moglibyście spodziewać”.



Opisujecie zugom Virgila Graya i pytacie, czy widzieli pasującego do waszego opisu mężczyznę przemierzającego te lasy. Dodajecie, że mógł przechodzić tą ścieżką więcej niż raz. Między zugami zapada cisza i niektóre z istot szybko umykają w głębokie listowie. „Poznaliśmy tego człowieka” – odpowiada jeden, prawie szepcząc. „Często tędy przechodzi. Jest miły, ale nierozsądny. Idźcie drogą do Ulthar. Może go spotkacie”. Następnie dodaje z głośnym warknięciem: „...jednak strzeżcie się kotów, które za nim podążają. Wszystkie koty to kłamcy, ale czarny kot – w szczególności”. Dziękujecie wiekowemu zugowi za podzielenie się z wami jego mądrością i odchodzicie, prowadzeni przez mężczyznę o blond włosach i jego kocią eskortę. Po twojej rozmowie z zugami koty patrzą na ciebie podejrzliwie. W końcu mężczyzna przerywa napięcie: „Jeśli zmierzacie do Ulthar, aby odnaleźć swojego przyjaciela, pozwólcie, że was tam zaprowadzę. Jest tam względnie bezpiecznie. Będziecie mogli wypocząć po waszych podróżach”.

Zugi. Gadające koty. To nie może być jedynie wytwór waszej wyobraźni. W jakiś sposób udało wam się dostrzec warstwę prawdy pod osłoną tego całego nonsensu. Jakby na to nie patrzeć, rada zugów potwierdziła realność waszej sytuacji: Kraina snów naprawdę istnieje, a Virgil Gray jest gdzieś tu.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze naradzili się z zugami.
- ☉ Dowolny badacz może zdecydować się dodać Randolpha Cartera (Doświadzonego śniącego) (Pożeracze snów S9) do 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.
- ☉ Jeśli rozgrywasz Senną wyprawę jako czteroczęściową kampanię, przejdź do **Antraktu I: Czarny kot**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie Senną wyprawę i Sieć snów jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ❖ ...i nie rozegralście jeszcze **Scenariusza 1-B: Koszmar na jawie**, przejdźcie do danego scenariusza.
  - ❖ ...i rozegralście już **Scenariusz 1-B: Koszmar na jawie**, zamiast tego przejdźcie do **Antraktu I: Czarny kot**.

## Przygotowanie Kampanii B

Aby przygotować kampanię *Sieć snów*, należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności.

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 1-B: Koszmar na jawie**.



## Scenariusz I-B: Koszmar na jawie

**Wprowadzenie 1:** Minęła już ponad doba, odkąd wasi towarzysze zasnęli. Wraz z upływem czasu wasza początkowa ciekawość przerodziła się w zaniepokojenie, a potem w strach. Problemy zaczęły się, kiedy jeden z waszych przyjaciół zaczął się gwałtownie miotać przez sen. Zerwaliście się na równe nogi i chcieliście go wybudzić, jednak na próżno. Próbowaliście wszystkiego. Kontakt fizyczny nic nie dawał, a jedynym efektem oblania wodą waszego przyjaciela było bezsensowne przemoczenie jego ubrań i łóżka. Nie zbudziło go nawet otwarcie mu powiek, jednak robiąc to, zauważyliście, że jego źrenice są całkowicie rozszerzone, a oczy pokryte są mlecznobiałą mgłą.

Nie macie pojęcia, co to dokładnie oznacza dla waszych przyjaciół. Czy udało im się dotrzeć do krainy opisywanej przez Virgila Graya? A może coś złowieszczego przejęło kontrolę nad ich umysłami i ciałami? Na wszelki wypadek decydujecie się zabrać waszych towarzyszy do Szpitala św. Marii. Jeśli coś zagraża ich zdrowiu fizycznemu, być może pracujący tam lekarze będą w stanie ocenić, co im jest. W przeciwnym razie będziecie musieli po prostu ich obserwować w nadziei, że uda im się bezpiecznie powrócić do świata jawy.

Szpital św. Marii to jedyny szpital w Arkham, będący stałym elementem krajobrazu w dzielnicy Uptown. Tłumaczycie sytuację siostrze Greenberg, przełożonej pielęgniarek, która poleca kilku innym pielęgniarkom przenieść waszych towarzyszy na noszach na oddział nagłych wypadków. Z ciepłym, przyjacielskim uśmiechem mówi wam, że wasi przyjaciele zostaną przebadani przez doktor Maheswaran, jednak to jedynie, czego się od niej dowiadujecie.

Mijają godziny. Do tej pory nie dostaliście żadnych informacji o stanie waszych towarzyszy. Nadal nie spotkaliście się z doktor Maheswaran i zaczynacie się poważnie niecierpliwić. Czujecie, jakby coś pełzło wam po ramionach, i odruchowo próbujecie to strzepnąć, po czym zastanawiacie się, czy były to jakieś owady, czy tylko wytwory waszej wyobraźni. Być może zabieranie tutaj waszych przyjaciół wcale nie było dobrym pomysłem. W końcu postanawiacie, że weźmiecie sprawy w swoje ręce.

Jest już późna noc, a recepcjonista, który kazał wam zostać w poczekalni, gdzie zniknął. W zasadzie zaledwie kilka osób włóczy się po korytarzach szpitala. Nie zatrzymywani przez nikogo, zakradacie się na oddział nagłych wypadków, aby odnaleźć waszych przyjaciół. Znalazienie ich pokoju nie zajmuje wam wiele czasu. Śpią niespokojnie na czystych, białych łóżkach. Są bladzi i spoceni. Jeden z nich miota się we śnie, marszcząc czoło z bólu lub strapienia.

Doktor Maheswaran nie wydaje się zaskoczona waszym wtargnięciem. „Shivani Maheswaran” – przedstawia się wam chłodno, nawet nie podnosząc wzroku znad swojej podkładki do pisania. „To wy ich tu przywieźliście, tak? Zanim zapytacie: nie, nigdy wcześniej czegoś takiego nie widziałam” – mówi z nutą oschłego zniecierpliwienia w głosie.

Żądacie, aby powiedziała wam wszystko, co wie na temat ich stanu, i nie owijała w bawełnę. Lekarka wzdycha, odkłada podkładkę i mówi bez ogródek: „Posłuchajcie, może i jestem nowa w Arkham, ale widziałam już w tym mieście więcej przypadków niewytłumaczalnych chorób niż podczas całej medycznej kariery. Rozumiem, dlaczego się o nich martwicie. Wasi przyjaciele...” – próbuje znaleźć właściwe słowa. – „To nie jest zwykły sen. Wygląda to jak coś pomiędzy snem a nieprzytomnością, a nawet śmiercią. Nie są świadomi niczego, co dzieje się dookoła nich, ale wydają się reagować na jakieś wewnętrzne bodźce”.

Bez chwili zastanowienia pytacie, czy wasi przyjaciele śnią. „Śnią?” – odpowiada doktor Maheswaran. – „Wątpliwe, chociaż pasowałoby to niektórych ich objawów. Szczerze mówiąc – wiem, to niezbyt pocieszające – z medycznego punktu widzenia to wszystko nie ma dla mnie najmniejszego sensu”.

Nagle dostrzegacie wielkiego, włochatego pająka pełznącego po piersi jednego z waszych przyjaciół. „To dopiero dziwne”. Doktor Maheswaran strzepuje pająka, ale spod prześcieradła od razu wypelza kilka nowych, aby zająć jego miejsce. Wszyscy instynktownie cofacie się o parę kroków. Słyszycie ciężkie kroki w korytarzu na zewnątrz oddziału, po czym zaczynają migotać światła. „Coż... to bardziej niż dziwne. Co tu się do diaska dzieje?” – pyta ze strachem doktor Maheswaran.

Przez moment wydaje wam się, że słyszycie szept jednego z waszych towarzyszy. Czy oni rzeczywiście śnią? A jeśli tak, co ich stan ma wspólnego z tymi dziwnymi zdarzeniami?

🕒 **Badacze muszą wybrać jedną z opcji:**

- ❖ Przekonujecie doktor Maheswaran, aby na czas śledztwa poszła z wami dla jej i waszego bezpieczeństwa. Przejdź do **Wprowadzenia 2**.
- ❖ Przekonujecie doktor Maheswaran, aby została z pacjentami i opiekowała się nimi podczas waszego śledztwa. Przejdź do **Wprowadzenia 3**.

**Wprowadzenie 2:** „Tak, ma to sens. I tak od kilku godzin ich stan się nie zmienił”. Doktor Maheswaran nerwowo omiata pomieszczenie wzrokiem w poszukiwaniu kolejnych pająków. „Poza tym bardzo chciałabym już wyjść z tej sali, więc... prowadźcie” – dodaje. Kiwacie głowami i wycofujecie się do szpitalnej poczekalni.

🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że dr Maheswaran dołączyła do waszego śledztwa.

Przejdź do **Przygotowania**.

**Wprowadzenie 3:** „Tak, oczywiście. Ich bezpieczeństwo jest priorytetem. Ale proszę, wróćcie tu jeszcze i wytłumaczcie mi, co tu się dzieje” – mówi z drżeniem. „Nie znoszę tu być po zmroku...” Kiwacie głowami i wycofujecie się do szpitalnej poczekalni.

🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że dr Maheswaran została z pacjentami.

Przejdź do **Przygotowania**.

## Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Koszmar na jawie*, *Fuzja rzeczywistości*, *Szept Hypnosa*, *Zamknięte drzwi* oraz *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Zestawy spotkań *Agencji Atlach-Nachy* i *Pająki* należy odłożyć na bok, poza grę. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść w grze lokalizacje *Poczekalnia*, *Oddział nagłych wypadków*, *Oddział terapii eksperymentalnych* oraz *Archiwum akt*. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w *Poczekalni*.

- ☉ Sprawdź *Dziennik kampanii*.

- ☞ Jeśli dr Maheswaran dołączyła do waszego śledztwa, umieść Dr Shivani Maheswaran w grze, pod kontrolą głównego badacza.
- ☞ Jeśli dr Maheswaran została z pacjentami, odłóż Dr Shivani Maheswaran na bok, poza grę.

- ☉ Odłóż na bok, poza grę wszystkie pozostałe lokalizacje.

- ☉ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: *Randolph Carter (Przywiązany do świata jawy)*, wszystkie 3 karty podstępu *Ognisko plagi* i obu wrogów *Opętany sanitariusz*.

- ☉ Odłóż na bok, poza grę dwustronną kartę *Fabule Początek plagi*. Ta karta fabuły posiada na odwrocie inną kartę pomocy scenariusza i wejdzie ona do gry podczas postępu scenariusza.

- ☉ Pozostałe karty spotkań potasuj w celu utworzenia talii spotkań.

## Sugerowane ułożenie lokalizacji



## NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia i przynajmniej jeden badacz zrezygnował:** Wasze umysły ogarnia panika, gdy wybiegacie głównym wyjściem ze szpitala św. Marii, aby jak najszybciej oddalić się od tej przekłętej plagi. Gdy tylko docieracie do domu, padacie z wycieńczenia.

Kiedy następnego dnia sprawdzacie poranne gazety, spodziewacie się opowieści o rozgorzałym w szpitalu św. Marii chaosie i pladze pajaków. Jednak ku waszemu zdziwieniu nie znajdujecie żadnych wiadomości na temat szpitala. Czy wydarzenia ostatniej nocy miały miejsce zbyt późno, żeby Arkham Advertiser zdążył je wydrukować? A może to wszystko był tylko zły sen? Zrzućcie płaszcze i kierujecie się w stronę szpitala, aby upewnić się, że to wszystko wydarzyło się naprawdę.

Kiedy docieracie do szpitala św. Marii, spodziewacie się zobaczyć budynek – a może nawet całą dzielnicę Uptown – pokryty pajęczynami. O dziwo wszystko jest perfekcyjnie czyste. Pacjenci, pielęgniarki i lekarze chodzą spokojnie po korytarzach, zupełnie jakby poprzedniej nocy nic się tu nie wydarzyło. Jednak zanim udaje wam się odnaleźć waszych śpiących towarzyszy, podchodzi do was blondyn o mocno podkrążonych oczach i kładzie jednemu z was rękę na ramieniu.

„Dzień dobry. Powinniśmy porozmawiać”.

- ☞ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Stopnie mostu” postaw 1 kreskę za każdą lokalizację, która była opanowana przez plagę na koniec gry.
- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *los dr Maheswaran jest nieznanym*.
- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *Randolph uciekł ze szpitala na własną rękę*. Dowolny badacz może zdecydować się dodać Randolpha Cartera (*Przywiązanego do świata jawy*) (*Pożeracze snów 79*) do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- ☞ Przejdź do **Zakończenia 5**.

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ wszyscy badacze zostali pokonani:**

- ☞ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Stopnie mostu” postaw 1 kreskę za każdą lokalizację, która była opanowana przez plagę na koniec gry.
- ☞ Przejdź do **Zakończenia 4**.

**Zakończenie 1:** Dr Maheswaran informuje was, że przed wyjściem ze szpitala chce jeszcze sprawdzić stan swoich pacjentów, więc postanawiacie jej towarzyszyć. Wracacie na oddział nagłych wypadków, gdzie wasi towarzysze nadal leżą nieprzytomni. Doktor Maheswaran sprawdza ich gałki oczne i puls, po czym kręci głową. „Jest nawet gorzej niż wcześniej. Czymkolwiek są te wewnętrzne bodźce, na które reagują pacjenci, sprawiają one, że ich umysły i ciała doświadczają olbrzymiego stresu”. Siada obok jednego z nich i kręci głową. „Zostanę tutaj. Wy idźcie porozmawiać z tamtym pacjentem i spróbujcie dotrzeć do sedna tego wszystkiego, dobrze? A, i jeśli znajdziecie jeszcze jakieś pajaki, rozgnieście jednego w moim imieniu, proszę”. Wychodząc, obiecujecie waszym śpiącym przyjaciółom, że rozwiklicie tę sprawę i ich uratujecie.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *dr Maheswaran żyje*.
- ☞ Stan waszych towarzyszy się pogorszył. Jeśli rozgrywacie *Sieć snów* i *Senną wyprawę* jako połączoną ośmioczęściową kampanię, zanotuj w Dzienniku kampanii A, że *śniący osłabli*.
- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *Randolph uciekł ze szpitala razem z badaczami*. Dowolny badacz może zdecydować się dodać Randolpha Cartera (*Przywiązanego do świata jawy*) (*Pożeracze snów 79*) do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- ☞ Przejdź do **Zakończenia 5**.

**Zakończenie 2:** Przed opuszczeniem szpitala przeszukujecie każdy zakamarek w poszukiwaniu dr Maheswaran, ale nie udaje wam się jej znaleźć. Wracacie na oddział nagłych wypadków, gdzie wasi towarzysze nadal leżą nieprzytomni. Właściwie wydaje wam się, że jeszcze im się pogorszyło. Ich czoła pokryte są potem, a spod zamkniętych powiek kapie krew.

Jedno z nich szepcze coś przez sen, jakąś powtarzającą się frazę w niezrozumiałym dla was języku. Wychodząc, obiecujecie waszym śpiącym przyjaciółom, że rozwiklicie tę sprawę i ich uratujecie.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *dr Maheswaran zaginęła*. Być może mogliście ją uratować. Główny badacz otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej.
- ☉ Stan waszych towarzyszy się pogorszył. Jeśli rozgrywacie *Sieć snów* i *Senną wyprawę* jako połączoną ośmioczęściową kampanię, zanotuj w Dzienniku kampanii A, że *śniący osłabli*.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *Randolph uciekł ze szpitala razem z badaczami*. Dowolny badacz może zdecydować się dodać *Randolpha Cartera (Przywiązanego do światła jawy)* (*Pożeracze snów 79*) do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- ☉ Przejdź do **Zakończenia 5**.

**Zakończenie 3:** *Przed opuszczeniem szpitala idziecie z powrotem na oddział nagłych wypadków, aby sprawdzić,*

*czy z dr Maheswaran wszystko w porządku. Drzwi do pomieszczenia, w którym znajdują się wasi towarzysze, są szczelnie zamknięte, więc pukacie i wołacie do lekarki. Słyszycie, jak po drugiej stronie ktoś przesuwają i przewraca meble. Wyczerpana Shivani Maheswaran uchyla drzwi i spogląda na was przekrwionymi oczami. „Cale szczęście, że to wy”. Wpuszcza was do środka i opada na pobliskie krzesło. „Te... rzeczy próbowały się tutaj dostać. Musiałam zabarykadować się od środka, aby je powstrzymać”. Informujecie ją, że niebezpieczeństwo minęło, i dziękujecie za przypilnowanie waszych przyjaciół. „Będę ich dalej obserwować” – mówi. „Tylko błagam, powiedzcie mi, że nie ma tam już więcej pajaków, albo opuśćcie to miasto pierwszym pociągiem, jaki się nadarzy”. Wychodząc, obiecujecie waszym śpiącym przyjaciółom, że rozwiklicie tę sprawę i ich uratujecie.*

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *dr Maheswaran żyje*.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *Randolph uciekł ze szpitala razem z badaczami*. Dowolny badacz może zdecydować się dodać *Randolpha Cartera (Przywiązanego do światła jawy)* (*Pożeracze snów 79*) do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart

w talii badacza.

☞ Przejdź do **Zakończenia 5**.

**Zakończenie 4:** Ogarnięci paniką biegniecie co sił w nogach, nie wiedząc właściwie, dokąd możecie uciec. Ohydne potwory zaczynają was otaczać i wyobrażacie sobie, jak zaplątani w sieć czekacie na pożarcie przez pająki. W końcu trafiacie w ślepy zaułek: pomieszczenie pokryte od góry do dołu gestą, klejącą pajęczyną. Odgłos szybkiego tupotu pajęczych nóg jest coraz bliżej i zdajecie sobie sprawę, że nie ma już dla was nadziei, chyba że za pajęczynami znajduje się jakaś droga ucieczki. Nie macie zresztą wielkiego wyboru. Wbiegacie na oślep w sieć, rozrywając ją niczym dzikie zwierzę zapędzone w kosi róg. Wymaga to wiele wysiłku, ale w końcu dostrzegacie za pajęczynami światło – być może drogę ucieczki.

Kiedy przechodzicie przez pajęczynę, nie znajdujecie się już w ciemnych, sterylnych salach szpitala św. Marii, ale w wąskiej, pokrytej pajęczymi sieciami jaskini. Nie macie odwagi się tu zatrzymać ani tym bardziej wrócić, skąd przyszlście, więc biegniecie wgląd ciemnej, ciasnej jamy, nie macie jednak pojęcia, dokąd może prowadzić. Zerkacie przez pajęczynę po obu stronach i dostrzegacie nie tylko twardą skałę, ale też migoczące światła przypominające morze gwiazd wylaniające się spośród jedwabnych nici. W końcu udaje wam się przejść przez kolejną ścianę pajęczyn i waszym oczom ukazuje się alejka w Dzielnicy Kupieckiej Arkham w pobliżu rzeki Miskatonic. Nie macie czasu ani ochoty, żeby się nad tym zastanawiać, więc decydujecie po prostu, że musicie oddalić się od szpitala najbardziej, jak to tylko możliwe. Gdy tylko docieracie do domu, padacie z wycieńczenia.

Kiedy następnego dnia sprawdzacie poranne gazety, spodziewacie się opowieści o rozgorzałym w szpitalu św. Marii chaosie i pladze pajaków. Jednak ku waszemu zdziwieniu nie znajdujecie żadnych wiadomości na temat szpitala. Czy wydarzenia ostatniej nocy miały miejsce zbyt późno, żeby Arkham Advertiser zdążył je wydrukować? A może to wszystko był tylko zły sen? Zarzucacie płaszcze i kierujecie się

w stronę szpitala, aby upewnić się, że to wszystko wydarzyło się naprawdę.

Kiedy docieracie do szpitala św. Marii, spodziewacie się zobaczyć budynek – a może nawet całą dzielnicę Uptown – pokryty pajęczynami. O dziwo wszystko jest perfekcyjnie czyste. Pacjenci, pielęgniarki i lekarze chodzą spokojnie po korytarzach, zupełnie jakby poprzedniej nocy nic się tu nie wydarzyło. Pytacie recepcjonistkę, czy możecie spotkać się z doktor Maheswaran, ale tylko kręci głową. „Przykro mi, ale chyba jej tu dzisiaj nie ma. Ostatniej nocy wyszła w połowie zmiany i od tej pory nikt jej nie widział. Może jest ktoś inny, z kim chcielibyście porozmawiać?”

Coś jest nie tak. Nic z tego nie ma sensu. Już chcecie zażądać, aby wpuszczono was do waszych śpiących towarzyszy, kiedy podchodzi do was blondyn o mocno podkrążonych oczach i kładzie jednemu z was rękę na ramieniu.

„Dzień dobry. Powinniśmy porozmawiać”.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że dr Maheswaran zaginęła. Być może mogliście ją uratować. Główny badacz otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej.
- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Randolph uciekł ze szpitala na własną rękę. Dowolny badacz może zdecydować się dodać Randolpha Cartera (Przywiązanego do świata jawy) (Pożeracz snów 79) do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- ☞ Przejdź do **Zakończenia 5**.

**Zakończenie 5:** Wychodzicie ze szpitala w towarzystwie blondyna, który opowiada wam o sobie nieco więcej. Mężczyzna nazywa się Randolph Carter i mówi wam, że jest „śniącym”, tak jak Virgil Gray i wasi przyjaciele: oznacza to, że posiada zdolność podróżowania pomiędzy światem jawy a równoległym wymiarem nazywanym przez niego KRAINAMI SNÓW, który został stworzony przez sny wszystkich żywych organizmów

na Ziemi i jest przez nie podtrzymywany. „To miejsce zarówno dobrych snów, jak i koszmarów” – tłumaczy. „Obawiam się, że wasi przyjaciele są tam teraz uwięzieni”.

Pytacie, czy możecie coś zrobić, aby im pomóc. Randolph zastanawia się przez chwilę, po czym odpowiada: „Zazwyczaj śniący mogą powrócić do świata jawy po prostu poprzez chęć obudzenia się, ale z jakiegoś powodu wasi przyjaciele nie mogą tego zrobić. Jeśli naprawdę chcecie im pomóc, sami musicie wejść do Krain snów i odnaleźć ich. Ale dotarcie tam nie jest łatwe. Ścieżki te są zazwyczaj dostępne jedynie dla doświadczonych śniących i jedynie, kiedy śpią. Są jednak pewne miejsca w Krainach snów, które dotyczą świata jawy, i przy użyciu odpowiednich narzędzi możecie wejść do Krain w waszych fizycznych ciałach. Znam jedno z takich miejsc, niedaleko stąd. Jednak—”

Zanim Randolph zdola dokończyć zdanie, przerywa mu tajemniczy głos...

- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Usuń z gry worek plagi i wszystkie żetony plagi w grze. (Nie musicie ich zatrzymywać na później ani notować).
- ☉ Jeśli rozgrywasz *Sieć snów* jako czteroczęściową kampanię, przejdź do **Antraktu I: Czarny kot**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Sieć snów* i *Senną wyprawę* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...

❖ ...i nie rozegralście jeszcze **Scenariusza 1-A: Przez wrota snu**, przejdźcie do danego scenariusza.

❖ ...i rozegralście już **Scenariusz 1-A: Przez wrota snu**, zamiast tego przejdźcie do **Antraktu I: Czarny kot**.

## Antrakt I: Czarny kot

- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię lub jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* jako czteroczęściową Kampanię A: przejdźcie do **Czarny kot 1**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Sieć snów* jako czteroczęściową Kampanię B: przejdźcie do **Czarny kot 3**.

**Czarny kot 1:** Po zakończeniu scenariusza 1-A śniący wyruszają poza granice Zaczarowanego lasu...

Kiedy opuszczacie Zaczarowany las, mijacie popalowane zielone łąki pod błękitnym, bezchmurnym niebem. W ciągu kilku godzin podróży na południe rozmawiacie z jasnowłosym mężczyzną, który przedstawił wam się jak Randolph Carter. Przechodzicie przez miasto, które Randolph nazywa Nir, oraz przez kamienny most unoszący się nad szeroką rzeką. Ponieważ mężczyzna wydaje wam się przyjacielski i obeznany zarówno w waszym świecie, jak i w tym, wyjaśniamie mu waszą sytuację: że podążaliście za opisami niejakiego Virgila Graya, aby dotrzeć do tej dziwnej krainy, ponieważ chcieliście na własne oczy zobaczyć, ile w jego historii jest prawdy. „Jest pewne miejsce w Ulthar, gdzie możecie osobiście poznać tego mężczyznę” – odpowiada Randolph. „Pokażę je wam, gdy dotrzemy do Ulthar”.

Miasto Ulthar wygląda niezupełnie tak, jak sobie wyobrażaliście. Granice miasta wyznacza brukowana droga, oddzielająca tutejsze osobliwe domki od zielonych łąk. Wewnątrz miasta wąskie brukowane uliczki pękają w szwach od wszelkiej maści i rozmiarów kotów, które rozpierzchają się na boki, kiedy przechodzicie. Stare spiczaste dachy i wysunięte górne piętra górują nad pagórkowatymi uliczkami – cała wioska wygląda jak przypadkowo rozrzucona garść domów i staromodnych lokali. Kiedy docieracie do rynku pośrodku wioski, Randolph zatrzymuje się i zwraca do was z młodzieńczym uśmiechem. „Witajcie w Ulthar” – ogłasza. – „Jak już wspominałem, jesteście tu raczej bezpieczni. Podróżując przez to miasto, trzeba pamiętać właściwie tylko o jednym, ale za to najważniejszym prawie: w Ulthar nikomu nie wolno zabić kota”. Patrząc na to, że tutejsze ulice są wypelnione kotami, zastanawiacie się na głos, czy to może nie one tak naprawdę rządzą tym miastem. „Niezupełnie” – odpowiada Randolph, zastanawiając się nad waszymi słowami – „ale w zasadzie można to nazwać centrum kociej społeczności w Krainach snów. Powody istnienia takiego prawa to już opowieść na inną okazję. Na początek – chodźcie, mam przecucie, że znajdziemy tego waszego «Virgila» u Einara”.

Randolph prowadzi was przez rynek miasta, otoczony budynkami zdobionymi podobiznami kotów w formie statuetek, szyldów, a nawet witraży. W końcu docieracie do jednego z takich budynków, którego szyld głosi: „U Einara”. Wewnątrz mieści się stylizowana na średniowieczną tawerna z długimi drewnianymi stołami. Zauważacie kilku stałych klientów i trzy razy tyle kotów. Siedzący przy drewnianej ladzie gość

tawerny karmi jednego z kotów małymi kawałkami suszonego mięsa. To wysoki mężczyzna koło trzydziestki o krótkich, ciemnych włosach, wydatnej szczęce i ostrych kościach policzkowych. Od razu rozpoznajecie w nim pisarza, Virgila Graya. Mimowolnie zastanawiacie się, czy to spotkanie to ślepy traf, czy może coś wam przeznaczonego – na wasze szczęście lub nieszczęście.

Razem z Randolphem podchodzicie do mężczyzny i przedstawiacie się. Virgil podaje wam rękę z radosnym uśmiechem. „Cóż za miłe spotkanie, drodzy współśniacy!” – mówi pisarz z nutą dziecięcego podniecenia w głosie. „Wspaniale jest poznać innych, którzy mi uwierzyli. Mam już dość czytania w gazetach o mojej rzekomej «chorobie»”.

Kiwacie na potwierdzenie głowami i informujecie Virgila, że chcecie znaleźć jakieś dowody swojego odkrycia i zabrać je z powrotem do świata jawy. „Myślicie, że nie próbowałem?” – odpowiada ze zniechęceniem. „Niestety, to niemożliwe, aby ktoś śpiący zabrał ze sobą cokolwiek z tych krain do prawdziwego świata. Widzicie, to wszystko to tylko wyobrażenia. Myśli, pojęcia, fantazje. Chyba nie potraficie złapać myśli w dłonie, prawda?”

Do rozmowy wtrąca się Randolph. „Istnieje pewne miejsce w Krainach snów, gdzie może znajdować się dowód, którego szukacie. Widziałem je w moich snach. Byłem tam trzy razy, każda z wizyt była równie krótka i przerywana przez wschodzące słońce... jakbym się nie starał, nie potrafię kolejny raz odnaleźć drogi. Spędziłem niejedną noc na poszukiwaniu tego miejsca”.

„Och” – odpowiada zaintrygowany Virgil – „co to za miejsce?”

„To cudowne miasto” – snuje Randolph, a jego oczy aż lśnią od zachwytu. – Całe ze złota i piękniejsze niż wszystko, co kiedykolwiek widzieliście i kiedykolwiek zobaczycie. Miasto ponad szczytami nieznanymi gór Kadath, gdzie nikt jeszcze nie dotarł. Tam, spowity chmurami i w koronie z gwiazd, wznosi się onyksowy zamek Wielkich Przedwiecznych”.

Sluchając z zaciekawieniem opowieści Randolpha, Virgil leniwie głaszcze kota siedzącego na ładzie obok. To smukła istota o lśniącym czarnym futrze, ciemnym niczym pustka samego kosmosu. „W takim razie musimy znaleźć to miejsce! Nawet jeśli nie znajdziemy tam dowodu, którego szukamy, nadal brzmi to jak przygoda życia. Wystarczy, aby wypełnić sto stron, a może i więcej!”

Mówicie Randolphowi i Virgilowi, że zanim podejmiecie się udziału w takiej wyprawie, musicie powrócić do świata jawy i powiedzieć waszym towarzyszom o tym, czego doświadczyliście. W tej samej chwili do rozmowy wtrąca się inny głos, tajemniczy i cichy: „Och, nie możecie się obudzić. Oko na was patrzy”.

Kręcicie dookoła głowami, szukając źródła głosu. Barman? Któryś z klientów? Wtedy głaskany przez Virgila czarny kot przeciąga się i siada, a jego przesywające żółte oczy odbijają dochodzące z zewnątrz światło słoneczne. „Długo czekałem, aż zaczniesz szukać Kadath” – odzywa się.

„Umiesz mówić?” – pyta Virgil, podskakując ze zdziwienia i prawie przewracając swój stółek.

„Jestem kotem, ty głupku. Oczywiście, że umiem mówić” – odpowiada czarny kot, liżąc z nudów łapkę. „Spotkałeś tysiąc kotów z Ulthar i jeszcze się dziwisz?”

„Ale... Myślałem...” – Virgil wyciera czoło dłonią.

„Nie przejmujcie się nim” – zwraca się do was czarny kot. „Zapewniam was, że nie uda wam się powrócić do świata jawy, dopóki nie odnajdziecie Kadath. To wasze jedyne wyjście. Tymczasem ja wrócę do waszego świata i powiem waszym towarzyszom o czekającej was wyprawie”. Zeskakuje z łąki i idzie pewnie w stronę wyjścia. „Chociaż obawiam się, że ich zadanie będzie jeszcze bardziej wymagające...”

☞ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną kampanię: przejdź do **Czarny kot 2**.

☞ W przeciwnym razie zagadkowy kot znika za drzwiami, zanim macie szansę odpowiedzieć. Przejdź do **Scenariusza 2-A: Poszukiwania Kadath**.

**Czarny kot 2:** „Co mam przekazać waszym przyjaciołom w świecie jawy?”

☞ Główny badacz musi zdecydować (wybiera jedno):

❖ Powiedzcie towarzyszom o waszej wyprawie, niedoli i niebezpieczeństwie. Czarny kot powróci do was, kiedy dostarczy tę wiadomość. Może być to zbyt duże obciążenie dla waszych towarzyszy. Zanutuj w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A), że czarny kot dostarczył informacje o waszej niedoli.

❖ Powiedzcie towarzyszom o waszych nowych przyjaciołach i o Krainach snów. Zanutuj w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A), że czarny kot podzielił się wiedzą o Krainach snów.

❖ Powiedzcie towarzyszom, że są w niebezpieczeństwie, a wy jesteście bezpieczni. Czarny kot pozostanie z nimi po dostarczeniu tej wiadomości. Może to nieco utrudnić waszą wyprawę. Zanutuj w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A), że czarny kot ostrzegł pozostałych.

❖ Ani trochę nie ufacie zwierzęciu. Grozicie czarnemu kotu, aby pod żadnym pozorem nie zbliżał się do waszych przyjaciół. Kot ziewa i znika za drzwiami. Zanutuj w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A), że cóż, w porządku, róbcie po swojemu.

☞ Przejdź do **Czarny kot 3**.



**Czarny kot 3:** Po zakończeniu scenariusza 1-B badacze odbywają pewne spotkania przy szpitalu św. Marii...

„...Musicie być ich przyjaciółmi” – mówi tajemniczy głos z góry. Ku waszemu zdziwieniu cichy głos nie należy do człowieka, a do czarnego kota, który siedzi wygodnie na gałęzi drzewa zwisającej nad przyszpitalną ścieżką. „Pozbierajcie już szczęki z podłogi i słuchajcie”. Kot podnosi się i przeskakuje na pobliski płot, spacerując po nim z gracją właściwą jedynie kotom.

„To jeden z kotów z ziemskich Krain snów” – stwierdza radośnie Randolph, zupełnie jakby właśnie spotkał niewidzianego od dawna starego przyjaciela. „Minęło wiele czasu, odkąd ostatni raz rozmawiałem z przedstawicielem waszego gatunku!”

Kot przez chwilę wpatruje się w Randolpha przeszywanymi, żółtymi oczami, po czym odwraca spojrzenie na was. „...Jasne. Tak czy siak, przynoszę wiadomość od waszych śniących przyjaciół”.

Sprawdź Dziennik kampanii Sennej wyprawy (Kampania A). Przeczytaj ten z poniższych fragmentów, który odpowiada waszej sytuacji.

#### **Jeśli rozgrywacie Sieć snów (Kampania B) jako samodzielną kampanię i nie posiadacie Dziennika kampanii Sennej wyprawy:**

„Nie tylko wasi przyjaciele mają kłopoty” – tłumaczy czarny kot. „Zawiązał się olbrzymi spisek, a oni są... cóż, powiedzmy, że są obecnie nieco zajęci swoimi własnymi problemami. Tylko wy możecie zniszczyć wielką sieć. Zapomnijcie o waszych towarzyszach i wejdźcie w ciemność. To jedyny sposób. Postaram się chronić waszych przyjaciół, póki nie wypełnicie waszego zadania. Rozumiecie?”

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że jesteście zdani na siebie.


#### **Jeśli czarny kot podzielił się wiedzą o Krainach snów:**

Czarny kot opowiada wam o Krainach snów i o wyprawie, na którą mają zamiar wyruszyć wasi przyjaciele. „Wasi przyjaciele przebywają w bezpiecznym miejscu w Krainach snów. Jest z nimi między innymi moje ludzkie zwierzątko, Virgil. Tak, ten Virgil. Widzę przecież wasze miny. Jest z nimi jeszcze drugi śniący, mężczyzna o imieniu... hej, zaraz, zaraz”. Kot wpatruje się podejrzliwie w Randolpha, po czym ziewa. „Hmm, wiecie co? Nieważne. Muszę coś sprawdzić”. Po tych słowach kot nagle odchodzi.

Zanotuj w obu Dziennikach kampanii, że czarny kot ma przecucie.


#### **Jeśli czarny kot dostarczył informacje o waszej niedoli:**

„Więc tak: z waszymi kumplami nie jest najlepiej. Prosim, żebym wam przekazał, że mają spore kłopoty. Nie mogą się obudzić, dopóki nie wypełnią swojego zadania, a nie będzie ono łatwe. Oko chaosu ich obserwuje. To zadanie może być wyjątkowo trudne, ale być może jesteście też ich ostatnią nadzieją”. Czarny kot zeskakuje z płotu i oddala się od was. „A teraz wybaczenie, lepiej wróć już do waszych przyjaciół, zanim dadzą się zabić”.

Zanotuj w Dzienniku kampanii Senna wyprawa (Kampania A), że czarny kot jest po waszej stronie. Dodaj 1 żeton  do worków chaosu obu kampanii.

#### **Jeśli czarny kot ostrzegł pozostałych:**

„Wasi przyjaciele prosili, żebym wam przekazał, że są cali i zdrowi. W zasadzie powiedzieli mi, abym was ostrzegł, że to wy jesteście w prawdziwym niebezpieczeństwie. Na waszym miejscu bym im wierzył. Ma miejsce olbrzymi spisek i tylko wy możecie go powstrzymać. Najlepsze, co możecie zrobić, to przeć do przodu, dla dobra waszego i ich. Nie martwcie się, zostaną tu na razie. Ktoś musi utrzymać was przy życiu”.

Zanotuj w Dzienniku kampanii Sieci snów (Kampania B), że czarny kot jest po waszej stronie. Dodaj 1 żeton  do worków chaosu obu kampanii.

#### **Jeśli coś, w porządku, róbcie po swojemu:**

„W sumie wiecie co? Już nieważne. Na pewno sobie poradzicie”. Czarny kot nagle odchodzi, nie mówiąc nic więcej.

Zanotuj w obu Dziennikach kampanii, że sami się o to prosiście.

Po tym, jak został przeczytany odpowiedni fragment:

- ☉ Jeśli rozgrywacie Senną wyprawę i Sieć snów jako połączoną kampanię: przejdź albo do **Scenariusza 2-A: Poszukiwania Kadath**, albo do **Scenariusza 2-B: Koszmar tysiąca wcieleń**.
- ☉ W przeciwnym razie przejdź do **Scenariusza 2-B: Koszmar tysiąca wcieleń**.



## Scenariusz II-A: Poszukiwania Kadath

**Wprowadzenie 1:** Spędzacie noc w gospodzie „U Einara”, ale nie udaje wam się nawet na chwilę zmrzyć oka. Nawet jeśli ktoś mógłby spać wewnątrz snu, na pewno nie jesteście to wy. Wasze umysły przepelnia lęk przed czekającą was wyprawą.

Zastanawiacie się nad ostrzeżeniem czarnego kota o niebezpieczeństwie w świecie jawy i rozmyślacie o innych, którzy podążali za Virilem Grayem po stopniach snu i przez Zaczarowany las. Czy oni też tu są? Być może jeśli znajdziecie ten zamek i powrócicie z dowodem na istnienie Krain snów, uda wam się wszystkich uratować: siebie, swoich przyjaciół i innych śniących.

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☉ Jeśli czarny kot jest po waszej stronie, przejdź do **Wprowadzenia 2**.
- ☉ Jeśli powyższe stwierdzenie nie jest prawdą i w tej grupie badaczy jest Luke Robinson, przejdź do **Wprowadzenia 3**.
- ☉ Jeśli żadne z powyższych nie jest prawdą, przejdź do **Wprowadzenia 4**.

**Wprowadzenie 2:** Kiedy wstaje dzień i przez zasłony twojego pokoju wpada delikatnie światło, za oknem zauważasz sylwetkę przypominającą kształtem kota. Gdy twój wzrok się wyostrza, paraliżują cię jego przenikliwe żółte oczy, jasne niczym światło świtania. Rozpoznajesz, że kształt to gadający czarny kot Virgila. Pytasz go, jak długo tam siedzi.

„Wystarczająco długo, by wiedzieć, że nie jesteś ani na jawie, ani we śnie” – odpowiada, przecząc sam sobie.

Natura tego świata wciąż wprawia cię w zakłopotanie. Czy w ogóle można spać w Krainach snów? Jeśli tak, gdzie wtedy udaje się twój umysł? Z ciekawości zadajesz to pytanie kotu.

„Ci, którzy znajdują się w swoich fizycznych ciałach, mogą spać, ale ty to zupełnie co innego. Ale to teraz nieważne. Przejdźmy do sedna”. Czarny kot wskazuje na twoje łóżko. „Tak jak prosiłście, przekazałem waszym przyjaciółom ostrzeżenie. Wygląda na to, że również przygotowują się do wejścia do Krain snów. Do tego czasu zostanę z wami. I tak ktoś musi pilnować was i mojego ludzkiego pupila”.

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☉ Jeśli w tej grupie badaczy znajduje się Luke Robinson, przejdź do **Wprowadzenia 3**.
- ☉ W przeciwnym razie przejdź do **Wprowadzenia 4**.

**Wprowadzenie 3:** Rano znajdujesz Virgila i Randolpha rozmawiających na placu przed lokalem „U Einara”. Nadal nie masz pewności, co o nich myśleć, ale dobrze wiesz, gdzie powinieneś iść dalej. Przecież nie jest to twoja pierwsza wyprawa do legendarnej krainy snienia. Zwracasz się do Randolpha i sugerujesz rozmowę z arcykapłanem Atalem w pobliskiej Świątyni Starszych Bogów. To imię, które słyszałeś, kiedy ostatnio odwiedzałeś we śnie miasto Ulthar, ale do tej pory nigdy nie miały powodu, by zasięgać u kapłana rady. Randolph spogląda na ciebie z zaskoczeniem, które szybko przekształca się w uśmiešek.

„A to ciekawe” – mówi – „chciałem zasugerować to samo. Atal jest mądry ponad wszelką miarę. Może wiedzieć, gdzie znaleźć miejsce, którego szukamy”. Virgil, wyciekający niecierpliwie na rozpoczęcie przygody, klaszcze w dłonie. „Na co czekamy? Tędy, przyjaciele!”

Kiwasz głową i kierujesz się do świątyni, okrągłej wieży z kości słoniowej stojącej na najwyższym wzgórzu w mieście. Niewielka armia kotów patroluje jej mury. Na jej czele stoi nie kto inny jak stary kot z bliznami, którego spotkałeś wcześniej w lesie. Rusza w waszą stronę, uniemożliwiając wam przejście i traktując was wyjątkowo szorstko.

„Witajcie ponownie” – mówi stary kot surowym tonem. – „Przypuszczam, że chcecie, abym się odsunął”.

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☉ Jeśli badacze naradzili się z zugami lub jeśli badacze zostali uratowani przez Randolpha Cartera, przejdź do **Wprowadzenia 5**.
- ☉ Jeśli koty otrzymały daninę od zugów, przejdź do **Wprowadzenia 6**.

**Wprowadzenie 4:** Następnego ranka znajdujecie Virgila i Randolpha rozmawiających na rynku przed lokalem „U Einara”. Chociaż nie jesteście jeszcze do końca pewni, co o nich myśleć, wiecie, że obaj są dobrze zorientowani w sytuacji panującej w tej dziwnej krainie. Pytacie ich, jaki powinien być wasz następny ruch. „Powinniśmy porozmawiać z arcykapłanem Atalem w Świątyni Starszych Bogów” – sugeruje Randolph. – „Jest mądry ponad wszelką miarę i może wiedzieć, gdzie znaleźć miejsce, którego szukamy”. Zastanawiacie się głośno, jak daleko stąd jest świątynia.

„Niedaleko” – odpowiada Randolph. – „Stoi na szczycie najwyższego wzgórza w Ultharze. Chodźcie, zaprowadzę was”. Udajecie się za Randolphem do Świątyni Starszych Bogów, okrągłej wieży z kości słoniowej chronionej przez niewielką armię kotów. Na ich czele stoi nie kto inny jak stary kot z bliznami, którego spotkaliście wcześniej w lesie. Rusza w waszą stronę, uniemożliwiając wam przejście, i traktuje was wyjątkowo szorstko.

„Witajcie ponownie” – mówi stary kot surowym tonem. – „Przypuszczam, że chcecie, abym się odsunął”.

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☉ Jeśli badacze naradzili się z zugami lub jeśli badacze zostali uratowani przez Randolpha Cartera, przejdź do **Wprowadzenia 5**.
- ☉ Jeśli koty otrzymały daninę od zugów, przejdź do **Wprowadzenia 6**.

**Wprowadzenie 5:** „Cóż, przykro mi” – mówi kot, wyciągając do góry sztywny ogon. Otacza was więcej kotów, a niektóre z nich głośno syczą. Ich futro unosi się, a oczy błyszczą gniewem. – „Naszym obowiązkiem jest strzec tego miejsca przed porywczymi przybyszami z zewnątrz takimi jak ty. Nie jesteście tu mile widziani”.

„Bądź rozsądny” – prosi go Randolph. – „Chcemy tylko porozmawiać z Atalem. Nie mamy zamiaru robić niczego złego”.

„Możecie mówić jedno, a zrobić drugie”. Pokryty bliznami kot kroczy dumnie. „A teraz wynoście się stąd i nie wracajcie”.

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

☞ Odejdźcie z pustymi rękami. Przejdź do **Wprowadzenia 7**.

☞ Wtargnijcie do świątyni. Przejdź do **Wprowadzenia 8**.

**Wprowadzenie 6:** Mówicie kotu, że jesteście tutaj tylko po to, aby porozmawiać z Atalem i nie chcecie zrobić niczego złego. „Ach, nie martwcie się, ludzie” – mówi kot z ziewnięciem, które tylko w wykonaniu kota może nadal wyglądać tak szlachetnie. – „Nie wyglądacie na takich, co sprawiają kłopoty. Poza tym, ja nigdzie się nie wybieram”. Przed kotem leży niewielka, zakrwawiona bryła – na wpół zjedzony bażant. Opieracie się pokusie, by unieść się honorem, i cieszyście się, że jesteście z kotem na dobrej stopie. „Wejdźcie do środka” – mówi, a następnie oblizuje się, szykując się do dokończenia posiłku.

Przejdź do **Wprowadzenia 9**.

**Wprowadzenie 7:** Zrezygnowali, opuszczacie świątynię na wzgórzach. „Chyba będziemy musieli się obejść bez mądrości Atala” – mówi Randolph z westchnieniem. – „W każdym razie cel naszej podróży prawdopodobnie jest daleko stąd – być może na innym kontynencie. Będziemy musieli przepłynąć się przez morze. Proponuję udać się na południe, do miasta portowego Dylath-Leen. Tam możemy ustalić nasze dalsze kroki”. Kiwacie głowami i raz jeszcze spoglądacie na kamienną świątynię, zastanawiając się nad wiedzą, którą mogliście w niej zdobyć.

Przejdź do **Przygotowania**.

**Wprowadzenie 8:** Informujecie kota, że wejdziecie do świątyni w taki czy inny sposób i żaden byle kot nie stanie wam na drodze. „Chcecie się założyć?” – warczy, pochyla ciało i przygotowuje się do skoku. Kilka innych kotów strzegących świątyni zauważa zamieszanie i otacza was. Nie chcecie ich skrzywdzić, ale nie możecie pozwolić, aby stanęły wam na drodze do wiedzy. Kiwacie do siebie porozumiewawczo głowami i szaleńczo rzucacie się do bram świątyni. Dookoła wybucha burza syków i gniewnych pisków, gdy koty podejmują desperacką obronę. Zderzacie się ze ścianą drobnych pazurów i zębów, ale mimo to bezczelnie przecie do przodu. Zatraskujecie za sobą kamienne drzwi i słyszycie, jak stary kot wrzeszczy z drugiej strony: „Dobrze więc, ludzie! Idźcie do swojego kapłana! Ale nie myślcie, że ten grzech zostanie wam wybaczony!”

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze wtargnęli do świątyni.

Przejdź do **Wprowadzenia 9**.

**Wprowadzenie 9:** U szczytu świątyni, na podium z kości słoniowej czeka na was arcykapłan Atal. Jest wątym, szczupłym mężczyzną o długiej, delikatnej czarnej brodzie, zapadniętych policzkach i białych, mlecznych oczach osoby dotkniętej ślepotą. „Nie dajcie się zwieść waszym oczom” – szepcze Randolph, kiedy siadacie przed podwyższeniem. – „Atal ma ponad trzysta lat, ale jego pamięć jest ostra jak brzytwa”.

Pytacie kapłana o waszą misję i cel podróży: zamek, który Randolph opisał ze swoich snów. „Mówicie o miejscu spoczynku Wielkich, wysoko ponad nieznanym Kadath. Nawet ja nie znam jego prawdziwego położenia. Zresztą owoce samych prób wejścia w takie miejsce byłyby naprawdę gorzkie. Mój towarzysz Barzai niegdyś wdrapał się na szczyt o wiele mniej uświęcony i słuch po nim zaginął. Bogowie Kadath mogą wydawać się bezsilni, ale są chronieni przez Innych Bogów Zewnętrznych, którym lepiej nie wchodzić w drogę. Mądrzej byłoby zostawić wszystkich bogów w spokoju i odpuścić sobie ten obłąd”.

Zaintrygowało was użycie przez Atala słowa „bogowie”. Zastanawiacie się głośno, jaki bóg może istnieć w takim miejscu.

Kapłan potrząsa głową. „Oni nie są naszymi bogami, ale bogami Ziemi, ponieważ ta kraina jest jedynie odbiciem was samych”.

Próbujecie wnikać głębiej w mądrości Atala, zadając kolejne pytania, ale jego rady pozostają bez zmian. „I tak powiedziałem już więcej, niż powinienem” – nalega. „Proszę, dla własnego dobra, nie brnijcie dalej w to szaleństwo”.

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Dowody na istnienie Kadath”, postaw 1 kreskę.

Sprawdź Dziennik kampanii.

☞ Jeśli badacze naradzili się z zugami, przejdź do **Wprowadzenia 10**.

☞ Jeśli koty otrzymały daninę od zugów lub jeśli badacze zostali uratowani przez Randolpha Cartera, przejdź do **Wprowadzenia 11**.

**Wprowadzenie 10:** Doznajecie olśnienia i przypominacie sobie o winie księżycowym, które otrzymaliście od zugów w Zaczarowanym lesie.

Częstujecie Atala, a on ochoczo kosztuje. Udajecie, że sami również pijecie, jednocześnie cały czas dolewając kaplanowi napoju. W końcu język Atala rozwiązuje się i kaplan opowiada o zakazanych rzeczach, o których nigdy by z wami nie rozmawiał, gdyby nie był pod wpływem wina. Opowiada o rzeźbie wyrzeźbionej w zboczach góry Ngranek na wyspie Oriab – mężczyzna twierdzi, że przedstawia ona oblicze bogów. Opowiada o filarach w Kadatheronie, na których zapisana jest historia ziemskich Krain snów. Opowiada o zabitych przez hordy Nocy i tych pochowanych w kryptach Zulan-Thek, miasta umarłych. Mówi o złowrożej gwieździe nad zapomnianym miastem, które nie występuje na żadnej mapie. „Jeśli naprawdę musicie szukać Kadath na Lodowym pustkowiu” – mówi sennie – „na wybrzeżu na południu znajduje się miasto: Dylath-Leen. Możecie stamtąd wyruszyć”.








W Dzienniku kampanii, w sekcji „Dowody na istnienie Kadath”, postaw 1 kreskę. Każdy badacz otrzymuje 2 punkty doświadczenia. Przejdź do **Przygotowania**.

**Wprowadzenie 11:** Atal nie chce udzielać wam więcej porad, więc decydujecie się opuścić świątynię na wzgórzu. „Wiele się nauczyliśmy, ale wciąż nie jesteśmy bliżej poznania położenia Kadath” – mówi Randolph z westchnieniem. „Prawdopodobnie nasz cel jest daleko stąd – być może na innym kontynencie. Będziemy musieli przepłynąć się przez morze, jeśli mamy podróżować na tak duże odległości. Proponuję zacząć od podróży na południe, do miasta portowego Dylath-Leen. Tam możemy ustalić nasze dalsze kroki”.

Przejdź do **Przygotowania**.

## 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:

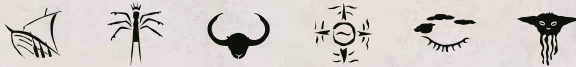
- ☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , 

- ☉ Czarny kot nie jest po waszej stronie.

- ☉ Badacze zostali uratowani przez Randolpha Cartera.

## Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Poszukiwania Kadath*, *Agenci Nyarlathepa*, *Korsarze*, *Krainy snów*, *Szept Hypnosa* oraz *Zugi*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść w grze Ulthar, Rzekę Skai oraz Dylath-Leen.
  - ◆ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Ultharze.
- ☉ Wszystkie pozostałe lokalizacje należy odłożyć na bok, poza grę.
- ☉ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: Koty z Ultharu, Przyczajona mantykora, Pelzająca mgła, Horda Nocy, Istoty z Ib, obie kopie Ponurego dziecięcia nocy, obie kopie Korsarza z Leng i wszystkie 3 kopie Kapłana tysiąca masek.
- ☉ Przeszukaj zebrane karty spotkań w poszukiwaniu 1 kopii Stada voonithów i rozstaw je na Rzece Skai. Jeśli w grze jest 3 lub 4 badaczy, dodatkowo przeszukaj zebrane karty spotkań w poszukiwaniu innej kopii Stada voonithów i rozstaw je w Dylath-Leen.
- ☉ Główny badacz przejmuje kontrolę nad atutem fabularnym Virgilem Grayem (*Autorem dziwnych opowieści*) i umieszcza go w grze.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

## Lokalizacje w Poszukiwaniu Kadath

W tym scenariuszu żadna lokalizacja nie posiada nieodkrytej strony, dlatego każda z nich wchodzi do gry stroną odkrytą do góry. Zamiast strony nieodkrytej lokalizacje te posiadają na odwrocie karty fabuły. W tym scenariuszu za każdym razem, kiedy lokalizacja wchodzi do gry (*także podczas przygotowania*), należy w normalny sposób umieścić na niej żetony wskazówek w liczbie równej jej wartości wskazówek.

Lokalizacja może zostać odwrócona na jeden z dwóch sposobów. Większość z nich można odwrócić w wyniku działania słowa kluczowego Spowita, które zostało opisane poniżej. Niektóre lokalizacje mają zamiast tego wydrukowaną zdolność, która umożliwia ich odwrócenie.

**Jeśli lokalizacja została już odwrócona i tekst na jej odwrocie został przeczytany, do końca gry nie można jej ponownie odwrócić, chyba że zaznaczono inaczej.**

## Spowita

W tym scenariuszu wiele lokalizacji posiada słowo kluczowe Spowita. To słowo kluczowe oznacza, że lokacja zawiera nieznaną wiedzę lub wsparcie, które muszą zostać znalezione przez badaczy, zanim będą mogli z nich skorzystać.

Badacz znajdujący się w lokalizacji ze słowem kluczowym Spowita, na której nie ma żadnych żetonów wskazówek, może jako zdolność

⚡ odwrócić daną lokalizację i odczytać tekst zawarty na jej drugiej stronie.

## Wrogowie ze słowami kluczowymi Rojowisko i Zwycięstwo

Kiedy na wrogu ze słowem kluczowym Rojowisko występuje **Zwycięstwo X**, jest ono aktywne jedynie dla karty-żywiela. Karty roju nie mogą wejść do puli zwycięstwa i nigdy nie mają wartości w punktach zwycięstwa.

### Stop!

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry w *Poszukiwania Kadath*. Na razie należy zignorować dodatkowy zestaw instrukcji przygotowania. Gracze zostaną poproszeni o rozpatrzenie ich później w trakcie trwania scenariusza.



## Przygotowanie Oriabu

- ☉ Każdy badacz traci wszystkie swoje żetony wskazówek.
- ☉ Usunąć z gry każdą lokalizację znajdującą się w grze (lub umieścić ją w puli zwycięstwa, jeśli posiada Zwycięstwo X i nie ma na niej żadnych żetonów wskazówek). Wszyscy wrogowie znajdujący się w danych lokalizacjach oraz karty dołączone do danych lokalizacji zostają odrzucone. Badacze nie zostają pokonani podczas tego procesu.
- ☉ Umieścić w grze każdą odłożoną na bok lokalizację z cechą **Oriab** (Baharna, Góra Ngranek i Nienazwane ruiny).
  - ✦ Umieścić wszystkich badaczy w Baharnie.
- ☉ Przeszukać talię spotkań w poszukiwaniu 1 kopii Nocnych łowców i rozstawić ich na Górze Ngranek. Jeśli w grze jest 3 lub 4 badaczy, dodatkowo przeszukać talię spotkań w poszukiwaniu kolejnej kopii Nocnych łowców i rozstawić ich w Nienazwanych ruinach. Potasuj talię spotkań.
- ☉ Spowoduj postęp do Aktu 2a – „Wyspa Oriab”.

## Przygotowanie Mnar

- ☉ Każdy badacz traci wszystkie swoje żetony wskazówek.
- ☉ Usunąć z gry każdą lokalizację znajdującą się w grze (lub umieścić ją w puli zwycięstwa, jeśli posiada Zwycięstwo X i nie ma na niej żadnych żetonów wskazówek). Wszyscy wrogowie znajdujący się w danych lokalizacjach oraz karty dołączone do danych lokalizacji zostają odrzucone. Badacze nie zostają pokonani podczas tego procesu.
- ☉ Umieścić w grze każdą odłożoną na bok lokalizację z cechą **Mnar** (Kadatheron, Sarnath i Ruiny Ib).
  - ✦ Umieścić wszystkich badaczy w Kadatheronie.
- ☉ Rozstawić odłożonego na bok wroga Istoty z Ib w Ruinach Ib.
- ☉ Spowoduj postęp do Aktu 2a – „Przyszła niegdyś zagłada”.



## Przygotowanie Zakazanych Ziemi

- ☉ Każdy badacz traci wszystkie swoje żetony wskazówek.
- ☉ Usuń z gry każdą lokalizację znajdującą się w grze (lub umieść ją w puli zwycięstwa, jeśli posiada Zwycięstwo X i nie ma na niej żadnych żetonów wskazówek). Wszyscy wrogowie znajdujący się w danych lokalizacjach oraz karty dołączone do danych lokalizacji zostają odrzucone. Badacze nie zostają pokonani podczas tego procesu.
- ☉ Umieść w grze każdą odłożoną na bok lokalizację z cechą **Zakazana** (Ilek-Vad, Zakazane Ziemie i Zulan-Thek).
  - ◊ Umieść wszystkich badaczy w Ilek-Vad.
- ☉ Rozstaw odłożonego na bok wroga Przyczajoną mantykorę w Zakazanych Ziemiach.
- ☉ Rozstaw odłożonego na bok wroga Hordę Nocy w Zulan-Thek.
- ☉ Spowoduj postęp do Aktu 2a – „Poszukiwania Nocy”.

## Przygotowanie Bezczasowej Krainy

- ☉ Każdy badacz traci wszystkie swoje żetony wskazówek.
- ☉ Usuń z gry każdą lokalizację znajdującą się w grze (lub umieść ją w puli zwycięstwa, jeśli posiada Zwycięstwo X i nie ma na niej żadnych żetonów wskazówek). Wszyscy wrogowie znajdujący się w danych lokalizacjach oraz karty dołączone do danych lokalizacji zostają odrzucone. Badacze nie zostają pokonani podczas tego procesu.
- ☉ Umieść w grze Celephaïs, Serannian i Hazuth-Kleg.
  - ◊ Umieść wszystkich badaczy w Celephaïs.
- ☉ Wtasuj do talii spotkań odłożonego na bok wroga Pelzającą mgłę.
- ☉ Przeszukaj talię spotkań w poszukiwaniu 1 kopii Kapłana tysiąca masek i rozstaw go w Hazuth-Kleg. Jeśli w grze jest 3 lub 4 badaczy, dodatkowo przeszukaj talię spotkań w poszukiwaniu kolejnej kopii Kapłana tysiąca masek i rozstaw go w Celephaïs. Potasuj talię spotkań.
- ☉ Spowoduj postęp do Aktu 2a – „Królewski dekret”.

## NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Przed rozpatrzeniem jakiegokolwiek innego zakończenia, jeśli co najmniej 1 badacz został pokonany:** pokonani badacze odczytują najpierw fragment **Pokonany badacz**.

**Pokonany badacz:** *Kiedy się budzisz, jesteś związany grubym, jutowym sznurem i leżysz na twardym, wilgotnym drewnie. Podłoga kołysze się równomiernie w przód i w tył, a ty słyszysz fale oceanu uderzające o ściany. Jesteś przetrzymywany w niewoli na jakiejś galerze. Ale dlaczego?*

- ☉ W Dzienniku kampanii każdy pokonany badacz notuje, że (imię twojego badacza) został pojmany.
- ☉ Jeśli talia pokonanego badacza zawiera Randolpha Cartera i przynajmniej 1 badacz zrezygnował, przekaz kontrolę nad Randolphem Carterem badaczowi, który zrezygnował.
- ☉ Przejdź do osiągniętego przez badaczy zakończenia. Jeśli nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia...
  - ◊ ...i przynajmniej 1 badacz zrezygnował, przejdź do **Zakończenia 1**.
  - ◊ ...i każdy badacz został pokonany, przejdź do **Zakończenia 2**.

**Jeśli nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ każdy badacz zrezygnował:** przejdź do **Zakończenia 1**.

**Zakończenie 1 (każdy pokonany badacz powinien najpierw rozpatrzyć fragment Pokonany badacz):** *Odważyliście się zapuścić w dalekie krainy, od uroczych brukowanych wiosek królestwa Skai po cudowne krainy, których sami nigdy byście nie wymyślili. Dowiedzieliście się wiele o Krainach snów i bogach, którzy mieszkają na szczycie nieznanego Kadath. Chociaż jesteście coraz bliżej celu, nadal nie znacie jego dokładnej lokalizacji. W międzyczasie wasza wyprawa każdym dniem staje się bardziej niebezpieczna. Bez względu na to, dokąd zmierzacie, plugawe, koszmarnie stworzenia ścigają was na lądzie i morzu. Skrzydlate bestie bez twarzy, rogaci Korsarze dzierzący ostre jak brzytwa miecze i dowodzący wielkimi czarnymi galerami – wysłannicy śmierci mają wiele różnych oblicz. Postanawiacie wrócić na swój statek,*

wolny od wielu zagrożeń Krain snów... a przynajmniej tak wam się wydawało. Niestety, wasz statek nie jest bezpiecznym schronieniem. Po powrocie nie możecie znaleźć załogi ani kapitana. Nie ma żadnych śladów walki, nie ma też Virgila, który wrócił na statek wcześniej, aby przygotować się do następnego wypłynięcia.

„Obawiam się najgorszego” – lamentuje Randolph. – „Jeśli złapali ich ci diablscy Korsarze, są w poważnych kłopotach. Korsarze są wysłannikami Innych Bogów Zewnętrznych, których duszą i posłańcem jest pełzający chaos **NYARLATHOTEP**”. Samo wymówienie tego imienia powoduje, że przesywają was dreszcze, chociaż nie wiecie dlaczego. Pytacie, gdzie mogli zostać zabrani. „Bestie, które dowodzą swoimi czarnymi galerami, wypływają z Księżyca” – odpowiada, zupełnie jakbyście dyskutowali o kolejnym przystanku w waszej podróży. – „Jeśli mamy uratować Virgila i naszych towarzyszy, to tam musimy iść”.

- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Za każdy Znak Bogów, którzy ujawnili badacze podczas tego scenariusza, postaw 1 kreskę w sekcji „Dowody na istnienie Kadath” w Dzienniku kampanii.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *Virgil został pojmany*.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *Randolph uniknął pojmania*.
- ☉ Jeśli rozgrywasz *Senną wyprawę* jako czteroczęściową kampanię, przejdź do **Scenariusza 3-A: Ciemna strona księżycy**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ◆ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 2-B: Koszmar tysiąca wcieleń**, przejdźcie do danego scenariusza.
  - ◆ ...i rozegraliście już **Scenariusz 2-B: Koszmar tysiąca wcieleń**, zamiast tego przejdźcie do **Antraktu II: Oneironauci** (można go znaleźć w instrukcji zestawu Mitów Koszmar tysiąca wcieleń).

**Zakończenie 2:** Kiedy się rozglądacie, zauważacie, że wasi pozostali towarzysze, w tym Virgil i Randolph, również zostali pojmani. W tej chwili są nieprzytomni, ale może kiedy się obudzą, będziecie mogli ustalić plan uwolnienia się. W końcu pomimo obecnych kłopotów, dowiedzieliście się wiele o Krainach snów i bogach, którzy mieszkają na szczycie nieznanego Kadath. Chociaż nadal nie znacie jego dokładnej lokalizacji, być może nadal macie szansę na dokończenie wyprawy, jeśli tylko uda wam się uciec z tej okropnej galery. Odpędzacie od siebie rozpaczliwe myśli i macie nadzieję, że to jeszcze nie koniec waszej podróży...

- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Za każdy Znak Bogów, którzy ujawnili badacze podczas tego scenariusza, postaw 1 kreskę w sekcji „Dowody na istnienie Kadath” w Dzienniku kampanii.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *Virgil został pojmany*.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *Randolph został pojmany*.
- ☉ Jeśli rozgrywasz *Senną wyprawę* jako czteroczęściową kampanię, przejdź do **Scenariusza 3-A: Ciemna strona księżycy**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ◆ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 2-B: Koszmar tysiąca wcieleń**, przejdźcie do danego scenariusza.
  - ◆ ...i rozegraliście już **Scenariusz 2-B: Koszmar tysiąca wcieleń**, zamiast tego przejdźcie do **Antraktu II: Oneironauci** (można go znaleźć w instrukcji zestawu Mitów Koszmar tysiąca wcieleń).



## Scenariusz II-B: Koszmar tysiąca wcieleń

**Wprowadzenie 1:** Aby powstrzymać łączenie się świata snów ze światem jawy, decydujecie się wtargnąć do „Krain snów” – jak wasz nowy towarzysz Randolph nazywa ten wymiar – jednak zamiast podróżować we śnie, chcecie przedostać się tam w waszych fizycznych ciałach. „Chociaż istnieje wiele zagrożeń związanych z tą metodą podróży, myślę, że w waszym przypadku będzie ona najlepsza” –

twierdzi Randolph. „Jeśli udamy się tam we śnie, możemy zostać uwięzieni jak wasi towarzysze, niezdolni do przebudzenia”. Przynajęcie mu rację: nie uda wam się zrobić wiele dobrego, jeśli nie będziecie mogli się wydostać, zwłaszcza jeśli chcecie pomóc swoim śniącym towarzyszom.

„Pierwsze, co musimy zrobić, to znaleźć klucz”. Nawet w miejscach, gdzie Krainy snów graniczą ze światem jawy, nie można tak po prostu między nimi przejść. Kiedyś posiadałem klucz do Bramy snów, ale straciłem go wiele lat temu i od tamtej pory nie jestem w stanie go znaleźć” – mówi z żalem.

Sprawdź Dziennik kampanii.

🕒 Jeśli czarny kot jest po waszej stronie, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

🕒 W przeciwnym razie przejdź do **Wprowadzenia 3**.

**Wprowadzenie 2:** Czarny kot, siedzący na pobliskiej ławce w parku, mruży oczy i patrzy na Randolpha z pogardą. „Jak to straciłeś klucz do Krainy snów?”

Podzielnice sceptycyzm kota. Randolph wdycha i kręci głową. „Pozwólcie mi wyjaśnić” – mówi do was. – „To nie jest fizyczny klucz. Nigdy takim nie był. «Kluczem» było poczucie zdumienia, fantazji i kreatywności, które pobudzały moją wyobraźnię, gdy byłem młody. Rzeczy, które tracą na wartości w dojrzałym wieku. To naturalne, że klucz do tego rodzaju snów powinien zostać utracony z wiekiem”.

„Co za głupota!” – beszta go czarny kot. – „Rezygnacja z własnej wyobraźni nie ma nic wspólnego z <dojrzałością>”. Porzuciłeś najlepszą część siebie. Przypominasz teraz bardziej kwilącego kociaka niż wszystkie dzieci, jakie kiedykolwiek spotkałem”.

„Być może masz rację” – zgadza się Randolph, przygnębiony. – „Zmusiłem się, by uwierzyć, że ziemskie zmartwienia są ważniejsze niż młodzieńcze fantazje o złoonych iglicach, pachnących dżunglach i mrocznych królestwach... a teraz boję się, że już nigdy nie zobaczę takich cudów”. Odwraca się do was, a jego oczy pełne są żalu. „A co gorsza, nie będę w stanie was poprowadzić”.

Przejdź do **Wprowadzenia 4**.

**Wprowadzenie 3:** Zadajecie zestaw standardowych pytań: „Kiedy ostatni raz go widziałeś?”, „Gdzie ostatni raz go używałeś?” i tak dalej. Randolph wdycha i kręci głową. „Nie rozumiecie. To nie jest fizyczny klucz. Nigdy takim nie był. «Kluczem» było poczucie zdumienia, fantazji i kreatywności, które pobudzały moją wyobraźnię, gdy byłem młody. Rzeczy, które tracą na wartości w dojrzałym wieku. To naturalne, że klucz do tego rodzaju snów powinien zostać utracony z wiekiem”.

Przejdź do **Wprowadzenia 4**.

**Wprowadzenie 4:** Pytasz, co mogło odwrócić umysł Randolpha od fantazji i skierować jego umysł na problemy codzienności. Myśli przez chwilę, rozważając różne opcje. Nagle coś sobie uświadamia i jego oczy rozszerzają się. „Wiele lat temu miał miejsce pewien incydent. To był ostatni raz, kiedy brałem udział w czymś nadprzyrodzonym, aż do dzisiaj” – wyjaśnia. – „Spotkałem mojego przyjaciela, Joela Mantona, na cmentarzu obok starego, opuszczonego domu w Dzielnicy handlowej. Domu, o którym mówi się Nienazwany. Nie chciałem wierzyć, że naprawdę jest nawiedzony, jak opowiadają historie, ale już samym powtarzaniem legendy wywołałem gniew tego stworzenia”.

Wypytywanie o istotę, a Randolph zamyka oczy, gdy gwałtowny dreszcz przebiega wzdłuż jego kregosłupa. „Nie można tego opisać. Wiem tylko, że ledwo przeżyliśmy. To przeze mnie Joel został ranny. Od tamtego dnia nie miałem już ochoty zagłębiać się w nadprzyrodzone zjawiska ani przesady. Nie dlatego, że przestałem w nie wierzyć, ale dlatego, że się bałem. Czy to z tego powodu klucz nieustannie mi się wymyka? Czy dlatego nie mogę już śnić?” Odpowiedź uderza go, jasna jak słońce. „Wiem, dokąd musimy iść. To tam zgubiłem klucz, więc na pewno tam można go odzyskać!” – wykrzykuje z szeroko otwartymi oczami.

Kiedy Randolph gorączkowo próbuje przywołać taksówkę, uświadamiacie sobie, dokąd planuje iść: do domu bez nazwy, gdzie mieszka nieopisana istota, która wciąż nawiedza jego wspomnienia...

### 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, 🧛, 🧛, 🧛, 🧛, 🧛, 🧛, 🧛, 🧛.

🕒 Czarny kot nie jest po waszej stronie.



## Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Koszmar tysiąca wcieleń*, *Istoty z Podziemi*, *Fuzja rzeczywistości*, *Przejmujący chłód*, *Ghoul*, *Zamknięte drzwi* i *Szczury*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść w grze następujące lokalizacje: Cmentarzysko, Frontowy ganek, Korytarz na piętrze, obie lokalizacje Drzwi na parterze i obie lokalizacje Drzwi na piętrze (*na kolejnej stronie znajduje się sugerowane ułożenie*).

☞ Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Cmentarzysku.

- ☉ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: lokalizację Strych, lokalizację Nieoznakowany grób, wszystkie 6 lokalizacji Tajemnicze schody, wszystkie 4 karty podstępu Niekonczące się zejście i atut fabularny Srebrny klucz.

- ☉ 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, ponieważ każdy badacz został pokonany: przejdź do **Zakończenia 2**.

**Zakończenie 1:** To miejsce w niczym nie przypomina mistycznych lasów, uroczych średniowiecznych wiosek i majestatycznych panoram, o których Virgil Gray pisał w swoich opowiadaniach. Jest zupełnie inaczej: ta zimna, ponura przepaść pożera waszą nadzieję i zastępuje ją uczuciem pustego, bezsensownego strachu. Pytacie Randolpha, czy ta droga prowadzi do waszych pograżonych w śpiączce towarzyszy. Prawie macie nadzieję, że podróżujecie w złym kierunku i będziecie mogli zostawić to okropne miejsce za sobą.

„Nie wiem” – odpowiada, zerkając przez jedno z okien na schodach. – „Opuściliśmy już świat jawy, ale jest to niższy poziom Krain snów, znany jako Podziemie. Nie jest to gościnne miejsce. Wiele stworzeń, które widzieliśmy, jak przekraczały granicę naszego świata, pochodzi z tego regionu. Być może klucz wiedział, że to nasz prawdziwy cel?” Twój przewodnik bada tajemny klucz, który znalazłeś w opuszczonym domu, przesuwając palcami po jego arabeskach, zupełnie jakby przypominał sobie jego kształt, wagę, teksturę. Jego oczy łzawią z głębokiego poczucia straty.

Oferujecie, że przechowacie dla niego klucz, aby mógł uwolnić się od własnych, prywatnych myśli. „Och, tak, może tak byłoby najlepiej” – mówi, podając wam delikatny artefakt. Jest zaskakująco ciężki jak na coś, co według Randolpha nie jest prawdziwe.

Razem z Randolphem i Srebrnym kluczem kontynuujecie drogę w dół. Nie wiadomo, czy wasi towarzysze są w Podziemiach, jednak jeśli istoty przedostające się do świata jawy rzeczywiście pochodzą z tego miejsca, być może znajdziecie tutaj jakieś odpowiedzi.

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że Randolph przetrwał zejście.
- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że badacze weszli w posiadanie Srebrnego klucza. Dowolny badacz może zdecydować się dodać Srebrny klucz (*Klucz do Bramy snów*) do 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.

- ☉ Twoje ciało kroczy teraz wśród uspiomych Krain snów. Do worka chaosu dodaj 1 żeton ☠ (pozostaje tam do końca kampanii).
- ☉ Jeśli rozgrywasz *Sieć snów* jako czteroczęściową kampanię, przejdź do **Scenariusza 3-B: Nie ma odwrotu**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ◆ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 2-A: Poszukiwania Kadath**, przejdź do danego scenariusza.
  - ◆ ...i rozegraliście już **Scenariusz 2-A: Poszukiwania Kadath**, zamiast tego przejdź do **Antraktu II: Oneironauci**.

**Zakończenie 2:** Twoje ostatnie uczucie podczas przebudzenia to napływ trującego, lodowatego powietrza, gdy zostajesz powalony na ziemię przez miazdzące, monolityczne wynaturzenie bez imienia. Powietrze jest siłą wyciągane z twoich płuc. Nie możesz krzyczeć. Rozpaczliwie chwytasz się ziemi, gdy stworzenie rozdziera ci skórę i deptce twoje kości. Jakimś cudem uwalniasz się, uciekając przez wir gorzkiego, miazdzącego wiatru otaczającego stworzenie. Słyszysz odgłosy odrywanego gipsu. Gruz przelatuje obok twojej głowy. Luźna cegła uderza cię w ramię. Zastanawiasz się, czy kiedy to wszystko się skończy, zostanie coś jeszcze z tego przerażającego budynku.

- ☉ Jeśli badacze „odzyskali dziwny klucz”, przejdź do **Zakończenia 3**. W przeciwnym razie przejdź do **Zakończenia 4**.

**Zakończenie 3:** Ledwo słyszycie, jak Randolph krzyczy do was przez wir lodowato zimnego powietrza, które was otacza. Pomimo wszelkich przeciwności jakoś do niego docieracie, a nieopisana potworność deptce wam po piętach. Randolph otwiera siłą dłoń jednego z was, chwytając klucz znaleziony w nienazwanym domu i mocno go ściska. Zamyka oczy i szepta coś bezgłośnie. Gdy obrzydliwy strumień uderza w was, wszystko staje się czarne.

Kiedy się budzicie, leżycie na płaskiej kamiennej platformie z widokiem na strome, proste schody, które schodzą w nieznaną czeleści. Schody za wami wiją się do góry na kamienną iglicę, pograżoną w gęstej mgłę. W obu kierunkach całość pieczary jest słabo oświetlona szarą poświatą. Randolph pomaga wam wstać.

„Było blisko” – przyznaje. – „Nigdy więcej nie chciałbym odbyć takiej podróży”. Pytacie, gdzie jesteście, a on przygryza wargę, spoglądając na ponure, opustoszałe krajobrazy.

„To niższy poziom Krain snów, znany jako Podziemie. Nie jest to gościnne miejsce. Wiele stworzeń, które widzieliśmy, jak przekraczały granicę naszego świata, pochodzi z tego regionu. Być może klucz wiedział, że to nasz prawdziwy cel. Wydaje mi się... wydaje mi się, że zniknął na dobre” – tłumaczy wasz przewodnik.

Macie wrażenie, jakby uderzył w was piorun. Widząc waszą reakcję, Randolph zaciska zęby i odwraca wzrok ze wstydem.

„Nieważne. I tak go już nie potrzebujemy. Chodźmy”. Jego krótka odpowiedź odbija się od kamiennych stopni.

Z Randolphem na czele kontynuujecie zejście w dół. Nie wiadomo, czy wasi towarzysze są w Podziemiach, jednak jeśli istoty przedostające się do świata jawy rzeczywiście pochodzą z tego miejsca, być może znajdziecie tutaj jakieś odpowiedzi.

- ☉ Zannotuj w Dzienniku kampanii, że Randolph przetrwał zejście.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Twoje ciało kroczy teraz pośród uśpionych Krain snów. Do worka chaosu dodaj 1 żeton ☠ (pozostaje tam do końca kampanii).
- ☉ Jeśli rozgrywasz *Sieć snów* jako czteroczęściową kampanię, przejdź do **Scenariusza 3-B: Nie ma odwrotu**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ❖ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 2-A: Poszukiwania Kadath**, przejdź do danego scenariusza.
  - ❖ ...i rozegraliście już **Scenariusz 2-A: Poszukiwania Kadath**, zamiast tego przejdź do **Antraktu II: Oneironauci**.

**Zakończenie 4:** Dostrzeżasz coś w gruzach: coś błyszczącego w wirze lodowatego powietrza i kurzu, coś, co cię wzywa, szepcze twoje imię. Ledwo słyszysz krzyk Randolpha, gdy nieopisana potworność napiera na niego. Pomimo wszelkich przeciwności udaje ci się dotrzeć do gruzowiska, które niegdyś było strychem domu bez nazwy. Teraz już wiesz, skąd brał się ten ulotny błysk: to odbicie wypolerowanego, jasnosrebrnego klucza. „Użyj go!” – krzyczy Randolph pomiędzy agonijnymi wrzaskami. Wynaturzenie wdrapuje się na jego ciało. „Użyj go teraz, póki jeszcze mo—”

Istota ucina krzyk Randolpha, gdy otacza całkowicie jego ciało. Mocno ściskasz klucz w dłoni i drżysz, gdy oglądasz koszmar tysiąca wcieleń pożerający waszego towarzysza w całości. Myślisz o swoich przyjaciółach, uwięzionych gdzieś w niebezpiecznym śnie daleko od domu, a poświata klucza nasila się, pochłaniając cię tak samo, jak stworzenie połknęło Randolpha. Wszystko staje się białe.

Kiedy się budzicie, leżycie na płaskiej kamiennej platformie z widokiem na strome, proste schody, które schodzą w nieznaną czeleści. Schody za wami wiją się do góry na kamienną iglicę, pogrążoną w gęstej mgle. W obu kierunkach całość pieczary jest słabo oświetlona szarą poświatą. Szukasz Srebrnego klucza, ale gdzieś zniknął. Po Randolphie Carterze nie ma śladu.

Z pewnością nie jesteście już w świecie jawy. Być może klucz przeniósł wasze fizyczne ciała do Krain snów, jak wcześniej sugerował Randolph? Jednak to miejsce w niczym nie przypomina mistycznych lasów, uroczych średniowiecznych wiosek i majestatycznych panoram, o których Virgil Gray pisał w swoich opowiadaniach. Jest zupełnie inaczej: ta zimna, ponura przepaść pożera waszą nadzieję i zastępuje ją uczuciem pustego, bezsensownego strachu. Jeszcze raz spoglądacie na niezliczone stopnie za waszymi plecami. Wygląda na to, że nie macie wyboru – musicie iść dalej, w głąb tego odludnego i niebezpiecznego królestwa.

- ☉ Zannotuj w Dzienniku kampanii, że Randolph nie przetrwał zejścia. Jeśli talia dowolnego badacza zawiera Randolpha Cartera (*Przywiązany do świata jawy*) (*Pożeracz snów* 79), usuń go z danej talii do końca kampanii.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Jeśli rozgrywasz *Sieć snów* jako czteroczęściową kampanię, przejdź do **Scenariusza 3-B: Nie ma odwrotu**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ❖ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 2-A: Poszukiwania Kadath**, przejdźcie do danego scenariusza.
  - ❖ ...i rozegraliście już **Scenariusz 2-A: Poszukiwania Kadath**, zamiast tego przejdźcie do **Antraktu II: Oneironauci**.

## Antrakt II: Oneironauci

**Przeczytaj ten antrakt tylko, jeśli rozgrywasz Senną wyprawę i Sieć snów jako połączoną ośmioczęściową kampanię**

**Nie czytajcie tego antraktu, dopóki nie ukończycie zarówno scenariusza 2-A: Poszukiwania Kadath, jak i 2-B: Koszmar tysiąca wcieleń.**

**Oneironauci 1:** Po zakończeniu scenariusza 2-B badacze nareszcie dotarli do końca tajemniczych schodów...

Czarny kot czeka na was u podnóża schodów, obserwując wasze długie zejście chłodnym, uporczywym spojrzeniem. Już macie zapytać, jak kot się tam dostał, ale wchodzi wam w słowo. „Odpuście. I tak nie zrozumiecie”. Zwiją się w kłębek na zimnej kamiennej podłodze, wylegując się w ponurym otoczeniu.

Sprawdź Dziennik kampanii *Sieci snów* (Kampania B). Przeczytaj jeden z poniższych fragmentów, odpowiadający waszej sytuacji, po czym przejdź do dalszej części tekstu. Jeśli żaden z fragmentów nie odpowiada waszej sytuacji, pomiń je.

### Jeśli Randolph nie przetrwał zejścia oraz czarny kot ma przeczucie:

„Gdzie blondyn?” – pyta czarny kot, rozglądając się dookoła. Milczycie, pogrążeni w cierpieniu. „Och, rozumiem”. Kot ogląda swoją łapę. Nie wygląda na szczególnie przejętego faktem, że wasz towarzysz nie przetrwał zejścia. „Cóż, chyba samo się rozwiązało” – mówi do siebie tajemniczo.

W obu Dziennikach kampanii wykreślcie zapis, że czarny kot ma przeczucie.

### Jeśli sami się o to prosiliście:

„Cóż, skoro najwyraźniej nie potrzebujecie mojej pomocy, lepiej już sobie pójść. Chciałem tylko sprawdzić, czy nadal żyjecie. I kto by pomyślał – żyjecie! Póki co. W takim razie do widzenia”. Zanim macie szansę odpowiedzieć, czarny kot odchodzi, a jego czarne jak smoła futro stapia się z ciemnością Podziemi.

Pomiń resztę tego antraktu. Przejdź do **Scenariusza 3-A: Ciemna strona księżyc** lub **Scenariusza 3-B: Nie ma odwrotu**.

Macie już dość tajemniczych półprawd i niedorzeczności opowiadanych przez kota. Robicie zwierzęciu wyrzuty. Jak mielibyście pomóc towarzyszom, skoro równie dobrze możecie błądzić w ciemnościach? Czarny kot siada i zwięza oczy. „Nie wiedziałem, czy można wam ufać. Szczerze mówiąc, nadal nie jestem tego pewien. Miewałem wizje tych wydarzeń od wielu, wielu lat. Wiem o niektórych rzeczach, które mogą się zdarzyć, ale nie o wszystkich. Możecie być tymi, którzy uratują nas wszystkich ... albo głupcami, którzy sprowadzą na nas zagładę”. Wytłumaczenie kota jest dla niego wygodne, ale wyjaśnia, skąd za każdym razem wiedział, gdzie was znaleźć. Próbujecie nakłonić kota, żeby wam zaufał, ale pozostaje nieprzekonany. „Zróbmy tak. Pod powierzchnią Morza smoły znajduje się przejście między krainami. To tam musicie powstrzymać fuzję tego świata z waszym. Dotrzyjcie na miejsce w jednym kawałku, wtedy wszystko wam wytłumaczę. Ale najpierw muszę udać się gdzieś indziej. Wasi kumple też mnie potrzebują”.

☞ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli czarny kot ma przeczucie, odchodzi, zanim zdążycie zareagować, a jego czarne jak smoła futro wtapia się w ciemność Podziemi.

☞ W przeciwnym razie czarny kot ponownie proponuje wam, że może przekazać waszym towarzyszom wiadomość od was. Główny badacz musi zdecydować (wybiera jedno):

❖ Powiedzcie towarzyszom, że macie kłopoty. Czarny kot powróci wam pomóc, kiedy dostarczy tę wiadomość. Może być to zbyt duże obciążenie dla waszych towarzyszy. Zanonuj w Dzienniku kampanii *Sieci snów* (Kampania B), że czarny kot poprosił o pomoc pozostałych.

❖ Powiedzcie towarzyszom o Podziemiach. Czarny kot pójdzie wtedy gdzie indziej. Zanonuj w Dzienniku kampanii *Sieci snów* (Kampania B), że czarny kot podzielił się wiedzą o Podziemiach.

❖ Powiedzcie towarzyszom, że jesteście bezpieczni. Czarny kot pozostanie z nimi, kiedy dostarczy tę wiadomość. Może to nieco utrudnić waszą wyprawę. Zanonuj w Dzienniku kampanii *Sieci snów* (Kampania B), że czarny kot ostrzegł pozostałych.

☞ Przejdź do **Oneironauci 2**.

**Oneironauci 2:** Po zakończeniu scenariusza 2-A śniący żeglują w nieznanym...

Otwieracie oczy na dźwięk przeraźliwego miauczenia kota. Powoli odpływaliście w... cóż, na pewno nie w sen. Pomimo – a może właśnie z powodu – waszego śnienia, nie jesteście w stanie naprawdę zasnąć w tej krainie. Kiedy dochodzicie do siebie, dostrzegacie źródło zawodzenia: kilka stóp dalej siedzi czarny jak pustka kosmosu kot Virgila i czeka, aż zwróćcie na niego uwagę. „W końcu” – stwierdza – „najwyższa pora, żeby zauważyć coś poza czubkiem własnego nosa. Sluchajcie, mam wam do powiedzenia coś ważnego”.

Sprawdź Dziennik kampanii *Sennej wyprawy* (Kampania A).  
Przeczytaj każdy z poniższych fragmentów, odpowiadających waszej sytuacji. Następnie przejdź do dalszej części tekstu.

**Jeśli przynajmniej jeden z badaczy nie został pojmany:**

„Zaraz, gdzie jest mój człowiek?” – pyta kot, wyciągając głowę, by rozejrzeć się po pokładzie waszego statku. – „Czy nie zostawiłem go z wami?”

Wyjaśnacie, że Virgil został wzięty do niewoli przez Korsarzy.  
Kot odpowiada, oblizując łapę bez większych obaw: „A tak, racja. W porządku. Teraz wszystko się zgadza”.

**Jeśli wszyscy badacze zostali pojmani:**

Próbujecie uciszyć czarnego kota, ale on was ignoruje. „Spokojnie. Wasi porywacze są w tej chwili na pokładzie”. Pytacie gorzko, dlaczego stworzenie zupełnie nie przejmuje się waszym pojmaniem, i prosicie, by was uwolniło. „E tam. Ktoś inny się tym zajmie, jeśli mnie pamięć nie myli” – odpowiada enigmatycznie.

**Jeśli czarny kot ma przeczucie oraz Randolph uniknął pojmania:**

Czarny kot widzi Randolpha na czele twojego statku i patrzy na niego podejrzliwie. Zastanawiacie się na głos, co mu nie pasuje. „Zazwyczaj śmierdzi tu tylko rybami, ale tym razem coś tu naprawdę śmierdzi. Coś jest nie tak. Nie powinno ich być dwóch. Ale moja pamięć jest niewyraźna...” Myślicie, że wcześniej byliście zdezorientowani, ale dopiero teraz jesteście zupełnie zagubieni. Dwóch Randolphów? „Tak” – potwierdza czarny kot. „Ten i drugi w świetle jawy. To trochę dziwne” – czarny kot bagatelizuje problem. „Myślę, że coś próbuje wam przeszkodzić. Muszę iść to rozwikłać”. Po tych słowach kot odskakuje i znika z pola widzenia.

Pomiń resztę tego antraktu. Zanutuj w obu Dziennikach kampanii, że czarny kot poszukuje prawdy.



„Zaraz, na czym to ja skończyłem? A tak. Rozmawiałem z waszymi przyjaciółmi. Też są w Krainach snów. Mają dla was wiadomość”.

Sprawdź Dziennik kampanii *Sieci snów* (Kampania B). Przeczytaj fragment po prawej, odpowiadający waszej sytuacji.




Po przeczytaniu odpowiedniego fragmentu wybierz i przejdź do **Scenariusza 3-A: Ciemna strona księżycy** lub **Scenariusza 3-B: Nie ma odwrotu**.

#### **Jeśli czarny kot poprosił o pomoc pozostałych:**

„Wasi przyjaciele mają kłopoty. Dostali bilet w jedną stronę do całkiem okropnego miejsca i nie wiem, czy będą w stanie poruszać się tam beze mnie. Wiem, że wasza misja też wydaje się przerażająca, ale jeśli nie będę trzymał się z nimi, nie będzie miało znaczenia, czy dotrzecie do Kadath, czy nie. Powodzenia. Postarajcie się nie zginąć”.

Po tych słowach czarny kot skacze w mrok i znika z pola widzenia.




Sprawdź oba Dzienniki kampanii.

- ☉ Jeśli w żadnym Dzienniku kampanii nie zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, zanotuj w Dzienniku kampanii *Sieci snów* (Kampania B), że czarny kot jest po waszej stronie. Dodaj 1 żeton  do worków chaosu obu kampanii.
- ☉ Jeśli w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A) zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, wykreśl ten zapis i zamiast tego zanotuj go w Dzienniku kampanii *Sieci snów* (Kampania B). Zamień 1 żeton  w worku chaosu każdej kampanii na 1 żeton .
- ☉ Jeśli w Dzienniku kampanii *Sieci snów* (Kampania B) zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, nie należy nic zmieniać.

#### **Jeśli czarny kot ostrzegł pozostałych:**

„Wasi przyjaciele radzą sobie tak dobrze, jak można się było tego spodziewać, naprawdę. Ale martwią się o was i jak widać – słusznie. Mogą nie być w stanie dotrzeć do was w najbliższym czasie. Zamiast tego chcą, żebym wam pomógł, więc zostanę tu chwilę dłużej. Muszę się upewnić, że przeżyjecie. Jeśli nie, cóż...” – robi dłuższą przerwę – „... nie mówmy o tym”.

Sprawdź oba Dzienniki kampanii.

- ☉ Jeśli w żadnym Dzienniku kampanii nie zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, zanotuj w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A), że czarny kot jest po waszej stronie. Dodaj 1 żeton  do worków chaosu obu kampanii.
- ☉ Jeśli w Dzienniku kampanii *Sieci snów* (Kampania B) zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, wykreśl ten zapis i zamiast tego zanotuj go w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A). Zamień 1 żeton  w worku chaosu każdej kampanii na 1 żeton .
- ☉ Jeśli w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A) zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, nie należy nic zmieniać.

**Jeśli czarny kot podzielił się wiedzą o Podziemiach:**

Czarny kot mówi wam wszystko o regionie Krain snów, do którego weszli wasi towarzysze. „Cała powierzchnia Krain snów, które przemierzacie, leży nad Podziemiami niczym piękna jedwabna sukienka na gnijącej skórze. Nie macie powodu, aby się tam kierować – i dobrze, bo jest to szczególnie niegościnne miejsce. Teraz gdy o tym myślę, mogliście przechodzić obok jednego z wejść do Podziemi – jeszcze w Zaczarowanym lesie. Jest też kilka innych wejść: pod starym klasztorem w Leng, inne w ruinach Sarkomandu...”

Zanotuj w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A), że śniący znajdują inną drogę.

Sprawdź oba Dzienniki kampanii.

- ☉ Jeśli w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A) zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, wykreśl ten zapis. Usuń 1 żeton ☘ z worków chaosu obu kampanii.
- ☉ Jeśli w Dzienniku kampanii *Sieć snów* (Kampania B) zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, wykreśl ten zapis. Usuń 1 żeton ☘ z worków chaosu obu kampanii.
- ☉ Jeśli w żadnym Dzienniku kampanii nie zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, nie należy nic zmieniać.





## Scenariusz III-A: Ciemna strona Księżyca

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☉ Jeśli co najmniej jeden z badaczy został pojmany, przejdź do **Wprowadzenia 1**.
- ☉ Jeśli żaden z badaczy nie został pojmany, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

**Wprowadzenie 1:** W ciągu następnych kilku dni dowiadujesz się więcej o swoich porywaczach, ale nadal nie wiesz, dokąd zmierza czarna galera. Wygląda na to, że Korsarze, którzy was ścigali, a ciebie pojмали, byli tylko agentami – a może niewolnikami – znacznie większego zła: rasy szarobiałych, pozbawionych oczu stworzeń podobnych do ropuch, których śliska skóra ukryta jest pod luźnym przebraniem z jedwabnej tkaniny. Zauważasz, że istoty te zwykle pozostają pod pokładem i żadne z nich nie raczy nawet z tobą porozmawiać. Pomimo noszonych przez nie przebrań, nawet przelotne spojrzenie na jedno z tych stworzeń sprawia, że zbiera ci się na wymioty. Jeśli rzeczywiście są panami Korsarzy, nie wróży to dla ciebie najlepiej. Nie trzymają cię razem z Virgilem – podejrzewasz, że jest na innym statku.

Dni mijają. Nie masz pojęcia, ile czasu minęło, odkąd cię uwięzili. Karmią cię dobrze – o ile zmuszanie cię do jedzenia gorzkiej owsianki z brudnej glinianej miski liczy się jako „karmienie”. Najbardziej martwi cię sam statek. Chociaż jesteś pewien, że nadal się porusza, nie czujesz już, jak kołysz się tam i z powrotem, gdy fale pchają go z boku na bok, nie słyszysz też szumu oceanu ani mew skrzeczących nad wybrzeżem. Właściwie w ogóle niewiele teraz słyszysz: tylko sporadyczne polecenia jednej z bestii spod pokładu oraz pokrzykujących w odpowiedzi Korsarzy. Żadnego wzburzonego morza. Żadnego wiatru w żaglach. Zupełnie nic.

Twój umysł ogarnia panika. Co jeśli płyniecie do jakiegoś dziwnego portu, z którego nie ma już powrotu? Czy to możliwe, że wypłynęli poza powierzchnię planety? Musisz coś zrobić. W jakiś sposób uciec. Rozpaczliwie próbujesz wymyślić plan działania, ale na próżno. Korsarze nieustannie patrolują pokładowy areszt, a zresztą nawet jeśli udałoby ci się przeslizgnąć obok nich i wymknąć, to gdzie byś poszedł?

Kiedy zaczynasz już tracić nadzieję, znajoma twarz wylania się z górnego pokładu. To kapitan statku, który wynajęliście w Dylath-Leen: pulchny facet w średnim wieku z krzaczastą brodą i długimi włosami spiętymi na czubku głowy w kok. Rozgląda się i upewnia, że jesteście tu sami, po czym podbiega bliżej. „Tak mi przykro, przyjacielu” – wykrztusza z siebie. – „Nie miałem pojęcia, z kim mam do czynienia. Zostałem oszukany, przysięgam. Nie wiedziałem, że to są... Nie wiedziałem...” – odsuwa się, poczerwieniały z poczucia winy. Nie jesteś pewien, co dokładnie ma na myśli, ale najwyraźniej miał coś wspólnego z pojmaniem cię. Pomimo tego jest on twoją jedyną szansą na ucieczkę. Mówisz mu, że wszystko zostanie mu wybaczone, jeśli ci pomoże. Zastanawia się przez chwilę, rozgląda się dookoła, po czym kiwa głową i przecina więzy zakrzywionym nożem.

Wolność jeszcze nigdy nie była tak słodka. Rozciągasz obolałe mięśnie i szukasz swoich rzeczy, ale nie ma czasu do stracenia. Twój wybawiciel staje na czatach i szepcze: „Na górnym pokładzie powinna być łódź wiosłowa, ale musimy być cicho jak myszy. Jeśli nas zauwa..” – głos nagle grzęźnie mu w gardle, tak samo jak ostre, wyszczerbione ostrze. Z ust mężczyzny wypływa krew, a on wydaje z siebie przeraźliwy bulgot, po czym upada. Stojący za jego plecami Korsarz posyła sadystyczny uśmiech swojej następnej ofierze: tobie.

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☉ Jeśli co najmniej jeden z badaczy nie został pojmany, przejdź do **Wprowadzenia 2**.
- ☉ W przeciwnym wypadku przejdź do **Przygotowania**.



**Wprowadzenie 2:** Masz niewielki wybór, jeśli chcesz ocalić porwanych przez Korsarzy: musisz popłynąć na Księżyc i sam ich uratować, inaczej z pewnością staną się niewolnikami bestii, które nazywają to miejsce domem. „To złe stworzenia, które służą jeszcze większemu złu” – wyjaśnia Randolph, przygotowując się do wypłynięcia. „Istnieją miasta portowe, takie jak Dylath-Leen, które robiły z nimi kiedyś interesy, jednak niewielu zna prawdziwą tożsamość tych istot, ponieważ noszą przebrania, aby zamaskować swoją ohydłą naturę”.

Być może twój kapitan, który przewoził cię między różnymi regionami Krain snów, również robił z nimi interesy w przeszłości. A może nie. W trosce o własne zdrowie psychiczne lepiej nie dopuszczać teraz do myśli podejrzeń o zdradę.

„Jak w ogóle można popłynąć na Księżyc?” – pytasz, oszołomiony. Po takim czasie nie dziwi cię już osobliwość Krain snów, ponieważ spędziłeś wiele tygodni na odkrywaniu ich miast, dziczy i miejsc nadal obcych. Wiesz, że prawa fizyki i astronomii nie mają tu zastosowania, a mimo to trudno sobie wyobrazić, jak można wypłynąć w kosmos.

„To będzie długa podróż” – odpowiada Randolph. – „Daleko za morzem leżą Bazaltowe Filary Zachodu. Pomiędzy tymi filarami ocean spada z krawędzi świata. Jeśli wpłyniemy w przepaść między nimi, będziemy mogli przekroczyć pustkę przestrzeni”.

Nie powinno was dziwić, że świat ziemskich Krain snów jest płaski; w końcu wszystko inne również jest fikcją. Mimo to nie dowierzasz. „Płynąłem tą trasą wcześniej” – mówi Randolph, wyczuwając twój sceptycyzm. – „Ale obawiam się, że tym razem może to być podróż w jedną stronę, zwłaszcza bez załogi. Być może będziemy musieli znaleźć zupełnie inną drogę do nieznanego Kadath. Jesteś na to gotów?”

Patrzysz na horyzont, gdzie modre morze styka się z niebem. Gdzieś tam potrzebna jest twoja pomoc. Co więcej, dowód, którego szukasz, może być po drugiej stronie tego morza – na samej krawędzi świata. Pora wejść na pokład.

Przejdź do **Przygotowania**.

## Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: Ciemna strona Księżyca, Korsarze, Kłątwa śniącego oraz Pradawne zło. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść w grze Miasto księżycowych bestii, Świątynię Lunarnego Jaszczura, Księżycowy las oraz Ciemny krater.
  - ❖ Wszystkie pozostałe lokalizacje odłóż na bok, poza grę.
- ☉ Sprawdź Dziennik kampanii.
  - ❖ Jeśli co najmniej 1 badacz został pojmany, umieść w grze odłożoną na bok Galerę księżycowych bestii, odkrytą stroną do góry. Ta lokalizacja nie ma nieodkrytej strony – zamiast tego na odwrocie posiada kartę fabuły. (Zachęcamy, aby dla lepszego wczucia się w historię nie podglądać drugiej strony karty, dopóki efekt karty tego nie nakaże).
  - ❖ Każdy badacz, który został pojmany, rozpoczyna grę na Galerze księżycowych bestii. Za każdego badacza, który rozpoczyna grę na Galerze księżycowych bestii, umieść na niej 2 dodatkowe żetony wskazówek (z puli żetonów).
  - ❖ Wszyscy pozostali badacze rozpoczynają grę w Księżycowym lesie.
- ☉ Sprawdź Dziennik kampanii.
  - ❖ Jeśli Randolph został pojmany, przeszukaj wszystkie talie badaczy w poszukiwaniu Randolpha Cartera (Doświadczonego śniącego) i odłóż go na bok, poza grę.
- ☉ Odłóż na bok, poza grę następujące karty: wróg Lunarny jaszczur, atut fabularny Virgil Gray (Prawdziwie natchniony), atut fabularny Kapitan i osłabienie Pozorne przebudzenie.
- ☉ Umieść 1 żeton zagłady na każdej karcie badacza. Te żetony zagłady reprezentują aktualny poziom wykrycia danego badacza (patrz „Poziom wykrycia” poniżej). Nie są one uznawane za żetony zagłady i nie wliczają się do progu zagłady obecnej tajemnicy.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

## 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, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Badacze mogą zdecydować (wybierz jedno):

- ❖ *Każdy badacz został pojmany i Randolph został pojmany.* Wybierz tę opcję dla trudniejszej rozgrywki.
- ❖ *Żaden z badaczy nie został pojmany i Randolph uniknął pojmania.* Wybierz tę opcję dla łatwiejszej rozgrywki.

## Poziom wykrycia

Przygotowanie tego scenariusza każe graczom umieścić 1 żeton zagłady na każdej karcie badacza, aby zaznaczyć w ten sposób ich obecny „poziom wykrycia”. Kiedy badacze próbują uwolnić się od księżycowych bestii, poziom wykrycia każdego z nich może się podwyższać lub obniżać w zależności od podejmowanych przez nich akcji i decyzji. Wyższy poziom wykrycia oznacza, że przeciwnicy mogą łatwiej odkryć obecność badacza, co zdecydowanie zmniejszy jego szanse na ucieczkę.

Jeśli jakiś efekt podwyższy poziom wykrycia badacza o dowolną liczbę, umieść tyle samo żetonów zagłady na danej karcie badacza, aby to zaznaczyć. Analogicznie jeśli jakiś efekt obniży poziom wykrycia badacza o dowolną liczbę, usuń tyle samo żetonów zagłady z danej karty badacza.

Mimo że do zaznaczania poziomu wykrycia wykorzystuje się żetony zagłady, nie są one uznawane za żetony zagłady i nie wliczają się do progu zagłady tajemnicy.

Poziom wykrycia badacza sam z siebie nie ma żadnego efektu, ale może zmieniać lub wzmacniać efekty z kart spotkań.

## NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani):** Staraliście się z całych sił, jednak waszych przesładowców jest zbyt wielu, abyście mogli uciec niezauważeni. Otaczają was i biorą w niewolę. Virgil jeszcze próbuje ich odeprzeć, ale Randolph poddaje się, wiedząc, że jego opór jest daremny. Zostajecie zaprowadzeni do dużej kopułowej świątyni po ciemnej stronie Księżyca i zmuszeni do padnięcia na kolana przed jedną z księżycowych bestii. Ubrana jest w szare szaty i ciężkie woale, ale mimo to widzicie pod spodem jej prawdziwe oblicze: słiskie, lepkie ciało i śliski bulwiaste usta. „Doskonale” – chwali swoich popleczników. – „Nasz pan będzie zadowolony”. Stojący za wami Korsarze uniemożliwiają wam ucieczkę, a ustawione w rzędach po obu stronach skrzydlate istoty skrzeczą i rytmicznie machają skrzydłami. Podejrzewacie, że przygotowują się do nieprzyjemnej podróży.

Księżycowa bestia nakazuje swym niewolnikom, by umieścili was na skrzydlatych stworzeniach. „Zanieście tych nędzników do dołów ofiarnych” – postanawia. – „Muszą zostać osądzeni za ich herezję. Dziś wieczorem lunarny jaszczur będzie ucztował”.

„Co? Nie, to nie w porządku”. Randolph zaciska zęby.

Nagle rozbłyska światło, a wy budzicie się. Siedzicie na niewygodnych, obcych łóżkach. Początkowo zalewa was fala ulgi. Czy w końcu obudziliście się z niekończącego się snu? Wtedy ogarnia was nieruchoma, zimna pustka i zdajecie sobie sprawę, gdzie naprawdę jesteście. Zamiast czterech ścian i sfitu jesteście otoczeni jasnym, gwieździstym kosmosem. Galaktyki i mgławice w oddali patrzą na was z bezdusznym okrucieństwem. Wasze łóżka unoszą się wzdłuż niesamowicie cienkich, srebrnych nici. Kot Virgila siada u waszych stóp. „Nie obudziliście się” – mówi. – „Jeszcze nie”.

Kolejny rozbłysk światła. Księżycowa bestia nakazuje swym niewolnikom, by umieścili was na skrzydlatych stworzeniach. „Zanieście tych nędzników na Lodowe pustkowie” – postanawia. – „Muszą zostać osądzeni za ich herezję”.

„Nie martwcie się, przyjaciele” – szepcze do was Randolph. – „Słyszeliście? Lodowe pustkowie to region, w którym leży nieznanne Kadath. Przy odrobinie szczęścia zaprowadzą nas prosto do celu—” Randolph urywa, gdy bestia łapie go i zwała z nóg.

„Nie, ty nie. Wiem o tobie. Będziesz darem. Karmą dla lunarnego jaszczura. Idziemy”. Odciąga Randolpha na waszych oczach. Jego krzyki odbijają się echem od ścian świątyni i cichną, gdy zostaje wciągnięty pod ziemię. Potem wasze wierzchowce, unoszące się wysoko na straszliwych, błoniastych skrzydłach, niosą was poprzez pustkę przestrzeni.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze zostali zamiesieni na Lodowe pustkowie.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Randolph nie przetrwał podróży. Jeśli talia dowolnego badacza zawiera Randolpha Cartera (Doświadczonego śniącego) (Pożeracze snów 59), usuń go z danej talii do końca kampanii.
- ☉ Główny badacz zyskuje osłabienie Pozorne przebudzenie (Pożeracze snów 233) (karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza). Dodaj tę kartę do talii głównego badacza.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Jeśli rozgrywacie Senną wyprawę jako czteroczęściową kampanię, przejdźcie do **Scenariusza 4-A: Gdzie mieszkają bogowie**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie Senną wyprawę i Sieć snów jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ◆ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 3-B: Nie ma odwrotu**, przejdź do danego scenariusza.
  - ◆ ...i rozegraliście już **Scenariusz 3-B: Nie ma odwrotu**, zamiast tego przejdź do **Antraktu III: Wielcy**.

**Zakończenie 1:** Gdy biała galera cicho przesuwa się w kierunku Ziemi, kapitan śpiewa delikatną, melodyjną szantę, którą następnie powtarzają wiosłarze statku. Okazuje się, że dobrze znacie ten język, mimo że nigdy wcześniej go nie słyszeliście. Pytacie o cel waszej podróży, ale brodaty mężczyzna nie odpowiada, tylko kontynuuje swoją harmonijną pieśń. Błagacie go, aby pomógł wam w poszukiwaniu nieznanego Kadath, wierząc, że jest to sprawa najwyższej wagi. „Nie powinniście zakłócać spokoju bogów” – mężczyzna przerywa piosenkę i ostrzega was. – „Są o wiele potężniejsi niż wy czy ja. Czy nie widzicie, jak bezsensowny jest wasz plan?” Błagacie go raz jeszcze, mówiąc, że musicie zdobyć dowód na istnienie Krain snów i nie możecie wrócić do domu bez pomocy bogów.

„Czy to byłby taki straszny los? Rozejrzyjcie się”.

Robicie to, o co prosi kapitan, a waszym oczom ukazuje się sceneria tak piękna, że zapiera dech w piersiach. Morza na dole lśnią w świetle księżycy niczym ocean diamentów. Wzdłuż horyzontu widać krystaliczne wybrzeża, błogie wiejskie krajobrazy, bujne górskie panoramy i szmaragdowozielone ogrody. Powietrze jest rześkie i chłodne, gdy schodzicie poniżej chmur. Wasze serca rosną od słodkiego zapachu kwiatów z pobliskiego wybrzeża. Nigdy przez te wszystkie lata w „rzeczywistości” nie doświadczylście tak prawdziwego piękna.

Może zostanie tu na zawsze nie byłoby takie złe. Spędziliście w tej krainie już wiele tygodni, a nawet miesięcy. Owszem, napotkaliście pewne trudności, ale czy naprawdę moglibyście powrócić do swojej przyziemnej rzeczywistości po wszystkim, co widzieliście i doświadczylście w tej cudownej krainie?

Wtedy, daleko na północy, widzicie to. Wylania się zza horyzontu, a może zza samych snów Ziemi. Białe szczyt, na wierzchołku którego lśni lazurowy blask załamane światła księżycy. Brodaty mężczyzna podąża za waszym wzrokiem. „Niech będzie” – wzdycha. Zmienia kurs, podążając teraz za niebiańskim ptakiem, którego upierzenie pasuje do jaskrawego nieba. „Płyniemy do siedziby samych bogów”.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze dotarli na Lodowe pustkowie.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Randolph przetrwał podróż.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Dowody na istnienie Kadath”, postaw 3 kreski.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* jako czteroczęściową kampanię, przejdźcie do **Scenariusza 4-A: Gdzie mieszkają bogowie**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...

❖ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 3-B: Nie ma odwrotu**, przejdź do danego scenariusza.

❖ ...i rozegraliście już **Scenariusz 3-B: Nie ma odwrotu**, zamiast tego przejdź do **Antraktu III: Wielcy**.



## Scenariusz III-B: Nie ma odwrotu

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☉ Jeśli Randolph nie przetrwał zejścia, przejdź do **Wprowadzenia 1**.
- ☉ Jeśli Randolph przetrwał zejście, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

**Wprowadzenie 1:** W końcu dotarliście do Krain snów, ale nie jest tu tak, jak się spodziewaliście. Te gigantyczne jaskinie w niczym nie przypominają cudownych krain i bajecznych miast opisanych w dziełach Virgila Graya. Być może autor nigdy nie dotarł tak daleko w podziemiach i nigdy nie widział okropności, które czają się pod powierzchnią Krain snów. Podejrzewacie, że raczej nie pominąłby tak mroźnej krew w żyłach opowieści. Kiedy zapuszczacie się głębiej w mroczne, jałowe ziemie, przepelnia was bezdenne rozpacz – pustka, która dręczy wasze serca i odzwierciedla ponury krajobraz dookoła. Przybyliście tutaj, aby pomóc swoim przyjaciółom, a wasz jedyny przewodnik po tym świecie zginął. Co jeśli cała ta wyprawa była jedną wielką pomyłką?

Odpędzacie od siebie ponure myśli i skupiacie się na ścieżce, która leży przed wami. Jest już za późno, by roztrząsać, co mogliście zrobić inaczej. To wasza droga. Nawet jeśli nie możecie pomóc przyjaciołom, nawet jeśli już za późno, by pomóc Randolphowi, macie teraz inną misję. Najwyraźniej ten region Krain snów ma coś wspólnego z istotami atakującymi waszą rzeczywistość. Odpowiedzi muszą znajdować się właśnie tutaj. Poza tym raczej nie macie zbyt dużego wyboru.

Podchodzicie do krawędzi poszarpanego urwiska, skąd roztacza się widok na przepastną krainę poniżej. Królestwo jest oszalamiająco rozległe. W oddali, wzdłuż klifów, widzisz otoczone murem miasto. Pośród wielu wież wznosi się czarna iglica, tak wysoka, że z pewnością przebija powierzchnię Krain snów. Na południu rozciągają się równiny, okalające dolinę poniżej – dostrzegacie tam kształty poruszające się w szarym, fosforyzującym świetle. Macie nadzieję, że będziecie w stanie porozumieć się z istotami, które zamieszkują to królestwo. Macie pewne wątpliwości... ale przynajmniej teraz macie też plan. A czy jest dobry, to dopiero się okaże.

Przejdź do **Przygotowania**.

**Wprowadzenie 2:** W końcu dotarliście do Krain snów, ale nie jest tu tak, jak się spodziewaliście. Te gigantyczne Podziemia w niczym nie przypominają cudownych krain i bajecznych miast opisanych w dziełach Virgila Graya. Być może autor nigdy nie dotarł tak daleko w podziemia i nigdy nie widział okropności, które czają się pod powierzchnią Krain snów. Podejrzewacie, że raczej nie pominąłby tak mroźnej krew w żyłach opowieści. Kiedy zapuszczacie się głębiej w mroczne, jałowe ziemie, dzielcie się swoimi obawami z Randolphem. „To prawda, jesteście dalej od waszych towarzyszy, niż zamierzaliśmy” – potwierdza. – „Jednakże, jeśli was to pocieszy – być może jest to szczęście w nieszczęściu. Najwyraźniej Podziemia mają coś wspólnego z istotami atakującymi naszą rzeczywistość. Sugeruję, abyśmy kontynuowali nasze badania, póki jeszcze możemy. Kiedy odkryjemy prawdę, będziemy mogli powrócić na powierzchnię Krain snów”.

Pytasz Randolpha, czy znalazł jakiś trop, a on podchodzi do krawędzi poszarpanego urwiska, skąd rozciąga się widok na przepastną krainę poniżej. „Byłem tu wcześniej” – mówi cicho, jednocześnie ustalając wasze obecne położenie. „Te mury w oddali należą do Miasta gugów. Na południu rozciągają się równiny, okalające dolinę poniżej. Równiny te zamieszkują ghule. Może tam dowiemy się czegoś więcej”. Głośno wyrażacie swoje wątpliwości, zastanawiając się, czy takie stworzenia są nawet zdolne do spokojnej rozmowy. „Są inteligentniejsze, niż wam się wydaje, i mogą być bardzo przydatne, jeśli przekonamy je, żeby nam pomogły. Właściwie jednego z nich mogę nawet nazwać przyjacielem – to artysta o nazwisku Richard Pickman. Jeśli uda nam się go znaleźć, to może być nasza najlepsza szansa”. Macie pewne wątpliwości... ale przynajmniej teraz macie też plan. A czy jest dobry, dopiero się przekonacie.

Przejdź do **Przygotowania**.

## 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:

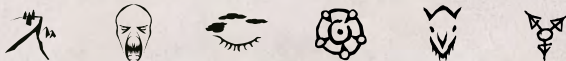
- ☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Czarny kot nie jest po waszej stronie.

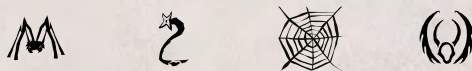
☉ Randolph nie przetrwał zejścia.

## Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Nie ma odwrotu*, *Istoty z podziemi*, *Szept Hypnosa*, *Pradawne zło*, *Ghoul* oraz *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Odłóż na bok, poza grę, następujące zestawy spotkań: *W odmětach smoły*, *Koszmar z Doliny*, *Agenci Atlach-Nachy* oraz *Dzieci nocy*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść w grze następujące lokalizacje: Krypty Zin, Miasto gugów, Wieża Koth oraz Równina ghoulu.
  - ❖ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Kryptach Zin.
  - ❖ Wszystkie pozostałe lokalizacje należy odłożyć na bok, poza grę.
- ☉ Przeszukaj kolekcję kart w poszukiwaniu Zaczarowanego lasu (*Kamienna kłapa*) (*Pożeracze snów 53*) z zestawu spotkań *Przez wrota snu* i odłóż go na bok, poza grę.
- ☉ Odłóż na bok, poza grę wroga Strażnika gugów, atut fabularny Richarda Uptona Pickmana oraz osłabienie *Pozorne przebudzenie*.
- ☉ Sprawdź Dziennik kampanii. W zależności od opisanych poniżej okoliczności podczas rozgrywania tego scenariusza należy użyć odpowiedniej wersji Aktu 1. Usun z gry niewykorzystaną wersję Aktu 1.
  - ❖ Jeśli Randolph nie przetrwał zejścia, użyj Aktu 1a — „Wejście do Podziemi (w. I)”.
  - ❖ Jeśli Randolph przetrwał zejście, użyj Aktu 1a — „Wejście do Podziemi (w. II)”.
- ☉ Zalewa was fala bólu i mdłości. Sprawdź liczbę kresek postawionych w sekcji „Stopnie mostu” w Dzienniku kampanii.
  - ❖ Jeśli nie ma tam żadnych kresek, nic się nie dzieje.
  - ❖ Jeśli jest tam od 1 do 4 kresek, umieść 1 żeton obrażenia na karcie pomocy scenariusza. Reprezentuje on zniekształcenie wewnątrz Krain snów.
  - ❖ Jeśli jest tam 5 lub więcej kresek, umieść 2 żetony obrażeń na karcie pomocy scenariusza. Reprezentują one zniekształcenia wewnątrz Krain snów.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

## Lokalizacje w scenariuszu Nie ma odwrotu


W tym scenariuszu żadna lokalizacja nie posiada nieodkrytej strony, dlatego każda z nich wchodzi do gry stroną odkrytą do góry. Zamiast strony nieodkrytej lokalizacje te posiadają na odwrocie karty fabuly. W tym scenariuszu za każdym razem, kiedy lokalizacja wchodzi do gry (*także podczas przygotowania*), należy w normalny sposób umieścić na niej żetony wskazówki w liczbie równej jej wartości wskazówek.

Lokalizacja może zostać odwrócona na jeden z dwóch sposobów. Większość z nich można odwrócić w wyniku działania słowa kluczowego Spowita, które zostało opisane poniżej. Niektóre lokalizacje mają zamiast tego wydrukowaną zdolność, która umożliwia ich odwrócenie.

**Jeśli lokalizacja została już odwrócona i tekst na jej odwrocie został przeczytany, do końca gry nie można jej ponownie odwrócić, chyba że zaznaczono inaczej.**

### Spowita

W tym scenariuszu wiele lokalizacji posiada słowo kluczowe Spowita. To słowo kluczowe oznacza, że lokacja zawiera nieznaną wiedzę lub wsparcie, które muszą zostać znalezione przez badaczy, zanim będą mogli z nich skorzystać.

Badacz znajdujący się w lokalizacji ze słowem kluczowym Spowita, na której nie ma żadnych żetonów wskazówek, może jako zdolność  odwrócić daną lokalizację i odczytać tekst zawarty na jej drugiej stronie.

## NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani):** przejdź do **Zakończenia 2**.

**Zakończenie 1:** Czarny, smolisty płyn unosi się dookoła i pochłania was. Obawiacie się, że popełniliście poważny błąd. Ciśnienie gęstej cieczy otacza wasze ciała, miążdząc was ze wszystkich stron. Ale nagle wylaniacie się z drugiej strony. Spadacie przez krótki, wypełniony ciszą moment, po czym zostajecie złapani w świecąca, mocną sieć. W panice wspinacie się na pobliską platformę wykonaną z litej skały. Wasze schronienie jest jednym z wielu, a każde z nich jest zawieszona w powietrzu i połączona z innymi grubą siecią. Z tyłu widzisz

rozległą, kosmiczną przestrzeń oraz nieskończoną ciemność, która rozciąga się, gdzie nie spojrzysz.

- ☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Stopnie mostu” postaw 1 kreskę za każdy żeton obrażenia na karcie pomocy scenariusza.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Sieć snów* jako czteroczęściową kampanię, przejdźcie do **Scenariusza 4-B: Tkaczka kosmosu**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ◆ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 3-A: Ciemna strona Księżyca**, przejdź do danego scenariusza.
  - ◆ ...i rozegraliście już **Scenariusz 3-A: Ciemna strona Księżyca**, zamiast tego przejdźcie do **Antraktu III: Wielcy** (można go znaleźć w instrukcji zestawu *Mitów Ciemna strona Księżyca*).

**Zakończenie 2:** Przygotowujesz się na kolejną falę napierającej na was zniekształconej rzeczywistości. To uczucie, czymkolwiek jest, staje się coraz silniejsze z każdą chwilą. Ktoś lub coś to powoduje, ale jak? Kiedy się nad tym zastanawiasz, zdajesz sobie sprawę z czegoś ciekawego: nie jesteście jedynymi, których to dotyczy. Wręcz przeciwnie: całe Podziemie wydaje się przemieniać wraz z każdą kolejną falą wypaczonej energii, która przepływa przez kraj. Mury przesuwają się, podłoga przekrzywia, a słabe, fosforyzujące światło migocze kosmicznym, niezemskim blaskiem. Ziemia dudni, gdy następna fala porusza fundamentami świata snów. Skalista powierzchnia, na której stoisz, rozstępuje się. Miotasz się w powietrzu, próbując się czegoś złapać, czegokolwiek, na czym mógłbyś się podciągnąć. Oplatasz rękami pomalowaną drewnianą deskę. Nie masz czasu na zastanawianie się, skąd się tu wzięła – liczy się tylko przetrwanie.

Kiedy się podciągasz, zdajesz sobie sprawę, że leżysz zwinęty w kłębek na ławce w parku, otoczony gęstą mgłą i ponurymi dachami Arkham. Przed tobą nie ma ziemi – to po prostu otwarty, niekończący się dół biegnący ku bezdennym głębinom. Być może są to Podziemia? Ale jak to możliwe? Kot Virgila obserwuje cię od niechcenia z gałęzi drzewa nad parkową ławką. „Nie przestanie” – mówi czarny kot. – „dopóki z twojego

świata nie pozostanie już nic". Zastanawiasz się, co mógłbys zrobić w obliczu takiego koszmaru. Kot kieruje wzrok w dół. „Czeka na ciebie”.

Kolejny huk. Patrzysz z przerażeniem, jak cały budynek zostaje wciągnięty pod ziemię. Wydaje ci się, że dostrzeżasz kogoś w oddali, ale nie jest to człowiek. Jeśli będzie to trwało dłużej, twoi towarzysze nie będą mieli świata, w którym mogliby się przebudzić. Zbierasz się na odwagę, patrzysz na pustkę poniżej i przelitykasz ślinę. „No to na dół” – mówi kot.

Spadasz. Ryk smagającego twoją głowę wiatru jest ogłuszający. Nie ma szans, żebyś przeżył taki upadek. Ale zamiast rozbrzygać się na twardym, skalistym podłożu, zostajesz złapany przez świecąca, mocną sieć. W panice wspinasz się na pobliską platformę wykonaną z litej skały. Twoje schronienie jest jednym z wielu, a każde z nich jest zawieszona w powietrzu i połączone z innymi grubą siecią. Z tyłu widzisz rozległą, kosmiczną przestrzeń oraz nieskończoną ciemność, która rozciąga się, gdzie nie spojrzysz

- ☉ Główny badacz zyskuje osłabienie Pozorne przebudzenie (Pożeracze snów 275) (karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza). Dodaj tę kartę do talii głównego badacza.
- ☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Stopnie mostu” postaw 1 kreskę za każdy żeton obrażenia na karcie pomocy scenariusza.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Sieć snów* jako czteroczęściową kampanię, przejdźcie do **Scenariusza 4-B: Tkaczka kosmosu**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ❖ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 3-A: Ciemna strona Księżyca**, przejdź do danego scenariusza.
  - ❖ ...i rozegraliście już **Scenariusz 3-A: Ciemna strona Księżyca**, zamiast tego przejdźcie do **Antraktu III: Wielcy** (można go znaleźć w instrukcji zestawu Mitów Ciemna strona Księżyca).

## Antrakt III: Wielcy

**Przeczytaj ten antrakt tylko, jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię**

**Nie czytajcie tego antraktu, dopóki nie ukończycie zarówno scenariusza 3-A: Ciemna strona Księżyca, jak i scenariusza 3-B: Nie ma odwrotu.**

**Wielcy 1:** Po zakończeniu scenariusza 3-A śniący są w drodze na Lodowe pustkowie, pośród którego leży nieznanne Kadath... *Szturchnięcia kudłatego czoła wrywają was z bezsennej zadumy. Spoglądacie w dół i widzicie czarnego kota, wpatrującego się w was. „Witajcie. Widzę, że poczyniliście postępy”. Nie jesteście pewni, czy tak byćcie to nazwali. Chociaż w końcu jesteście w drodze na Lodowe pustkowie, nadal nie ustaliliście dokładnej lokalizacji nieznanego Kadath i nie macie pojęcia, czego się spodziewać po dotarciu na miejsce.* Sprawdź Dziennik kampanii *Sennej wyprawy* (Kampania A). Przeczytaj jeden z następujących fragmentów, odpowiadający waszej sytuacji, po czym przejdź do dalszej części tekstu. Jeśli żaden z fragmentów nie odpowiada waszej sytuacji, pomiń je.

### Jeśli śniący osłabił:

„Oj” – mówi nagle kot – „nie wyglądacie zbyt dobrze”. Odarza was niezbyt przejetym, ale zaciekawionym spojrzeniem. Pytacie, co ma na myśli. „Sami nie wiecie? Wyglądacie na chorych. Jecie wystarczająco? Zresztą, to nieważne. Możecie dalej iść, prawda? To wystarczy”.

W zależności od poziomu, na jakim gracie, dodaj odpowiedni żeton do worku chaosu *Sennej wyprawy* (Kampania A): Łatwy (-3), Standardowy (-4), Trudny (-5), Ekspercki (-7).

### Jeśli sami się o to prosiliście:

„Nie przejmujcie się mną. Chciałem tylko sprawdzić, czy żyjecie”. Zaczynacie opowiadać czarnemu kotu o waszych kłopotach, a on przechyla głowę na bok i patrzy na was z typowo kocim zaciekawieniem. „Hmm, zabawne. Czy ja powiedziałem, że obchodzi mnie, co macie do powiedzenia? Nie wydaje mi się. No cóż. Może ujmę to bardziej dosadnie: obchodzi mnie jedynie to, czy jesteście w stanie wykonać swoje zadanie. Mam gdzieś, jak się czujecie”. Kot cały czas się w was wpatruje, ale w ogóle nie mruga. „Cóż, powodzenia. Przyda wam się”. Wskakuje w cień i znika.

Pomiń resztę tego antraktu. Przejdź do **Scenariusza 4-A: Gdzie mieszkają bogowie** lub **Scenariusza 4-B: Tkaczka kosmosu**.

**Jeśli Randolph nie przetrwał podróży i czarny kot poszukuje prawdy:**

„Zaraz a gdzie jak-mu-tam?” – pyta czarny kot, rozglądając się za Randolphem. Próbujecie wyjaśnić, co się stało, ale słowa nie chcą wam przejść przez gardła. „Nie musicie nic mówić. Rozumiem”. Kot zastanawia się nad całą sytuacją, najwyraźniej niezbyt przejęty strasliwym losem, jaki spotkał Randolpha. „Cóż, w takim razie chyba nie ma już sensu mówić tego, co chciałem wam powiedzieć” – stwierdza zagadkowo.

Wykreśl z obu Dzienników kampanii zapis, że czarny kot poszukuje prawdy.

Pytacie czarnego kota, czy wie, co znajdziecie w Kadath. „W pewnym sensie” – odpowiada. „Już jakiś czas temu przewidziałem wasze przybycie do Kadath. W rzeczywistości widziałem tego całkiem sporo. Ale... cóż, nie wszystko przebiega dokładnie w ten sam sposób. A może po prostu to ja nie widzę tego w ten sam sposób. Niezależnie od tego, myślę, że jesteście na właściwej drodze. W końcu to jedyna ścieżka, która została. Wiem trochę więcej o tym, co zobaczycie, kiedy dotrzecie na miejsce, ale obawiam się, że jeśli wam powiem, również zobaczycie to inaczej. Nie martwcie się tym. Dobrze sobie radzicie. Dotrzyjcie do Kadath. Znajdźcie krainę Wielkich. Kiedy będziecie na miejscu, wszystko inne ułoży się samo. No, chyba że wszystko popsujecie. Te istoty, z którymi się mierzycie, te, których imion nie chcę wymawiać, zagrażają nie tylko Krainom snów. Zagrażają wszelkiej egzystencji. A teraz, jeśli pozwolicie, muszę udać się gdzieś indziej”.

- ☉ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli czarny kot ma przeczucie, znikną w próżni kosmosu, zanim macie szansę o cokolwiek go zapytać.
- ☉ W przeciwnym razie czarny kot proponuje, że może przekazać waszym towarzyszom wiadomość od was. Główny badacz musi zdecydować (wybiera jedno):
  - ❖ Powiedzcie towarzyszom o zagrożeniach, z jakimi przyszedł wam się mierzyć. Czarny kot powróci wam pomóc, kiedy dostarczy tę wiadomość. Może być to zbyt duże obciążenie dla waszych towarzyszy. Zanonuj w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A), że czarny kot opowiedział o Nyarlathotepie.
  - ❖ Powiedzcie towarzyszom, że dacie sobie radę. Czarny kot pozostanie z nimi, kiedy dostarczy tę wiadomość. Może to nieco utrudnić waszą wyprawę. Zanonuj w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A), że czarny kot opowiedział o Atlach-Nasze.

☉ Przejdź do **Wielcy 2**.

**Wielcy 2:** Po zakończeniu scenariusza 3-B badacze dotarli do kosmicznego półcienia pomiędzy światami...

Niskie zawodzenie kota zwraca waszą uwagę na pobliską pajęczą sieć. Kiedy do niej podchodzicie, widzicie, że czarny kot ugrzązł na kawalku wyjątkowo lepkiej sieci. Wije się tam i z powrotem, próbując się uwolnić, jednak na próżno. Nawet jego ostre pazury nie uwalniają go z kłopotów. Pochylacie się i wyciągacie kota, a on przeskakuje z waszych rąk na skalną półkę poniżej – jedyną rzecz pomiędzy kotem a niekończącą się pustką. Przez chwilę syczy, po czym dumnie podnosi głowę. „Czy prosiłem was o pomoc?” – beszta was. – „Cóż, jednak udało wam przedostać pod Morzem smoły. A teraz rozejrzyjcie się. Widzicie te wszystkie pajęczyny?” Nie moglibyście ich przegapić, nawet gdybyście chcieli – ze wszystkich stron otaczają was sieci, tworzące zdradliwe ścieżki pośród powietrza. „To most między waszym światem a Krainami snów. Jeśli zostanie ukończony, dojdzie do ich połączenia. Rozumiecie? Jeśli nie chcecie, aby wszystko wyglądało jak szpital, w którym śpią wasi przyjaciele, musicie za wszelką cenę to powstrzymać. Nic innego się nie liczy. Nic”.

Sprawdź Dziennik kampanii *Sieć snów* (Kampania B). Przeczytaj każdy z poniższych fragmentów, odpowiadający waszej sytuacji, po czym przejdź do dalszej części tekstu. Jeśli żaden z fragmentów nie odpowiada waszej sytuacji, pomiń je.

**Jeśli badacze weszli w posiadanie Srebrnego klucza:**

„Hej, macie jeszcze ten klucz?” – pyta czarny kot. Odnajdujecie pośród swoich rzeczy znaleziony w Nienazwanym klucz i pokazujecie go kotu. „Dawajcie” – żąda, po czym podskakuje i wrywa klucz zębami z waszych rąk, zanim macie szansę zaprotestować. „Nie patrzcie na mnie w ten sposób. Wasi przyjaciele potrzebują go bardziej niż wy”.

Wykreśl z Dziennika kampanii *Sieć snów* (Kampania B) zapis, że badacze weszli w posiadanie Srebrnego klucza. Zanonuj ten sam zapis w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A).

Jeśli Srebrny klucz znajduje się obecnie w dowolnej talii badacza, usuń go z niej. Dowolny badacz z *Sennej wyprawy* (Kampania A) może zdecydować się dodać Srebrny klucz do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.



### Jeśli czarny kot poszukuje prawdy:

Czarny kot milknie, gdy dostrzega Randolpha. Okrąża mężczyznę kilka razy, zdenerwowany. Randolph z kolei wygląda na dziwnie zaniepokojonego obecnością kota, robi nawet krok do tyłu, gdy zwierzę podchodzi bliżej. „O co chodzi? Nie skrzywdziłem nikogo twojej rasy” – mówi rzeczowo. – „Czy zrobiłem coś, co cię obraziło?”

„Twoja marna egzystencja mnie obraża” – odpowiada kot, sycząc. Wraca do was, nie spuszczać wzroku z Randolpha. – „Chyba już wiem, o co tu chodzi. Teraz wszystko nabrało sensu. Wiem, kto zaburza moje widzenie. Nie ufajcie temu czemuś” – ostrzega was, cały czas krążąc i nie spuszczać wzroku ze stojącego z tyłu blondyna. „Muszę się przygotować. Powrócę, kiedy nadejdzie pora”.

Pomiń resztę tego antraktu. Zanotuj w obu Dziennikach kampanii, że czarny kot zna prawdę.

„Och, zanim zapomnę: wasi przyjaciele już prawie dotarli do celu. Jeśli wszystko wydarzy się tak, jak przewidziałem, będą w stanie się uwolnić. W międzyczasie prosili, żebym wam przekazał, że...”

Sprawdź Dziennik kampanii *Sennej wyprawy* (Kampania A). Przeczytaj jeden z poniższych fragmentów, odpowiadający waszej sytuacji.

Po przeczytaniu odpowiedniego fragmentu wybierz i przejdź do **Scenariusza 4-A: Gdzie mieszkają bogowie** lub **Scenariusza 4-B: Tkaczka kosmosu**.

### Jeśli czarny kot opowiedział o Atlach-Nasze:

„...ten most, o którym właśnie wspominałem? Istota, która go tka, nie przypomina niczego, co kiedykolwiek widzieliście. Jej imię, które słyszałem szeptane w ciemnych zakątkach Krain snów, to **ATLACH-NACHA**. Jest władczynią i protoplastką wszystkich pająków pelzających po tych krainach. Właściwie może nawet pelzających wszędzie. Potrzebujecie mojej pomocy, aby pokrzyżować jej plany”.

🕒 Sprawdź oba Dzienniki kampanii.

- ❖ Jeśli w żadnym Dzienniku kampanii nie zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, zanotuj w Dzienniku kampanii *Sieci snów* (Kampania B), że czarny kot jest po waszej stronie. Dodaj 1 żeton 🎲 do worków chaosu obu kampanii.
- ❖ Jeśli w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A) zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, wykreśl ten zapis i zamiast tego zanotuj go w Dzienniku kampanii *Sieć snów* (Kampania B). Zamień 1 żeton 🎲 w worku chaosu każdej kampanii na 1 żeton 🎲.
- ❖ Jeśli w Dzienniku kampanii *Sieć snów* (Kampania B) zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, nie należy nic zmieniać.

### Jeśli czarny kot opowiedział o Nyarlathepie:

„...istotą, z którą się mierzę, jest ten o tysiącach, a może i nieskończonej liczbie masek. **NYARLATHOTEP**, jak zwą go niektórzy. To mistrz manipulacji, zwodniczy i przebiegły. Prawdopodobnie to on uwięził waszych towarzyszy w Krainach snów. Czemu – nie mam pojęcia. Jeśli chcecie, żeby przeżyli, prawdopodobnie będą potrzebować mojej pomocy. Poradzicie sobie sami, prawda?” Czarny kot nie czeka na waszą odpowiedź: bez słowa zeskakuje w przestrzeń poniżej i znika.

🕒 Sprawdź oba Dzienniki kampanii.

- ❖ Jeśli w żadnym Dzienniku kampanii nie zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, zanotuj w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A), że czarny kot jest po waszej stronie. Dodaj 1 żeton 🎲 do worków chaosu obu kampanii.
- ❖ Jeśli w Dzienniku kampanii *Sieć snów* (Kampania B) zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, wykreśl ten zapis i zamiast tego zanotuj go w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A). Zamień 1 żeton 🎲 w worku chaosu każdej kampanii na 1 żeton 🎲.
- ❖ Jeśli w Dzienniku kampanii *Senna wyprawa* (Kampania A) zanotowano, że czarny kot jest po waszej stronie, nie należy nic zmieniać.



## Scenariusz IV-A: Gdzie mieszkają bogowie

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☉ Jeśli badacze zostali zamiesieni na Lodowe pustkowie, przejdź do **Wprowadzenia 1**.
- ☉ Jeśli badacze dotarli na Lodowe pustkowie, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

**Wprowadzenie 1:** Potrzeba wielu godzin, aby stworzenia, na których leciecie, dotarły do celu. Nawet nie próbujecie się uwolnić, bo upadek z pewnością by was zabił. Poza tym może to być wasza jedyna szansa na znalezienie Kadath. Stworzenia przelatują pod lukami tkanego cienia, nad modrymi morzami, które migoczą w świetle księżyca, i przez ogromne smugi gęstej mgły. W końcu docieracie na wysunięty daleko na północ kontynent, gdzie nawet wasz nieustraszony kapitan nigdy nie miał odwagi dopłynąć. W głębokim, ciemnym oceanie mieszkają potężne istoty, będące olbrzymim zagrożeniem dla każdego statku, który zapuści się na te straszne morza.

Przed lądowaniem przelatujecie jeszcze nad pustynnym krajobrazem lodu i śniegu. W oddali ledwo dostrzegasz kształt kopalastego budynku pośród śniegu. Jedno ze skrzydlatych stworzeń wskazuje w kierunku złowrogiej ruiny, w milczeniu nakazując wam iść do przodu. Reszta stoi za wami w milczeniu z absolutną cierpliwością, pilnując, abyście nie uciekli – chociaż wcale nie macie zamiaru uciekać. Znajdziecie szczyt nieznanego Kadath i wdrapiecie się na niego albo umrzecie, próbując.

Przejdź do **Przygotowania**.

**Wprowadzenie 2:** Biały Statek płynie przez przestrzeń bez najmniejszego wysiłku. Po drodze przelatujecie pod lukami tkanego cienia, nad modrymi morzami, które migoczą w świetle księżyca, i przez ogromne smugi gęstej mgły. W końcu docieracie na wysunięty daleko na północ kontynent, gdzie nawet wasz nieustraszony kapitan nigdy nie miał odwagi dopłynąć. W głębokim, ciemnym oceanie mieszkają potężne istoty, będące olbrzymim zagrożeniem dla każdego statku, który zapuści się na te straszne morza. Kapitan cumuje wasz latający statek nad pustynnym krajobrazem lodu i śniegu. Z białego kadłuba statku wylania się kilka promieni księżyca, tworząc przejście do leżących poniżej bezleśnych terenów. W oddali ledwo dostrzegasz kształt kopalastego budynku pośród płatków śniegu. „Witajcie na przeklętym Płaskowyżu Leng” – mówi podstarzały kapitan z nutą żalu w głosie. „Nie znajdziecie tu radości ani spokoju. Jedyne śmierć. Proszę, jeszcze raz błagam was, abyście porzucili waszą misję i powrócili do jaśniejszych krain. Czy jesteście pewni, że właśnie tu chcecie wysiąść?”

Kiwacie głowami. Kapitan wzdycha w odpowiedzi. „Rozumiem. Biały Statek nie będzie żeglował dalej wgląb tego opuszczonego miejsca, ponieważ przepelnia mnie ono grozą. Odtąd jesteście zdani na siebie. Żegnam was i życzę powodzenia, drodzy podróżnicy”. Przekraczacie jasne, żywe promienie księżyca prowadzące w ponurą przestrzeń poniżej. Znajdziecie szczyt nieznanego Kadath i wdrapiecie się na niego albo umrzecie, próbując.

Przejdź do **Przygotowania**.

### 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, -2, -2, -3, -4, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀.
- ☉ Czarny kot nie jest po waszej stronie.
- ☉ Randolph przetrwał podróż.
- ☉ Badacze dotarli na Lodowe pustkowie.
- ☉ W sekcji „Dowody na istnienie Kadath” nie ma żadnych kresek.

## Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Gdzie mieszkają bogowie*, *Agenci Nyarlathotepa*, *Klątwa śniącego*, *Szept Hypnosa* oraz *Mroczny kult*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść w grze następujące lokalizacje: *Plaskowyż Leng*, *Lodowe pustkowia*, *Monaster w Leng*, *Onyksowa brama* oraz *Onyksowy zamek* (poniżej znajduje się sugerowane ułożenie).
- ◆ Wszyscy badacze rozpoczynają grę na *Plaskowyżu Leng*.
  - ◆ Odlóż na bok, poza grę 6 lokalizacji *Opuszczona wieża*.
- ☉ Odlóż na bok, poza grę, następujące karty: Nie dający się opisać *Arcykapłan*, każdą z 5 kopii *Nyarlathotepa*, każdą z 4 kopii *Szeptającego chaosu*, obie kopie *Niezliczonych form* oraz *Pelzającą mgłę*.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

## Sugerowane ułożenie lokalizacji



## Stop!

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry w *Gdzie mieszkają bogowie*. Nie czytajcie na razie antraktu ani poniższych zasad. Gra poleci wam je przeczytać później podczas trwania scenariusza.

## Antrakt scenariusza: Wielki plan

Przeczytaj ten antrakt tylko, jeśli zostałeś o to poproszony.

**Wielki plan 1:** Wyżej i wyżej, wspinacie się na góry daleko na północ. Blade światło oświetla wielki czarny szczyt przebijający jaskrawy firmament i wiecie już, że zbliżacie się do celu swojej misji. Spędzacie niezliczone godziny na pokrytych śniegiem stokach, aż w końcu docieracie do zakazanych stopni prowadzących do wielkiej sali zamku. Zamek wznosi się nad przepaścią, która góruje nad całym kontynentem i oceanem. To naprawdę majestatyczny widok. Powyżej wiry śniegu i gradu otaczają niezliczone ponure wieże. Przedzieracie się przez ciągnący się przed zamkiem pokryty śniegiem szlak, który wkrótce ustępuje miejsca gładkiemu, polerowanemu onyksowi. Przenikliwy wiatr uspokaja się i teraz delikatnie świszcz. Jesteście skąpani w zdumiewającej ciemności, która wypełnia ogromną przestrzeń. Wkrótce pozostaje jedynie echo waszych kroków na onyksowej podłodze i cichy, samotny bezbruch wielkiej sali. Chociaż nie przeszliście przez żadne drzwi, zdajecie sobie sprawę, gdzie stoicie: w salach Wielkich bogów. Spodziewaliście się, że natkniecie się na boskich strażników, służących, a może nawet na same te potężne istoty, ale spotykacie tylko samotność i złe przeczucia wzbudzające dreszcze niczym przenikliwy wiatr na zewnątrz. Idźcie dalej, aż w końcu docieracie do końca sali. Tutaj, w otoczeniu gładkich kolumn z onyksu, znajdujecie... nic.

Nie ma tu bogów. To miejsce zostało opuszczone dawno temu.

Virgil stoi z szeroko otwartymi ustami. „Ja... Nie rozumiem”.

🕒 Odkryj Onyksowy zamek i umieść każdego badacza w Wielkiej sali, na jej odkrytej stronie.

🕒 Usuń z gry każdą lokalizację inną niż Wielka sala.

🕒 Sprawdź Dziennik kampanii.

❖ Jeśli Randolph przetrwał podróż, przejdź do **Wielkiego planu 2**.

❖ Jeśli Randolph nie przetrwał podróży, przejdź do **Wielkiego planu 3**.

**Wielki plan 2:** Liczycie, że Randolph ma dla was jakieś odpowiedzi. Jest przecież waszym przewodnikiem po całym tym szaleństwie. Z pewnością będzie wiedział, co się dzieje. „W końcu” – mówi, wpatrując się w salę szeroko otwartymi oczami. – „Dotarliśmy do sal Wielkich bogów, na których śmiertelnikom nie wolno jest patrzeć. Wiedzieliśmy, że to jest zabronione, ale oto jesteśmy, a nasze zadanie zakończyło się”. Zwraca się do Virgila. „Uważa pan, że było warto? Znalazł pan dowód, którego szukał?”

Virgil cofa się o krok. „O co ci chodzi, Randolphie? Czy nie był to twój pomysł? To ty od samego początku prowadziłeś nas podczas tej wyprawy”.

Randolph uśmiecha się i kładzie dłoń na ramieniu Virgila. „Tak, to prawda. Ale nie nazywam się Randolph Carter”. Wyciąga do tyłu drugą rękę i zanim zdążył zareagować, przejeżdża ostrym jak brzytwa ostrzem z onyksu przez pierś Virgila Graya. Ciało Virgila osuwa się na wypolerowaną podłogę, a jego oczy zamierają na zawsze w tragicznym szoku. Istota, która nigdy nie była Randolphem Carterem, odwraca się w waszą stronę, a jej cień przyjmuje niezliczone kształty, gdy rozciąga się na ziemi. „Strzeżcie się!” – grzmiały jego mnogie głosy. – „Jesteście tylko nagrodą!”

🕒 Jeśli talia dowolnego badacza zawiera Randolpha Cartera (Doświadczonemu śniącemu) (Pożeracz sów 59), usuń go z danej talii do końca kampanii.

🕒 Sprawdź Dziennik kampanii.

❖ Jeśli czarny kot jest po waszej stronie, przejdź do **Wielkiego planu 4**.

❖ W przeciwnym wypadku przejdź do **Wielkiego planu 5**.

**Wielki plan 3:** Właśnie wtedy głos za wami przerywa ciszę i wasze śmieszanie. „Virgil Gray. Przybyłeś zobaczyć Wielkich bogów, na których śmiertelnikom nie wolno jest patrzeć”. Głos należy do wysokiej, szczupłej postaci, noszącej ozdobne, przyrządzone szaty starożytnego faraona oraz pschent, który świeci słabo w ciemności. „Co spodziewałeś się tu znaleźć?”

„Czy jesteś jednym z bogów mieszkających w tym zamku?” – dopytuje Virgil, podchodząc bliżej do istoty. – „Czemu to miejsce przepelnia mrok i samotność?”

Na twarzy królewskiego bytu na ułamek sekundy pojawia się wyraz nieszczęścia. „Bogowie, których szukasz, uciekli ze swojego zamku na nieznanym Kadath, aby zamieszkać w innej krainie, miejscu tak cudownym, że zapomnieli, jak być bogami. Czy pomożesz mi naprawić ten błąd?” – pyta istota. Zanim Virgil zdąży odpowiedzieć, postać odsuwa rękę do tyłu i wbija ostrze w pierś Virgila. Jego ciało osuwa się na wypolerowaną podłogę, a jego oczy zamierają na zawsze w tragicznym szoku. Istota odwraca się w waszą stronę, a jej cień zmienia się w niezliczone kształty, gdy rozciąga się na ziemi. „Nie” – grzmiały jej mnogie głosy. – „To nie wystarczy”.

🕒 Sprawdź Dziennik kampanii.

❖ Jeśli czarny kot jest po waszej stronie, przejdź do **Wielkiego planu 4**.

❖ W przeciwnym wypadku przejdź do **Wielkiego planu 5**.

**Wielki plan 4:** Przez cały czas czarny kot siedzi na ramieniu jednego z was, obserwując sytuację zinnymi, wąskimi oczami. To tak, jakby czytał ten scenariusz wiele razy wcześniej, ale dopiero teraz aktorzy grają swoje role. „Przykro mi, Virgilu” – mówi. Tylko że wcale nie jest mu przykro.

Przejdź do **Wielkiego planu 5**.

**Wielki plan 5:** Pelzający chaos dzieli się na sto tysięcy cieni i znika w zimnym, wilgotnym powietrzu.

- ☉ Wylosuj bez podglądania 1 plus 1 odłożonych na bok kopii wroga Nyarlathotepe i wtasuj je do talii spotkań. Usuń z gry wszystkie pozostałe kopie Nyarlathotepe.
- ☉ Wtasuj do talii spotkań stos odrzuconych kart spotkań oraz Pelzającą mgłę i każdą odłożoną na bok kopię Niezliczonych form oraz Szepczącego chaosa.
- ☉ Potasuj odłożone na bok lokalizacje Opuszczona wieża, wylosuj 4 z nich i umieść je grze. Dane lokalizacje powinny otaczać Wielką salę zgodnie z czterema kierunkami świata: północ, wschód, południe, zachód (patrz wykres na następnej stronie).
- ☉ Do końca tego scenariusza każda Opuszczona wieża jest określana przez jej pozycję względem Wielkiej sali:
  - ◆ Lokalizacja nad Wielką salą nazywana jest „Wieżą Północną”.
  - ◆ Lokalizacja po prawej stronie Wielkiej sali nazywana jest „Wieżą Wschodnią”.
  - ◆ Lokalizacja pod Wielką salą nazywana jest „Wieżą Południową”.
  - ◆ Lokalizacja po lewej stronie Wielkiej sali nazywana jest „Wieżą Zachodnią”.

## Sugerowane ułożenie lokalizacji dla Aktów 4 & 5

### Wieża Północna



### Wieża Zachodnia



### Wieża Wschodnia



### Wieża Południowa

## NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ każdy badacz został pokonany:** *Budzicie się na jawie, zafascynowani i oszołomieni ogromem snu, który tak długo zajmował waszą uwagę. A jednak, kiedy próbujecie przypomnieć sobie choćby jego część, nie pamiętacie prawie nic. Wszystko jest zamglone, niczym odległe wspomnienia sprzed kilkudziesięciu lat. Pozostają tylko fragmenty snu. Czarny zamek. Statek płynący przez przestrzeń kosmiczną. Schody. Czarny kot. Jedyne, co pamiętacie, to głos w waszych głowach. Podstawowa prawda wszechświata, której nie możecie wyrzucić z pamięci. Mówi do was nawet teraz, kiedy drżycie pod szpitalną pościelą: „Wasze sny są moje!”*

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że rozpoczęła się inwazja Nyarlathotepea.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* jako czteroczęściową kampanię, badacze przegrali kampanię.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ◆ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 4-B: Tkaczka kosmosu**, przejdź do danego scenariusza.
  - ◆ ...i rozegraliście już **Scenariusz 4-B: Tkaczka kosmosu**, zamiast tego przejdź do **Epilogu** (można go znaleźć w instrukcji zestawu Mitów Tkaczka kosmosu).

**Zakończenie 1:** Obecność szydząca z waszych umysłów wycofuje się w cień, a wy zostajecie ponownie sami z przytłaczającym poczuciem samotności. Olbrzymie sale onyksowego zamku są dowodem jedynie rozpacz i smutku. Nawet jeśli bogowie niegdyś zamieszkiwali to miejsce, odeszli stąd dawno temu. Przychodzenie tutaj naprawdę było szaleństwem. Wynosicie ciało Virgila na ośnieżone szczyty Kadath i chowacie go na zewnątrz zamku. Nadal nie rozumiecie, co istota znana jako Nyarlathotep chciała od niego lub od was, ale przynajmniej teraz możecie w końcu opuścić Krainy snów... jeśli naprawdę chcecie to zrobić.

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że badacze uciekli z uścisku Nyarlathotepea. Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traury psychicznej w wyniku wojny pomiędzy prawdą a fikcją wewnątrz własnych snów.
- ☉ Badacze muszą wybrać jedną z opcji:
  - ◆ *Budzicie się*. Przejdź do **Zakończenia 3**.
  - ◆ *Pozostajecie na powierzchni Krain snów*. Przejdź do **Zakończenia 4**.
  - ◆ *Wyruszenie do Podziemi, aby odnaleźć waszych towarzyszy*. Wybierz tę opcję tylko, jeśli w Dzienniku kampanii śniący znają inną drogę. Przejdź do **Zakończenia 5**.

**Zakończenie 2:** Nic już nie pozostało z obecności, która kiedyś szydziła z waszych umysłów. Ponownie zostajecie sami z przytłaczającym poczuciem samotności. Olbrzymie sale onyksowego zamku są dowodem jedynie rozpacz i smutku. Ale przynajmniej nie są już dłużej nawiedzane przez istotę, która was tu zwabiła. Rozumiecie teraz, jaki był jej cel: zagłębić się w wasze umysły, poznać wasz kształt i obudzić się razem z wami, aby stać się jednocześnie mistrzem zarówno snów, jak i rzeczywistości. Czarny kot – cokolwiek był naprawdę – musiał widzieć to w swoich wizjach. Wynosicie ciało Virgila na ośnieżone szczyty Kadath i chowacie go na zewnątrz zamku. Wasza wyprawa dobiegła końca i nie macie powodu, aby pozostawać w tym miejscu ani chwili dłużej. Teraz możecie w końcu opuścić Krainy snów... jeśli naprawdę chcecie to zrobić.

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że śniący wygnali Nyarlathotepea.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 5 dodatkowych punktów doświadczenia, gdyż powstrzymał nieczne intrygi Nyarlathotepea raz na zawsze.
- ☉ Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traury psychicznej w wyniku wojny pomiędzy prawdą a fikcją wewnątrz własnych snów.

☉ Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- ◆ Budzicie się. Przejdź do **Zakończenia 3**.
- ◆ Pozostajecie na powierzchni Krain snów. Przejdź do **Zakończenia 4**.
- ◆ Wyruszcie do Podziemi, aby odnaleźć waszych towarzyszy. Wybierz tę opcję tylko, jeśli w Dzienniku kampanii śniący znają inną drogę. Przejdź do **Zakończenia 5**.

**Zakończenie 3:** Budzicie się na jawie, zafascynowani i oszołomieni ogromem snu, który tak długo zajmował waszą uwagę. A jednak, kiedy próbujecie przypomnieć sobie choćby jego część, nie pamiętacie prawie nic. Wszystko jest zamglone, niczym odległe wspomnienia sprzed kilkudziesięciu lat. Pozostają tylko fragmenty snu. Czarny zamek. Statek płynący przez przestrzeń kosmiczną. Schody. Czarny kot. Pamiętacie ukończenie jakichś głębokich poszukiwań, ale za żadne skarby nie potraficie sobie przypomnieć, o co chodziło.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że śniący się obudzili.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* jako czteroczęściową kampanię, badacze wygrali kampanię.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioletnią kampanię...

- ◆ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 4-B: Tkaczka kosmosu**, przejdź do danego scenariusza.
- ◆ ...i rozegraliście już **Scenariusz 4-B: Tkaczka kosmosu**, zamiast tego przejdź do **Epilogu** (można go znaleźć w instrukcji zestawu Mitów Tkaczka kosmosu).

**Zakończenie 4:** Myślicie o wielu podróżach, które odbyliście w Krainach snów, oraz o niezwykłych rzeczach, które zobaczyliście: mistycznych lasach, pięknych pałacach, modrych oceanach. Czy kiedykolwiek doświadczyliście takich cudów w świecie jawy? Czy naprawdę będziecie w stanie powrócić do prozaicznego życia po tym, co tu przeżyliście? Może lepiej byłoby tu zostać. Możecie uciec z przerażającej krainy Leng i powrócić na bezpieczniejsze ziemie. Możecie żyć w beczczasowym królestwie Celephaïs, gdzie nie zabraknie

wam przyjemności i nigdy się nie zestarzejecie. Możecie nawet zamieszkać pośród kotów w przyjemnym mieście Ulthar, gdzie rozpoczęła się wasza wyprawa. Albo eksplorować granice Krain snów i zobaczyć wszystkie cuda, które skrywają. Zdecydowaliście. Nie możecie powrócić do świata jawy, bo nie chcecie już nigdy opuścić tego miejsca.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze pozostali na zawsze w Krainach snów.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* jako czteroczęściową kampanię, badacze wygrali kampanię... ale w świecie jawy nikt ich już nigdy nie zobaczył.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioletnią kampanię...
  - ◆ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 4-B: Tkaczka kosmosu**, przejdź do danego scenariusza.
  - ◆ ...i rozegraliście już **Scenariusz 4-B: Tkaczka kosmosu**, zamiast tego przejdź do **Epilogu** (można go znaleźć w instrukcji zestawu Mitów Tkaczka kosmosu).

**Zakończenie 5:** Przypominacie sobie, co czarny kot powiedział wam o podróży waszych towarzyszy. Choć nie chcecie opuszczać powierzchni Krain snów, może istnieje jakiś sposób, aby pomóc przyjacielom. Schodźcie z północnych szczytów Leng i wracacie do kopulastych ruin, gdzie zmiarzyliście się z wysokim kapłanem Nyarlathotepa. Tu, w centrum pomieszczenia, znajduje się ziejący dół, który prowadzi do nieopisanych czeluści Podziemi. Wasi towarzysze gdzieś tam są... prawda?

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że śniący powędrowali pod monastyr.
- ☉ Jeśli nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 4-B: Tkaczka kosmosu**, przejdź do danego scenariusza.
- ☉ Jeśli rozegraliście już **Scenariusz 4-B: Tkaczka kosmosu**, zamiast tego przejdź do **Epilogu** (można go znaleźć w instrukcji zestawu Mitów Tkaczka kosmosu).



## Scenariusz IV-B: Tłaczka kosmosu

Od początku wszystko prowadziło was do tego miejsca. Twórczość Virgila, niekończący się sen waszych towarzyszy, szpital św. Marii, czarny kot, wszystko. Nie macie innego wyjścia, jak tylko przeć do przodu. Ta międzywymiarowa przestrzeń jest domem stworzenia, które zniszczy wasz świat

i zastąpi go nową rzeczywistością, koszmarną scenerią pogrążoną w nieprzeniknionych ciemnościach i istotami, które polują na wasz gatunek. Jeśli nie uda wam się powstrzymać tkania, niedługo nie będzie już Ziemi, na której można się obudzić. Musicie coś zrobić, nawet jeśli oznaczać to będzie wasz koniec.

Przejdź do **Przygotowania**.

### Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Tłaczka kosmosu*, *Agenci Atlach-Nachy*, *Pająki*, *Pradawne zło* oraz *Przejmujący chłód*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Potasuj wszystkie kopie Wielkiej sieci i umieść losowo 4 z nich w grze, w pionowej linii.
  - ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w najwyższej lokalizacji Wielka sieć.
  - ☞ Odlóż pozostałe lokalizacje Wielka sieć na bok, poza grę.
- ☉ Odlóż na bok, poza grę następujące karty: dwustronną kartę *Atlach-Nachy*, 4 wrogów *Nogi Atlach-Nachy* oraz obie kopie *Tłaczającego* w ciemności.
- ☉ Sprawdź liczbę kresek postawionych w sekcji „Stopnie mostu” w Dzienniku kampanii.
  - ☞ Jeśli postawiono 2 lub mniej kresek, nic się nie dzieje.
  - ☞ Jeśli postawiono 3–5 kresek, umieść 1 żeton zagłady na najniższej lokalizacji.
  - ☞ Jeśli postawiono 6–8 kresek, umieść 2 żetony zagłady na najniższej lokalizacji.
  - ☞ Jeśli postawiono 9–11 kresek, umieść 3 żetony zagłady na najniższej lokalizacji.
  - ☞ Jeśli postawiono 12 lub więcej znaczników, umieść 4 żetony zagłady na najniższej lokalizacji.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

### Stop!

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry w *Tłaczkę kosmosu*. Nie czytajcie na razie antraktu ani poniższych zasad. Gra poleci wam je przeczytać później podczas trwania scenariusza.

### 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, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Czarny kot nie jest po waszej stronie.
- ☉ Randolph nie przetrwał zejścia.





## Antrakt scenariusza: Pajęcza królowa

**Przeczytaj ten antrakt tylko, jeśli zostałeś o to poproszony.**

**Pajęcza królowa 1:** Wspinacie się na kamienne urwisko i widzicie ogromny, pajęczy most oraz istotę stojącą nad nim okrakiem: to Atlach-Nacha, bogini pajków, której towarzyszy horda tkaczy. Potwory o wielu nogach nieustannie splatają pasma kosmicznej sieci, pracując z przerażającym zapalem. Gdy okropne stwory splatają kolejne nici, czujecie, jak światy i sny zniekształcają się, ścierają i zderzają. W oddali fale snu rozbijają się o skały rzeczywistości i wszystko pogrąża się w gwałtownym, amorficznym śnie. Z trudem nadążacie za dziwnymi, zmieniającymi się perspektywami. Lepka sieć zwisa z boku waszego punktu obserwacyjnego niczym jedwabna drabina prowadząca ku zagładzie.

🕒 Sprawdź Dziennik kampanii.

- 👉 Jeśli Randolph przetrwał zejście i czarny kot zna prawdę, przejdź do **Pajęczej królowej 2**.
- 👉 W przeciwnym razie, jeśli Randolph przetrwał zejście, przejdź do **Pajęczej królowej 3**.
- 👉 Jeśli Randolph nie przetrwał zejścia, przejdź do **Pajęczej królowej 4**.

**Pajęcza królowa 2:** Zamierzacie zejść z sieci na platformę poniżej, kiedy nagle słyszycie dobiegający zza waszego towarzysza, Randolpha, głos czarnego kota. „Rzuć to” – rozkazuje. Złowrogi uśmiech rozlewa się po twarzy Randolpha, gdy upuszczone przez niego poszczerbione ostrze z onyksu upada ze stukotem na ziemię.

„Czyli przejrzałeś moją maskę?” – mówi. – „To bez znaczenia. Wypełnicie zadanie, które wam dałem, niezależnie od wszystkiego. Od tego zależy los waszego świata”.

Oszołomieni pytacie, dlaczego Randolph zachowuje się w ten sposób. Czarny kot wskazuje na jednego z was, siada na ramieniu i ani na moment nie spuszcza z oczu waszego niegdyśszego towarzysza. „Doszedłem do tego jakiś czas temu. To nie jest Randolph. Nigdy nim nie był. To zwykły intruz w skórze Randolpha”.

„Intruz?” – grzmi Randolph ze złością. – „To ty, kocie, jesteś intruzem! Tak, wiem kim jesteś. To nie twoje miejsce. Ale starczy tego gadania”. Jego usta znów układają się w uśmiech. „Macie do wykonania zadanie. Żegnajcie więc... na razie”. Kiedy Nie-Randolph kończy was ostrzegać, podchodzi do krawędzi platformy i spada w nicość.

🕒 Jeśli talia dowolnego badacza zawiera Randolpha Cartera (Przywiązany do świata jawy) (Pożeracze snów 79), usuń go z danej talii do końca kampanii.

🕒 Przejdź do **Pajęczej królowej 4**.

**Pajęcza królowa 3:** Zaczynacie schodzić po sieci na znajdującą się niżej platformę, z której możecie dotrzeć do krawędzi mostu i samej Atlach-Nachy. W połowie drogi podwieszona platforma zaczyna się trząść i gwałtownie kołysać z boku na bok. Mocno chwytacie się jedwabnych nici w nadziei, że lepka sieć uchroni was przed upadkiem. Spoglądacie na Randolpha, aby upewnić się, że nic mu nie jest, i wtedy zauważacie, że wcale nie wspina się obok was. Podnosicie wzrok i dostrzegacie waszego towarzysza patrzącego na was gniewnie z góry z onyksowym ostrzem w rękach. Przeciął już fragment sieci, po którym się wspinacie. Zanim zdążyście zapytać, co robi, sieć całkowicie się rozrywa. Spadacie na skały i lądujecie boleśnie na plecach. Kiedy ponownie patrzycie na Randolpha, jego oblicze wygląda inaczej.

„Głupi śmiertelnicy. Nigdy nie pozwoliłbym wam uratować waszych towarzyszy. Macie do wypełnienia zadanie i to jest wasz jedyny cel. Jeśli chcecie żyć, wypełnijcie moje rozkazy”. Spogląda na niezgłębionego pajaka, który majaczy przed wami. „To ja będę tym, który posiędzie wasz świat – nie ta istota.” Po tych słowach Nie-Randolph jak gdyby nigdy nic odwraca się i odchodzi.

🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze są uwięzieni w królestwie Atlach-Nachy.

🕒 Jeśli talia dowolnego badacza zawiera Randolpha Cartera (Przywiązany do świata jawy) (Pożeracze snów 79), usuń go z danej talii do końca kampanii.

🕒 Odpowiednio do wybranego poziomu trudności, do końca kampanii dodaj do worka chaosu następujący żeton: Łatwy (-3), Standardowy (-4), Trudny (-5), Eksperski (-7).

🕒 Przejdź do **Pajęczej królowej 4**.

**Pajęcza królowa 4:** Stwór jest bliski ukończenia swojego planu. Jego nogi poruszają się szybko, tkając nic kosmicznego jedwabiu z niezmierną determinacją. Ledwie zauważa waszą obecność. Może jeśli uda wam się odciąć odnóża istoty lub rozerwać sieć, na której stoi...

🕒 Usuń z gry każdą lokalizację z wyjątkiem najniższej lokalizacji. Przesuń daną lokalizację tak, aby znajdowała się na górze obszaru gry. Potasuj pozostałe odłożone na bok lokalizacje Wielka sieć i umieść 7 z nich w kręgu razem z lokalizacją badaczy (jako najwyższą lokalizację w kręgu). Do końca scenariusza każda lokalizacja jest połączona z każdą lokalizacją obok niej (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnym).

☞ **Złóż Atlach-Nachę, wykonując poniższe kroki w podanej kolejności:**

- ☞ Znajdź dwustronną kartę Atlach-Nachy i odwróć ją na stronę, na której znajduje się jedynie ilustracja.
- ☞ Ułóż obok niej 4 wrogów Nogi Atlach-Nachy tak, jak pokazano na poniższym schemacie:



☞ Umieść złożoną w ten sposób Atlach-Nachę na środku obszaru gry, pomiędzy wszystkimi 8 lokalizacjami w taki sposób, aby róg każdego wroga Nogi Atlach-Nachy dotykał innej lokalizacji (sugerowane ułożenie lokalizacji znajduje się na następnej stronie).

- ☞ Do talii spotkań należy wstawić stos odrzuconych kart spotkań oraz każdą odłożoną na bok kopię Tkającego w ciemności.
- ☞ Przeczytaj następujące zasady dla Atlach-Nachy.

## Atlach-Nachy

Postać Atlach-Nachy składa się z kilku wrogów Nogi Atlach-Nachy. Każdy z danych wrogów działa jako osobny wróg posiadający słowo kluczowe Masywny i uznaje się go za będącego w zwarczu z każdym badaczem w jego lokalizacji (jak większość wrogów ze słowem kluczowym Masywny).

- ☞ Każdy wróg Nogi Atlach-Nachy jest uznawany za znajdującego się w lokalizacji, z którą fizycznie graniczy jego róg (jak pokazano na schemacie poniżej).
- ☞ Środkowa karta Atlach-Nachy i każdy wróg Nogi Atlach-Nachy powinny cały czas tworzyć taki sam układ, nawet jeśli któraś z kart zostanie z niego usunięta. Jeśli jedna karta się porusza, wszystkie karty w układzie muszą wykonać taki sam ruch.
- ☞ W związku z tym karty Nogi Atlach-Nachy nie mogą się poruszać ani być poruszane w żaden sposób oprócz efektów, które „przekraczają” Atlach-Nachę.
- ☞ Jeśli gra poleci badaczom „przekreślić” Atlach-Nachę 1 lub więcej razy, obróć wszystkie karty na środku (zarówno środkową kartę, jak i wszystkie pozostałe karty Nogi Atlach-Nachy) we wskazanym kierunku, tak aby każdy z wrogów Nogi Atlach-Nachy poruszył się o tyle samo lokalizacji zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
  - ☞ Przykład: efekt kazał badaczom „przekreślić Atlach-Nachę 1 raz w kierunku ruchu wskazówek zegara”. Oznacza to, że badacze powinni obrócić Atlach-Nachę wokół własnej osi w taki sposób, aby każda z jej nóg poruszyła się o jedną lokalizację zgodnie z ruchem wskazówek zegara, tak jak to pokazano na schemacie poniżej.



## Obszar gry dla Aktu 2



## NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ każdy badacz został pokonany: Budzicie się uwięzieni wewnątrz czegoś ciasnego i lepkiego. Wasze ramiona są przywiązane do ciał i bez względu na to, jak mocno się szamoczenie, nie jesteście w stanie poruszyć niczym poza czubkami palców. Przerazenie powoli wkrada się do waszych umysłów, kiedy zdajecie sobie sprawę z powagi sytuacji, w której się znajdujecie. Nie jesteście w stanie obrócić głów, musicie więc patrzeć, jak z ciemności wylania się stworzenie o osmiu odnóżach. Nie wydaje żadnych dźwięków, gdy wkracza na sieć. W jego licznych oczach odbijają się wasze przerażone twarze. Z wygłodniałych szczęk kapie ślina. Jedynie, czego teraz pragniecie, to móc odwrócić wzrok.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że most został ukończony.
- ☉ Wszyscy badacze zostają **zabici**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Sieć snów* jako czteroczęściową kampanię, badacze przegrali kampanię.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ◆ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 4-A: Gdzie mieszkają bogowie**, przejdź do danego scenariusza.
  - ◆ ...i rozegraliście już **Scenariusz 4-A: Gdzie mieszkają bogowie**, zamiast tego przejdź do **Epilogu**.

**Zakończenie 1:** Ściskacie jedwabne nici, jedyne rzeczy, które powstrzymują was przed upadkiem w niekończące się czeluście pustki.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że most został zniszczony.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 5 dodatkowych punktów doświadczenia, gdyż powstrzymaliście połączenie Krain snów z waszą rzeczywistością.
- ☉ Sprawdź Dziennik kampanii. Rozpatrz najwyższą opcję, która odpowiada waszej sytuacji.

- ◆ Jeśli badacze znaleźli wyjście z Podziemi, przejdź do **Zakończenia 3**.
- ◆ Jeśli badacze są uwięzieni w królestwie Atlach-Nachy, przejdź do **Zakończenia 4**.
- ◆ Jeśli żadne z powyższych nie jest prawdą, przejdź do **Zakończenia 5**.

**Zakończenie 2:** Przez wiele godzin wspinacie się pośród ciemnej, lepkiej, pokrytej siecią pustki między światami. Kiedy docieracie do końca mostu z kosmicznej sieci, waszym oczom ukazuje się straszny widok. Pustka, która was otaczała, przemienia się w ciemny wieczór, a przed wami rozciąga się znajoma panorama wypełniona skupiskami dwuspadowych dachów. Ku waszemu przerażeniu, całe miasto zostało opanowane przez potomstwo Atlach-Nachy. Gruba pajęczyna ciągnie się przez mroczne ulice aż po szczyty dachów. Pająki i gasty przemierzają niegdyś ruchliwe aleje miasta w poszukiwaniu ludzkich ofiar, by je pożreć lub, co gorsza, uwięzić na zawsze w kokonach nierozzerwalnej sieci. Padacie na kolana, ogarnięci rozpaczą. Jak daleko sięga to spaczenie? Dotyczy tylko Arkham czy może...?

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że most został ukończony.
- ☉ Wszyscy badacze **oszaleli**.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Sieć snów* jako czteroczęściową kampanię, badacze przegrali kampanię.
- ☉ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...
  - ◆ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 4-A: Gdzie mieszkają bogowie**, przejdź do danego scenariusza.
  - ◆ ...i rozegraliście już **Scenariusz 4-A: Gdzie mieszkają bogowie**, zamiast tego przejdź do **Epilogu**.

**Zakończenie 3:** W oddali dostrzegacie wieżę, która majaczyła za pajęczą boginią, gdy ta plotła swoją sieć. Wejście do budowli wabi was. Pamiętacie Wieżę Koth w Podziemiach i drogę na powierzchnię. Czy to podstawa tej samej wieży? Czy przenika ona przez ten świat-między-swiatami? Jeśli tak, może uda wam się stąd uciec. Zamiast wspiąć się tą samą drogą, którą tu dotarliście, kołyszecie swoją siecią z boku na bok i przeskakujecie przez pustkę, po czym lądujecie pod wieżą. Potem zaczynacie długą wspinaczkę – ponad powierzchnię Morza smoly, pod terenami Miasta gugów, a następnie dalej w górę. W końcu, po

wielu milach niespokojnej podróży, odsuwacie kamienną płytę na szczycie wieży i przedostajecie się do Zaczarowanego lasu. Pieczętujecie za sobą wejście. Nic z piekielnych Podziemi nie może tu za wami dotrzeć. Po raz pierwszy, odkąd weszliście do Krain snów, oddychacie z ulgą. Przypominając sobie pierwszy rozdział historii Virgila Graya, podążacie wąską ścieżką przez las, aż docieracie do schodów z litego kamienia, wznoszących się pomiędzy chmurami. Pora wrócić do domu.

☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że badacze powrócili do rzeczywistości.

☞ Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy fizycznej w wyniku zażartej walki z pajęczą boginią.

☞ Jeśli rozgrywacie *Sieć snów* jako czteroczęściową kampanię, badacze wygrali kampanię!

☞ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...

☞ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 4-A: Gdzie mieszkają bogowie**, przejdź do danego scenariusza.

☞ ...i rozegraliście już **Scenariusz 4-A: Gdzie mieszkają bogowie**, zamiast tego przejdź do **Epilogu**.

**Zakończenie 4:** Zatrzymaliście pajęczą boginię, zanim udało jej się ukończyć sieć, ale przy okazji odcięliście sobie także jedyną drogę ucieczki. Jesteście skazani na wędrówkę po tym piekielnym świecie-między-światami, na próżno szukając drogi wyjścia. Waszą jedyną pociechą jest to, że nie dopuściliście, by ta okrutna przyszłość spotkała każdego żyjącego na Ziemi. Może gdybyście nadal posiadali Srebrny klucz, moglibyście znaleźć wyjście. Próbujecie z całych sił, ale w tej ponurej, przepastnej pustce pod bezdennym Morzem smoły nie macie na tyle silnej woli, by wykuć własny.

☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że badacze nigdy nie uciekli.

☞ Wszyscy badacze **oszaleli**.

☞ Jeśli rozgrywacie *Sieć snów* jako czteroczęściową kampanię, badacze wygrywają kampanię... ale słuch o nich zaginął!

☞ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...

☞ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 4-A: Gdzie mieszkają bogowie**, przejdź do danego scenariusza.

☞ ...i rozegraliście już **Scenariusz 4-A: Gdzie mieszkają bogowie**, zamiast tego przejdź do **Epilogu**.

**Zakończenie 5:** Zatrzymaliście pajęczą boginię, zanim udało jej się ukończyć sieć, ale przy okazji odcięliście sobie najkrótszą drogę ucieczki. Tak więc, kiedy wasze zadanie zakończyło się, zaczynacie długą wspinaczkę w kierunku rzeczywistości. Macie szczęście, że pozostałości mostu z sieci pozostają nienaruszone, inaczej zostalibyście uwięzieni w tym piekielnym świecie-między-światami. Ponowne odtworzenie waszej trasy do Podziemi zajmuje wiele godzin. W końcu wylaniacie się z gęstego, czarnego Morza smoły, blisko linii brzegowej. Ku waszemu zdziwieniu orientujecie się, że jesteście na przeciwległym brzegu morza nad ciemną doliną, z której swego czasu wyruszyliście. Nie macie jak przekroczyć śmiertelnego morza, musicie znaleźć inne wyjście z tych jałowych obszarów. Mijają dni, kiedy eksplorujecie dalej Podziemia. Podczas podróży włąb skorupy ziemskich Krain snów docieracie do coraz mroczniejszych zakazanych krain. Chociaż w końcu znajdujecie schody w górę, w niczym nie przypominają one tych prowadzących do Nienazwanego: spiralne, niezmiernie stopnie, które osiągnąją zawrotne wysokości i łamią wszelkie prawa fizyki. Kiedy docieracie na szczyt, wasze serca zaczynają mocniej bić. Po Arkham nie ma śladu. Zamiast tego wita was dziwne, zrujnowane miasto i jego pół-ludscy mieszkańcy. Istota informuje, że dotarliście do zaginionego miasta „Sarkomand”. Wygląda na to, że podróż powrotna nie zakończy się prędko.

☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że badacze są nadal w Krainach snów.

☞ Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy fizycznej w wyniku zażartej walki z pajęczą boginią.

☞ Jeśli rozgrywacie *Sieć snów* jako czteroczęściową kampanię, badacze wygrali kampanię!

☞ Jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię...

☞ ...i nie rozegraliście jeszcze **Scenariusza 4-A: Gdzie mieszkają bogowie**, przejdź do danego scenariusza.

☞ ...i rozegraliście już **Scenariusz 4-A: Gdzie mieszkają bogowie**, zamiast tego przejdź do **Epilogu**.

# Epilog

Przeczytaj ten epilog tylko, jeśli rozgrywacie *Senną wyprawę* i *Sieć snów* jako połączoną ośmioczęściową kampanię.

Nie czytajcie tego epilogu, dopóki nie ukończycie zarówno scenariusza 4-A: *Gdzie mieszkają bogowie* i 4-B: *Tkaczka kosmosu*.

Sprawdź oba Dzienniki kampanii. Użyj poniższej tabeli, aby odnaleźć epilog odpowiadający waszej sytuacji, a następnie przejdź do danego epilogu.

|   | Most został ukończony. | Badacze powrócili do rzeczywistości. | Badacze nigdy nie uciekli. | Badacze są nadal w Krainach snów. |
|---|------------------------|--------------------------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| Rozpoczęła się inwazja Nyarlathotepa.       | <b>Epilog 1</b>        | <b>Epilog 2</b>                      | <b>Epilog 3</b>            | <b>Epilog 4</b>                   |
| Śniący się obudzili.                        | <b>Epilog 5</b>        | <b>Epilog 6</b>                      | <b>Epilog 7</b>            | <b>Epilog 8</b>                   |
| Śniący pozostali w Krainach snów na zawsze. | <b>Epilog 9</b>        | <b>Epilog 10</b>                     | <b>Epilog 11</b>           | <b>Epilog 12</b>                  |
| Śniący powędrowali pod monastyr.            | <b>Epilog 13</b>       | <b>Epilog 14</b>                     | <b>Epilog 15</b>           | <b>Epilog 16</b>                  |

**Epilog 1:** Czarny kot ocenia zniszczenia. „Wasz świat jest polem bitwy. Tak naprawdę, zawsze nim był. Siły wykraczające poza wasze pojmowanie toczą ze sobą bój znacznie dłużej, niż wasz gatunek (a nawet mój) jest tego świadom. Od dawna walczyły o kraj snienia, ale poza Krainami snów istnieje wiele różnych rzeczywistości i tylko jedna istota może być prawdziwym władcą ich wszystkich. Wiedziałem, że istnieje szansa, że tak się stanie. Że możemy zawieść. Ale przynajmniej mogę powiedzieć, że próbowałem. Właściwie to wasza wina, nie moja”.

☞ Nie ma żadnych ocalałych.

☞ Badacze przegrywają kampanię.

**Epilog 2:** „Więc udało wam się wrócić do waszego świata. Mam nadzieję, że mieliście przyjemną podróż. Tak, wasi niegdysiejsi towarzysze obudzili się. Ale są jacyś inni, prawda? Oczywiście, że tak. Mogą nie pamiętać swoich snów, ale to nie znaczy, że się nie wydarzyły. Czy nie widzicie błysku w ich oczach? Czy nie zauważyliście, że gdy nie ma was w pobliżu, szepczą do jakiegoś obcego bytu? Tak, do niego. Wiecie, o kim mówię. Nie martwcie się, wy przynajmniej macie jeszcze trochę czasu, zanim wszystko dobiegnie końca. Tylko pamiętajcie: ostrzegłem was”.

☞ Obie grupy badaczy ponownie spotykają się ze sobą w świecie jawy... czy aby na pewno?

☞ Badacze powstrzymali tylko jedno źródło zniszczenia.

**Epilog 3:** „Co? Czy mam poczucie winy? Oczywiście że nie. Oczywiście, gdybym się nie wtrącił, nadal mogliby żyć swoim życiem nieświadomi prawd otaczającego ich świata. Między innymi Virgil. Ale nie czuję wyrzutów sumienia. Zrobiłem, co było trzeba. Próbowałem ich uratować. Na moich rękach nie ma ich krwi”. Czarny kot odwraca wzrok. „Przynajmniej nie będą musieli oglądać nadchodzącego chaosu”.

☞ Po każdym badaczu z Kampanii B słuch zagał.

☞ Badacze powstrzymali tylko jedno źródło zniszczenia.

**Epilog 4:** „Co wy tu jeszcze robicie? Och, rozumiem. Nie potraficie znaleźć drogi powrotnej do świata jawy. Cóż, może tak będzie lepiej. Widzicie, wasi niegdysiejsi towarzysze obudzili się, ale przyprowadzili ze sobą kogoś jeszcze. Naprawdę musicie o to pytać? Wiecie, o kim mówię. Zaufajcie mi: zostanie tu, w tym świecie. Zapomnijcie o wszystkim, co było w waszym starym życiu. Tu będzie wam o wiele lepiej, obiecuję”.

☞ Każdy badacz z Kampanii B wybiera życie w beztrudnej ignorancji.

☞ Badacze powstrzymali tylko jedno źródło zniszczenia.

**Epilog 5:** „Och, nie śpicie już. To ciekawe. Nie spodziewałem się, że wróćcie. Może nawet nie powinniście. Musicie o czymś wiedzieć. Wasi towarzysze... coż, mówiąc w skrócie, nie wszystko poszło zgodnie z planem. Wasz świat nie jest już wasz. Przepraszam, że przynoszę wam złe wieści. W każdym razie, ponieważ nie mam ochoty zostać niczym posiłkiem, lepiej już zniknę. Cokolwiek planujecie, nie opuszczajcie tego pokoju”.

☞ Każdy badacz z Kampanii A zostaje zabity.

☞ Badacze powstrzymali tylko jedno źródło zniszczenia.

**Epilog 6:** „Czyż nie jest to szczęśliwe spotkanie. Tak, powróciliście do świata jawy. Teraz możecie kontynuować bezsensowną wędrówkę, którą nazywacie życiem. Zostawcie wasze sny, tak jak zostawia się skrawki jedzenia na później, kiedy na nowo pojawi się głód. A może w końcu przekonałście się, że wasz świat to zaledwie jeden z wielu snów na jawie? Zapamiętajcie to, czego nauczyliście się z waszego snu, i użyjcie tego do kierowania swoim losem. A ja? Mam swój własny dom, do którego mogę powrócić. Nie martwcie się. Na pewno jeszcze mnie zobaczycie”.

☞ Obie grupy badaczy ponownie spotykają się ze sobą w świecie jawy.

☞ Badacze wygrywają kampanię!

**Epilog 7:** Czarny kot obserwuje z daleka wasze śledztwo. „Przykro mi, że nigdy nie dowiecie się, co stało się z waszymi przyjaciółmi. Nie pamiętacie mnie, prawda? Mam nadzieję, że wkrótce znowu odpoczniecie. W końcu wasz świat jest uratowany. Szkoda byłoby marnować ten odkupiony czas, prawda? Przeżyjcie dobre życie. Zapomnijcie o waszych towarzyszach. Nic nie można poradzić na to, co się stało.

...Nie słyszycie mnie, prawda?”

☞ Po każdym badaczu z Kampanii B słuch zaginął.

☞ Badacze wygrywają kampanię!

**Epilog 8:** „Naprawdę nigdy nie wrócić? To bardzo samolubne z waszej strony. Wasi towarzysze obudzili się w prawdziwym świecie, a wy zostaniecie tutaj i będziecie czerpać z cudów Krain snów. Cóż, chyba nie mogę was za to winić. Pewnie na waszym miejscu zrobiłbym to samo. Powiedziałbym im, gdzie jesteście, ale już mnie nie pamiętają, więc możecie liczyć tylko na siebie. A ja? Mam swój własny dom, do którego mogę powrócić. Nie martwcie się. Na pewno jeszcze mnie zobaczycie”.

☞ Obie grupy przetrwały, ale zostały na zawsze rozdzielone.

☞ Badacze wygrywają kampanię!

**Epilog 9:** „Myślicie, że możecie po prostu pozostać w swoich snach i nigdy nie mieć do czynienia z konsekwencjami tego, co się tutaj stało? Cóż za naiwność. Pamiętajcie, tylko śpicie. Waszych ciał tu nie ma – jesteście w obu światach na raz. Nie rozumiecie? Cóż. Może tak będzie dla was lepiej. Zostańcie i zapomnijcie o wszystkim, co było w waszym starym życiu. Spodoba wam się taka odmiana, obiecuję”.

☞ Każdy badacz z Kampanii A spędza życie w beztroskiej ignorancji.

☞ Badacze powstrzymali tylko jedno źródło zniszczenia.

**Epilog 10:** „Naprawdę nie chcecie się obudzić? To bardzo samolubne z waszej strony. Wasi towarzysze powrócili do rzeczywistego świata, myśląc, że was uratowali, ale wy macie zamiar spędzić resztę życia pogrążeni we śnie w szpitalnym pokoju. Cóż, chyba nie mogę was za to winić. Pewnie na waszym miejscu zrobiłbym to samo. Spokojnie, nie powiem im, gdzie jesteście. Gdybym to zrobił, nie przestaliby was szukać. A ja? Mam swój własny dom, do którego mogę powrócić. Nie martwcie się. Na pewno jeszcze mnie zobaczycie”.

☞ Obie grupy przetrwały, ale zostały na zawsze rozdzielone.

☞ Badacze wygrywają kampanię!

**Epilog 11:** „Możecie szukać i szukać, ale nigdy ich nie znajdziecie. Są głęboko pod powierzchnią. Właściwie może ich tam już nawet nie być. Kto wie. W każdym razie po prostu o nich zapomnijcie. Oba światy są teraz bezpieczne. Cieszcie się! Przeżyjcie resztę życia bez cienia żalu. A ja? Mam swój własny dom, do którego mogę powrócić. Nie martwcie się. Na pewno jeszcze mnie zobaczycie”.

☞ Po każdym badaczu z Kampanii B słuch zaginął.

☞ Badacze wygrywają kampanię!

**Epilog 12:** „Ach, czyli w końcu się odnaleźliście? Nawet na ziemiach tak rozległych jak Krainy snów musieliście w końcu na siebie wpaść, to było nieuniknione. Czy wrócić do swojego świata? Nie, raczej nie. Po co mielibyście to robić? Jest tu wszystko, czego można chcieć. Nie mogę was za to winić. Razem możecie podróżować od Filarów Zachodu aż po Filary Wschodu i zobaczyć wszystkie cuda świata snów. Tylko pamiętajcie, że to wszystko fikcja. Jasne?”

☞ Obie grupy badaczy ponownie spotykają się ze sobą w Krainach snów.

☞ Badacze wygrywają kampanię!

**Epilog 13:** „Niezła myśl, ale spóźniłście się. Plaga nieustannie się szerzy i rozprzestrzeniła się już na każdy zakątek wszechświata. Tego świata, waszego świata, świata na dole... Próbowałem im pomóc, ale to nie wystarczyło. Szczerze mówiąc, wolałbym, żebyście tego nie zobaczyli. Teraz już nigdy nie zaznacicie spokoju”.

☞ Każdy badacz z Kampanii A oszalał.

☞ Badacze powstrzymali tylko jedno źródło zniszczenia.

**Epilog 14:** „Co robicie tu na dole? Nie, wasi przyjaciele odlecieli już z powrotem do waszego świata. Mielicie dobry pomysł, ale teraz jesteście zdani na siebie. Tak, istnieją sposoby na wydostanie się z Podziemi, ale nie są one łatwe. Na drodze stoją gugi, gasty, ghoulie i... zresztą sami zobaczycie. Serio, po co schodziliście na dół? Tak czy inaczej, mam nadzieję, że kiedyś uda wam się wrócić. A ja? Mam swój własny dom, do którego mogę powrócić. Nie martwcie się. Na pewno jeszcze mnie zobaczycie”.

☉ Obie grupy przetrwały, ale zostały na zawsze rozdzielone.

☉ Badacze wygrywają kampanię!

**Epilog 15:** Czarny kot obserwuje waszą ucieczkę z zapartym tchem. „Muszę przyznać, że tego nie przewidziałem. Zaryzykowali dla was swoje życia, a teraz wy zrobiliście to samo dla nich. Interesujące. Być może jest jeszcze nadzieja dla waszego gatunku”. Po chwili zaczyna się nudzić. „Dobra, starczy tego. Muszę się udać w pewne miejsce. Widzę, że poradzicie sobie beze mnie. Miejcie oko na oba światy, dobrze?”

☉ Obie grupy badaczy ponownie spotykają się ze sobą w Krainach snów.

☉ Badacze wygrywają kampanię!

**Epilog 16:** „Och, cóż za tragiczny ciąg pomyłek. Musieliście się minąć! Coż. Teraz jesteście zdani tylko na siebie. Tak, istnieją sposoby na wydostanie się z Podziemi, ale nie są one łatwe. Na drodze stoją gugi, gasty, ghoulie i... zresztą sami zobaczycie. Serio, po co schodziliście tu na dół? Tak czy inaczej, mam nadzieję, że kiedyś uda wam się wrócić. A ja? Mam swój własny dom, do którego mogę powrócić. Nie martwcie się. Na pewno jeszcze mnie zobaczycie”.

☉ Obie grupy przetrwały, ale zostały na zawsze rozdzielone.

☉ Badacze wygrywają kampanię!

### **Jeśli (imię twojego badacza) złamał prawo Ultharu i nie zostałeś zabity ani nie oszalałeś:**

Pewnej nocy budzi cię syczenie dookoła. Setki przeszywających kocich oczu wpatruje się w ciebie pośród ciemności. Jedno ze stworzeń wskakuje ci na pierś i boleśnie wbija pazury w twoją skórę. „Myslałeś, że cię nie znajdziemy?” Dostrzegasz błysk w jego oczach. Kiedy obnaża zęby, a reszta kotów również podchodzi bliżej.

Jak śmiałeś! Zostajesz **zabity**.

## Od autora

Gratulujemy ukończenia kampanii *Pożeracze snów*! Mam nadzieję, że niezależnie od osiągniętego zakończenia dobrze się bawiliście, odkrywając koszmary i cudy Krain snów.

Ze wszystkich opowieści wykreowanych przez Lovecrafta to właśnie *W poszukiwaniu nieznanego Kadath* – z którego ta kampania czerpie najwięcej pomysłów – jest prawdopodobnie najbardziej zróżnicowane i wyjątkowe. Zamiast mackowatych wynaturzeń są tu gadające koty, zamiast potężnych ruin – wioski, a główny protagonista to najprzebiegły i najinteligentniejszy wróg spośród wszystkich dzieł Lovecrafta. To dlatego ta kampania odróżnia się od wcześniejszych kampanii do gry karcianej *Horror w Arkham*.

Krainy snów to idealna sceneria – dziwaczna kraina, gdzie mimo nieustannych zagrożeń napotkać można cudowne miejsca i intrygujące stworzenia. Jednym z moich głównych celów podczas opracowywania scenariuszy do tej kampanii było jak najdokładniejsze przybliżenie Krain snów, jak to tylko możliwe, tak aby gracze, którzy nie czytali *W poszukiwaniu nieznanego Kadath*, mieli taką samą przyjemność z odkrywania tego świata. W ten sposób powstały dwustronne lokalizacje w *Poszukiwaniu Kadath* i *Nie ma odwrotu*, które podczas rozgrywania historii dają graczom więcej informacji na temat samych Krain snów.

Ze względu na to, że ta kampania posiada nie jednego, a dwóch Przedwiecznych, moim drugim celem było rozróżnienie tych dwóch pierwotnych sił. Atlach-Nacha to pełen determinacji byt skupiony na wykonaniu swojego zadania i sprowadzeniu plagi na nasz świat, podczas gdy Nyarlathotep to sprytny manipulant, potrafiący przybrać niemal każde oblicze, co pozwala mu namieszać w umysłach badaczy. Ponieważ mamy tu do czynienia z samym Nyarlathotepem, a nie jedną z jego wielu alternatywnych form, postanowiłem ukazać go w tej kampanii jako uosobienie oszustwa. W przeciwieństwie do większości Przedwiecznych, dla których ludzkość to zaledwie rój mrówek (jeśli w ogóle nas dostrzegają), Nyarlathotep często kroczy pośród ludzi i ściera się z nimi bezpośrednio. Może nawet żywić osobistą urazę wobec naszych badaczy. Jeśli nie było tak do tej pory, teraz z pewnością się to zmieniło...

Mam nadzieję, że podobali wam się *Pożeracze snów*, i już czekam na kolejny rozdział naszej wielkiej opowieści! Przy odrobinie szczęścia będziemy o tym wszystkim pamiętać, kiedy się obudzimy.



## Najczęściej zadawane pytania

Czy zdolność Patrice Hathaway powoduje, że odrzuca ona ukryte karty spotkań ze swojej ręki?

Nie. Ukryte karty mogą zostać odrzucone z ręki jedynie w sposób opisany na samej karcie.

Jeśli koszt karty wynosi 0 lub karta nie posiada kosztu, to dany koszt uznaje się za parzysty czy nieparzysty?

Zero jest liczbą parzystą. Karty umiejętności i karty o koszcie „-” nie mają żadnego kosztu (nie są więc ani parzyste, ani nieparzyste).

Czy żetony (takie jak nagrody Tony'ego Morgana) mogą być umieszczane na kartach roju?

Tak. Każda karta roju liczy się jako oddzielna kopia jej karty-żywicielea i może posiadać na sobie własne żetony.

Co oznacza „rozpatrz 1 dodatkowy cel przeszukiwania” w treści reakcji Mandy?

Efekty przeszukiwania zazwyczaj pozwalają graczowi rozpatrzyć efekt, wykorzystując kartę (lub karty) będącą celem danego przeszukiwania. Przykładowo jeśli gracz użył innego efektu, mówiącego „przeszukaj 3 wierzchnie karty twojej talii w poszukiwaniu dowolnej karty i dobierz ją”, rozpatrzeniem celu przeszukiwania będzie dobranie poszukiwanej karty. Jeśli gracz użyłby w tym przypadku reakcji Mandy, mógłby albo przeszukać 6 wierzchnich kart w poszukiwaniu karty i dobrać ją, albo przeszukać 3 wierzchnie karty w poszukiwaniu 2 kart i dobrać obie. (Gracz musi zdecydować przed rozpoczęciem przeszukiwania).

## Twórcy gry

**Projekt i rozwój rozszerzenia:** Matthew Newman

**Producent:** Calli Oliverius

**Redakcja:** B.D. Flory

**Korekta:** Jeremiah J. Shaw i Christine Crabb

**Menedżer ds. gier karcianych:** Mercedes Opheim

**Zespół fabularny Horroru w Arkham:** Dane Beltrami i Kara Centell-Dunk

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

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

**Kierownik projektu graficznego:** Christopher Hosch

**Okladka:** Cristi Balanescu

**Kierownictwo artystyczne:** Jeff Lee Johnson

**Zarządzający dyrektorem artystycznym:** Tony Bradt

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

**Zarządzanie produkcją:** Jason Glawe i Dylan Tierney

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

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

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

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Wydawca:** Andrew Navaro

**Tłumaczenie gry:** Aleksandra Miszta

**Lokalizacja elementów graficznych:** Mateusz Szupik

**Korekta wersji polskiej:** Kamil Orluk, Anna Roszczyk, Artur Rymanowski, Tomasz Siedlecki, Mateusz Szupik, Jakub Wójtowicz

Cytaty wykorzystane w rozszerzeniu pochodzą z utworów H.P. Lovecrafta *W poszukiwaniu nieznanego Kadath* (tłum. V. Dobosz), *Srebrny klucz* (tłum. R.P. Lipski), *Hypnos* (tłum. R. Lipski).

### Testerzy

David Attali, Dalia Berkowitz, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley „Search that Deck” Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell’Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, James Howell, Charlotte Kirchoff Lukat, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Samuel L. Olsen, Josh Parrish, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Derek Shuck, Rahma Sinien, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Jeremy „23 action” Zwirn.

*Specjalne podziękowania dla naszych beta testerów.*



# Dziennik kampanii: *Senna wyprawa*

## 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

### Dowody na istnienie Kadath

ZABICI I OSZALALI BADACZE

Tab. XXXIX.

Prolog  
Przez wrota snu  
Czarny kot  
Pazurkowanie Kadath  
Oniironauci  
Ciemna strona księżyca  
Wielcy  
Gdzie mieszkają bogowie  
Epilog

337.



WOREK CHAOSU

Dziennik kampanii:

*Sieć snów*

## BADACZE

| IMIĘ GRACZA                            | IMIĘ GRACZA                            | IMIĘ GRACZA                            | IMIĘ GRACZA                            |
|--|--|--|--|
| BADACZ                                 | NBADACZ                                | 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 |

- *Prolog*
- *Koszmar na jawie*
- *Czarny kot*
- *Koszmar tysiąca wcieleń*
- *Onirionauzi*
- *Nie ma odwrotu*
- *Wielcy*
- *Thaczka kosmosu*
- *Epilog*

ZABICI I OSZALALI BADACZE

Notatki z kampanii

WOREK CHAOSU

Stopnie mostu

## Symbole zestawów spotkań



**Agenci  
Atlach-Nachy**



**Agenci  
Nyarlathotepa**



**Ciemna strona  
Księżyca**



**Fuzja  
rzeczywistości**



**Gdzie mieszkają  
bogowie**



**Istoty  
z podziemi**



**Kłątwa  
śniącego**



**Korsarze**



**Koszmar  
na jawie**



**Koszmar  
tysiąca wcieleń**



**Koszmar  
z Doliny**



**Krainy Snów**



**Nie ma  
odwrotu**



**Pająki**



**Poszukiwania  
Kadath**



**Przez wrota snu**



**Szept Hypnosa**



**Tkaczka  
kosmosu**



**W odmętach  
smoty**



**Zugi**