

HORROR W ARKHAM®

GRA KARCIANA

Księga kampanii ZMOWA NAD INNSMOUTH

W głębinach rosną w siłę

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

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

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

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

Klucze

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

Żetony kluczy mają dwie strony. Wszystkie 7 żetonów mają taką samą stronę zakrytą (uniwersalny symbol klucza), dzięki czemu można je pomieszać w taki sposób, aby gracze nie wiedzieli, który jest który. Na stronie odkrytej każdy klucz został oznaczony konkretnym kolorem.



nieznany klucz



czerwony niebieski zielony żółty fioletowy czarny biały

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

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

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

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

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

Żetony zalania

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

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



Częściowo zalana



Całkowicie zalana

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

Żetony błogosławieństwa i klątwy

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



Żeton błogosławieństwa (⚡)



Żeton klątwy (⚡)

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

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

Pieczęć

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

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

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

Przygotowanie kampanii

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

1. Wybór badaczy.
2. Każdy gracz przygotowuje swoją talię badacza.
3. Wybór poziomu trudności.
4. Przygotowanie worka chaosu.
 - ⚡ Łatwy (*chcę tylko poznać historię*): +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡.
 - ⚡ Standardowy (*chcę podjąć wyzwanie*): +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡.
 - ⚡ Trudny (*chcę przeżyć koszmar*): 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡.
 - ⚡ Ekspercki (*chcę prawdziwego Horroru w Arkham*): 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡, ⚡.

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia **Scenariusza I: Jama rozpacz**.

Symbol rozszerzenia

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



Scenariusz I: Jama rozpaczy

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

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

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

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

Przygotowanie scenariusza

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



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

- ☞ Przygotuj klucze w następujący sposób:
- ☞ Niebieski i zielony klucz odłóż na bok odkryte.
 - ☞ Czerwony, żółty i fioletowy klucz odłóż na bok zakryte. Pomieszaj je tak, aby nie było wiadomo, który jest który.
 - ☞ Czarny i biały klucz usuń z gry. Nie są one używane w tym scenariuszu.
- ☞ Umieść w grze Nieznaną komorę. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Nieznanej komorze.
- ☞ Znajdź każdą z następujących lokalizacji i odłóż je na bok, poza grę: Komora z posągami, Ołtarz Dagona i Zapieczętowane wyjście (każda z tych lokalizacji jest odkrytą stroną lokalizacji Podmokły tunel).
- ☞ Potasuj pozostałe lokalizacje Podmokły tunel, wylosuj 3 z nich i umieść je w grze pod, po lewej i po prawej stronie Nieznanej komory, nieodkrytą stroną do góry (patrz ułożenie lokalizacji na następnej stronie).
- ☞ Pozostałe lokalizacje Podmokły tunel odłóż na bok, poza grę.
- ☞ Odłóż na bok, poza grę następujące karty: wroga Amalgama, obie kopie podstępu Ślepczucie i obie kopie podstępu Z głębin.
- ☞ Dodaj żetony zalania do puli żetonów.
- ☞ Pozostałe karty spotkań potasuj w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Podmokłe tunele

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



Głębin

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

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

Klucze

W tym scenariuszu klucze reprezentują następujące rzeczy:

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

Sąsiadowanie lokalizacji w jamie

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

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

Ułożenie lokalizacji dla „Jamy rozpaczy”



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

Wspomnienia

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

WSPOMNIENIE I

Nie czytajcie tego fragmentu, dopóki gra wam nie káže

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

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

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

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

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

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

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

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

WSPOMNIENIE II

Nie czytajcie tego fragmentu,
dopóki gra wam nie każe

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

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

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

Do końca kampanii usuń 1 żeton  z worka chaosu.

WSPOMNIENIE III

Nie czytajcie tego fragmentu,
dopóki gra wam nie każe

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

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

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

Do końca kampanii usuń 1 żeton  z worka chaosu.

WSPOMNIENIE IV

Nie czytajcie tego fragmentu, dopóki gra wam nie każe

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

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj spotkanie sekretne kultu.

Do końca kampanii usuń 1 żeton  z worka chaosu.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

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

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

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

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

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

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

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

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



Akt I: Fragmenty układanki

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Scenariusz II: Zniknięcie Eliny Harper

ŚRODA, 17 SIERPNIA 1927
PIĘĆ TYGODNI WCZĘSNIEJ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

☉ Na rynku widać sklep spożywczy sieci First National, prowadzony przez młodego człowieka o imieniu Brian Burnham, przyjeźdnego z Arkham. Sama myśl o tym, że jest tu jeszcze ktoś inny z Arkham, napelnia cię nadzieją, ale i odrobiną współczucia dla tego chłopaka.

☉ Należący do Othery Gilman „Gilman House” to jedyny hotel w mieście. Widząc jego odrapaną elewację, zaczynasz żalować, że nie przyjechałeś tu tylko na jeden dzień.

☉ Przy tej samej ulicy co Gilman House, między ponurą restauracją a apteką znajduje się Księgarenka, której nazwa nie nawiązuje do jej wielkości, ale do nazwiska właścicielki, Joyce Little. Pan Sargent chyba niezbyt ją lubi.

☉ Na północy, nad brzegiem Manuxet, znajduje się Rafineria Marsha, najważniejszy ośrodek jedynego w tym mieście przemysłu. Joe opowiada o właścicielu zakładu, Barnabasie – którego nazywa „Starym Marshem” – z szacunkiem i podziwem.

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

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

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

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

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

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

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

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

Przygotowanie badaczy

Wykonaj ten krok przed przygotowaniem twojego badacza.

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

Przygotowanie scenariusza

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



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

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

◆ Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Rynku w Innsmouth.

- Przygotuj talię tropów w następujący sposób:
- ❖ Umieść dwustronną kartę pomocy Na tropie Agentki Harper w grze, obok karty pomocy scenariusza.
 - ❖ Znajdź 6 unikatowych wrogów z cechą **Podejrzany** i 6 jednostronnych lokalizacji z cechą **Kryjówka**. Podziel je na dwa stosy: jeden z wrogami z cechą **Podejrzany** i jeden z lokalizacjami z cechą **Kryjówka**.
 - ❖ Z każdego stosu wylosuj po jednej karcie (jednego wroga z cechą **Podejrzany** i jedną lokalizację z cechą **Kryjówka**) i umieść je bez podglądania zakryte pod kartą Na tropie Agentki Harper.
 - ❖ Potasuj 10 pozostałych kart z obu stosów i stwórz z nich talię. Ta talia nazywa się talią tropów. Umieść ją obok karty pomocy scenariusza.
- Odlóż Tajemnicę 3 i Akt 2 na bok, poza grę. (Nie używaj ich podczas budowania talii tajemnic i talii aktów).

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

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

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

Na tropie Agentki Harper

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

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

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

Sugerowane ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Zniknięcie Eliny Harper”



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

Antrakt scenariusza: Oskarżenie

Przeczytajcie ten antrakt tylko, jeśli zostaliście o to poproszeni.

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

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

☉ Kiedy sformułujecie już oskarżenie, wykonajcie następujące kroki:

- ☞ Odkryjcie wroga z cechą **Podejrzany** oraz lokalizację z cechą **Kryjówka** umieszczonych pod kartą Na tropie Agentki Harper. W Dzienniku kampanii, w sekcji „Możliwi porywacze / Możliwe kryjówki” zakreślcie właściwego wroga z cechą **Podejrzany** i właściwą lokalizację z cechą **Kryjówka**.
- ☞ Jeśli żadna z kart nie odpowiada waszemu oskarżeniu, badacze są na złym tropie i muszą natychmiast zrezygnować.
- ☞ Jeśli tylko jedna z dwóch kart odpowiada waszemu oskarżeniu, badacze mają tylko częściowo rację i mogą kontynuować, ale rozłożyli mieszkańców Innsmouth swoim nieostrym śledztwem. Odwróć kartę pomocy Na tropie Agentki Harper i rozstaw znajdującego się na drugiej stronie wroga na Rynku w Innsmouth.
- ☞ Jeśli obie karty odpowiadają waszemu oskarżeniu, badacze mają rację i mogą kontynuować.

☉ W celu przygotowania ostatniego aktu i tajemnicy należy wykonać poniższe kroki:

- ☞ Spowoduj postępek aktu bezpośrednio do odłożonego na bok Aktu 2a.
- ☞ Spowoduj postępek tajemnicy bezpośrednio do odłożonej na bok Tajemnicy 3a.
- ☞ Umieść w grze lokalizację z cechą **Kryjówka**, która znajdowała się pod kartą Na tropie Agentki Harper. Dodaj 1♣ dodatkowych żetonów wskazówek na daną lokalizację. Umieść pod tą lokalizacją odłożony na bok atut fabularny Elina Harper, aby oznaczyć, gdzie jest przetrzymywana Elina Harper.
- ☞ Rozstaw wroga z cechą **Podejrzany**, który znajdowała się pod kartą Na tropie Agentki Harper, w lokalizacji Eliny Harper, ignorując zdolność **Odkrycia**. Do końca scenariusza ten wróg nazywany jest „porywaczem”.
- ☞ Usuń z gry talię tropów.
- ☞ Gracze są gotowi do przejścia do ostatniego aktu i tajemnicy.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

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

INTRUZI TONA W GŁĘBINACH

☉ Przejdź do **Zakończenia 1**.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że misja się powiodła.

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

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

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

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

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

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

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że misja się powiodła.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że misja się powiodła.

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

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

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

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

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

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

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

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

🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że misja się powiodła.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Akt II: Konjunktja

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

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

Sprawdź Dziennik kampanii.

🕒 Jeśli misja nie powiedła się, przejdź do **Konjunktji 2**.

🕒 Jeśli misja się powiedła, przejdź do **Konjunktji 3**.

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

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

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

Przejdź do **Konjunktji 4**.

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

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

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

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

Przejdź do **Konjunktji 4**.

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

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

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





Scenariusz III: Zbyt głęboko

Poziom morza stale rośnie, gdy idziesz wzdłuż wybrzeża w kierunku miasta Innsmouth. Nad odległym horyzontem słońce i księżyc ustawiły się w jednej linii, zsyłając groźbę ponurej, niepewnej przyszłości.

Pamiętacie układ miasta i niektóre dziwne twarze, które napotkaliście podczas pierwszych kilku dni tam, jednak brakuje wam jakichkolwiek wspomnień tego, co wydarzyło się pomiędzy tamtym czasem a obudzeniem się w zalanej wodą jamie. Agentka Harper usiłuje streścić wam

ostatnie zdarzenia, jednak w waszej pamięci jest tak wiele luk, że każda kolejna próba wyjaśnień wprawia was w jeszcze większe zdumienie.

„Odkąd przybyliście do Innsmouth, jest coraz gorzej. Najpierw zmienili się mieszkańcy. Z każdym dniem stawali się coraz bardziej agresywni i wrogo nastawieni, szczególnie do obcych takich jak wy i ja. Pamiętacie ich wygląd – tak ohydny, że aż wzbudzający mdłości? Obszliwłą, poszarzałą skórę? Szerokie usta, wylupiające oczy i tak dalej?”

Kiwacie głowami. Teraz, gdy wspomnienia powróciły, chyba wolelibyście nie pamiętać. Zresztą nie chodziło tylko o ich wygląd. Swoim ochrypłym, skrzeczącym głosem z trudem wydobywali z siebie dźwięki ledwo przypominające ludzką mowę, a dodatkowo otaczał ich odór gnijących ryb.

„To oni są ostatnio źródłem kłopotów. Ale to nie wszystko. Ostatnimi czasy w całym Innsmouth zaczęły czaić się także inne istoty. Jestem pewna, że je także widzieliście” – wzdyga się. – „Musi istnieć jakieś powiązanie pomiędzy Ezoterycznym Zakonem Dagona a tymi... rzeczami. Nie wiem jeszcze jakie, ale na pewno uda nam się je odkryć, jeśli — ”

Agentka Harper milknie, gdy dociera na szczyt przylądka. Z otwartymi ustami wpatruje się w coś nieruchomo – cokolwiek wprawilo ją w taki stan, nie może zwiastować niczego dobrego. Gdy dołączacie do niej na szczyście, wychylacie się za jego krawędź i obserwujecie ten sam co ona krajobraz zniszczenia.

Innsmouth padło ofiarą najeźdźców. Te same stworzenia, które napotkaliście w jamie ofiarnej, teraz grasują po ulicach — odrażające istoty wprost z głębin morza, a może nawet z jeszcze większych otchłani. Przeczesały zaułki i skrzyżowania, najwyraźniej czegoś szukając. Polując. Wody rzeki Manuxet wylewają się na ulice miasta, blokowane przez prowizoryczne barykady.

„Nie, to niemożliwe...” – odzywa się agentka Harper. W powietrzu panuje grobowa cisza. Nie ma wątpliwości – w Innsmouth nie jest już bezpiecznie. Informujecie agentkę Harper, że agent Dawson pozostawił swój samochód w tym samym miejscu, co ona: przy porzuconej stacji kolejowej na zachodnim krańcu Innsmouth. Skinieniem głowy daje znać, że rozumie.

„Dobrze. Musimy dostać się na drugą stronę miasta i to szybko”.

Sklepienie nad wami skąpane jest we wszystkich odcieniach jaskrawego szkarlatu. Jeśli dopisze wam szczęście, ten kolor rozleje się dziś tylko po niebie.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie scenariusza

- ☞ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zbyt głęboko*, *Stwory z Głębin*, *Przypływ*, *Koniunkcja*, *Mieszkańcy* oraz *Agencji Cthulhu*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☞ Umieść wszystkie 15 lokalizacji w grze (sugerowane ułożenie lokalizacji znajduje się na następnej stronie).
- ☞ Umieść 24 bariery (używając żetonów zasobów) pomiędzy danymi lokalizacjami w taki sposób, jak przedstawiono to na następnej stronie.
- ☞ Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Odludnym brzegu.
- ☞ Umieść każdy klucz w następujący sposób:
 - ☞ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Możliwe kryjówki” sprawdź, która lokalizacja została zakreślona. Umieść czarny klucz na danej lokalizacji. (Jeśli żadna lokalizacja nie jest zakreślona, pomiń ten krok).
 - ☞ Wszystkie pozostałe klucze odłóż na bok, zakryte. Pomieszaj je tak, aby nie było wiadomo, który jest który.
- ☞ W Dzienniku kampanii sprawdź każdego wroga z cechą *Podejrzany*, który jest żądny zemsty, i aktywuj każdą zdolność odkrycia danego wroga bez umieszczania na nim żetonów wskazówek.
- ☞ Odłóż na bok, poza grę następujące karty: 2 kopie wroga *Niszczyciel z Głębin*, 2 kopie wroga *Młoda Istota z Głębin*, atut fabularny *Joe Sargent*, atut fabularny *Nauki Zakonu* oraz wroga *Shoggoth z Innsmouth*.
- ☞ Przeszukaj kolekcję kart w poszukiwaniu wroga *Wściekły tłum* (*Zmowa nad Innsmouth*, karta 62b) i odłóż go na bok, poza grę. (Ta karta znajduje się na rewersie karty fabuły „Na tropie Agentki Harper”).
- ☞ Dodaj żetony zalania do puli żetonów.
 - ☞ Podnieś poziom zalania następujących lokalizacji: *Dom przy Water Street*, *Przystań w Innsmouth* oraz *Odludny brzeg*.
- ☞ Pozostałe karty spotkań potasuj w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Bariery

W tym scenariuszu na licznych ulicach Innsmouth postawiono bariery. Każda bariera jest reprezentowana przez żeton zasobu umieszczony pomiędzy dwoma lokalizacjami. Bariery blokują ruch badaczy wzdłuż danej ścieżki.

- ❶ Jeśli bezpośrednio pomiędzy dwiema lokalizacjami znajduje się 1 lub więcej barier, badacze nie mogą poruszać się z jednej z danych lokalizacji do drugiej, nawet jeśli są one połączone.
- ❷ Bariery mogą zostać usunięte w wyniku użycia zdolności niektórych lokalizacji lub zdolności z aktu 1a. Im więcej barier znajduje się pomiędzy dwoma lokalizacjami, tym więcej razy musi zostać użyta taka zdolność, aby oczyścić ścieżkę.
- ❸ Kiedy porusza się wróg ze słowem kluczowym Łowca, po ustaleniu badacza, w stronę którego będzie się poruszał, podąża on najkrótszą możliwą ścieżką nieblokowaną przez bariery. Jeśli taka ścieżka nie istnieje, wróg ignoruje bariery. Wszelki inny ruch wrogów ignoruje bariery.

Sąsiedowanie lokalizacji w Innsmouth

Podczas tego scenariusza lokalizacje są ułożone według schematu, w którym każda lokalizacja sąsiaduje z jedną lub większą liczbą lokalizacji.

- ❶ Podczas tego scenariusza sąsiadujące lokalizacje są uznawane za połączone ze sobą.
- ❷ Lokalizacje sąsiadują tylko z lokalizacjami w pionie lub poziomie (na północ, wschód, południe lub zachód); nie sąsiadują z lokalizacjami po skosie.

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:

- ❶ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.
- ❷ Nikt nie jest żądny zemsty.
- ❸ Wybierz losową lokalizację z sekcji „Możliwe kryjówki” w Dzienniku kampanii jako zakreśloną lokalizację.

Klucze

Podczas tego scenariusza klucze reprezentują następujące rzeczy:

- ❶ Czerwony / niebieski / zielony / żółty / fioletowy / biały: informacje od „jeszcze ludzkich” mieszkańców Innsmouth na temat sytuacji w mieście.
- ❷ Czarny: informacje na temat podejrzanego, który porwał agentkę Harper.



Ułożenie lokalizacji w scenariuszu „Zbyt głęboko”

Pótnoc



Południe

WSPOMNIENIE V

Nie czytajcie tego fragmentu,
dopóki gra wam nie káže

Jesteś w trakcie rozmowy z Joe Sargentem, kierowcą autobusu, ale musi się to dziać kilka tygodni wcześniej. Ulice nie są jeszcze zalane, a wszystkie niszczone dziś, rozpadające się budynki nadal stoją. „Mówiłem ci, przyjezdny” – mówi pan Sargent – „dzisiaj ni ma żadnych autobusów poza Innsmouth”. Ale ty nie szukasz autobusu, który pozwoli ci się wydostać z Innsmouth. Tłumaczysz, że masz dla pana Sargenta pewną propozycję. Nim odpowie, omiata ulicę spojrzeniem w poszukiwaniu potencjalnych podsłuchiaczy. „Że jaką propozycję?”

Wiesz, że argumenty moralne raczej nie przekonają pana Sargenta, więc zamiast tego odwołujesz się do jego pragnień materialnych i oferujesz mu okazałą sumkę w zamian za pomoc. Po twoim powrocie z Diabelskiej rafy Innsmouth okazało się jeszcze mniej gościnne niż wcześniej. Gdziekolwiek się nie udasz, jesteś obserwowany. Nawet przemieszczanie się na piechotę może okazać się niebezpieczne.

„Znaczy chcesz, cobym cię woził w tę i we w tę, ta?” – pan Sargent przez chwilę rozważa ofertę, po czym ściska twoją dłoń. – „Da się zrobić”.

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj umowę z Joe Sargentem.

Umieść odłożony na bok atut Joe Sargent w grze, pod kontrolą dowolnego badacza znajdującego się na Rynku w Innsmouth.

WSPOMNIENIE VI

Nie czytajcie tego fragmentu,
dopóki gra wam nie káže

Dzwonek nad wejściem do Księgarenki odzywa się, gdy otwierasz drzwi. Tak jak się spodziewałeś, w środku panuje ciemność. Sklep jest zamknięty, odkąd przyjechałeś do miasta. Wygląda na to, że Joyce Little jest nie tylko jego właścicielką, ale też jedynym pracownikiem. Na szczęście podważenie zamka nie było zbyt trudne. Przemykasz między nieoświetlonymi, zakurzonymi regałami w poszukiwaniu czegokolwiek na temat Ezoterycznego Zakonu Dagona.

W sklepie panuje cisza, a tobie udało się zgubić ogon. Poświęcasz trochę czasu na dokładne przestudiowanie zawartości półek, po czym podchodzisz do zamkniętych na łańcuch drzwi do piwnicy. Nie ma mowy, żeby udało ci się je otworzyć, ale odpowiedzi, których szukasz, na pewno znajdują się po drugiej stronie. Musisz się tam jakoś dostać. Właśnie wtedy przez frontowe okno sklepu do środka wpada snop światła latarki. Twój prześladowca cię odnalazł. Uciekasz tylnymi drzwiami, mając nadzieję, że jeszcze uda ci się tu wrócić...

...tu wizja się urywa. Powróciłeś do teraźniejszości i stoisz pośród tego, co zostało z księgarni. Powódź zniszczyła regały i sprawiła, że większość książek nie nadaje się już do przeczytania. Jednak kątem oka zauważasz, że niegdyś zamknięte drzwi do piwnicy teraz są uchylone. Zbiegasz po schodach, brnąc po kolana w wodzie. Znajdujesz tam okazały zbiór zwojów i tomów, wiele zapisanych w runicznym, obcym, ale dziwnie znajomym języku. Czymkolwiek jest ta skarbnica wiedzy, musi mieć związek z Ezoterycznym Zakonem Dagona. Chwytasz, ile tylko jesteś w stanie, i uciekasz z powrotem na zalane ulice.

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj podążanie za tropem.

Jeden dowolny badacz w Księgarence może zdecydować się dodać Nauki Zakonu do swojej talii i natychmiast umieścić je w grze, pod swoją kontrolą.

WSPOMNIENIE VII

Nie czytajcie tego fragmentu,
dopóki gra wam nie każe

Zmierzasz do miasta po raz pierwszy. W drodze mijasz zwiędłą staruszkę, która bełkocze bez sensu: „lā-Y’ha-nthlei... ph’nglui mglw’nafh Pth’thya-l’yi... Hydra fhtagn... mglw’nafh Pth’thya-l’yi...” Już masz ją wyminąć, gdy nagle wyciąga rękę i chwyta twoje przedramię z niespodziewaną siłą. „Pth’thya-l’yi!” – powtarza. „Jest ukryta w głębinach! W Mieście Istot z Głębin!” Jej spojrzenie świdruje cię na wylot.

Chwytasz jej dłoń i grzecznie odrywasz od swojego ramienia. Mogłoby się wydawać, że w tym mieście nie możesz nawet przejść ulicą bez zaczepienia przez jakiegoś wariata – a jednak coś w bolesnym spojrzeniu jej mlecznych oczu sprawia, że się zatrzymujesz. O czymkolwiek mówi ta kobieta, wierzy w to z absolutną pewnością. Wzdychając, pytasz ją, o czym mówi.

„O-oni nadchodzą” – wyrzuca z siebie. – „Najpierw koniunkcja. Potem – przypyływ. Na końcu – pomiot Matki Hydry”. Jej blade, ślepe oczy szukają twojego spojrzenia. Jej absurdalny bełkot nic jednak nie wnosi do twojego śledztwa. Już masz odejść, kiedy kobieta odnajduje twoją dłoń i coś w nią wciska. „Weź to!” – mówi. Oddajesz przedmiot z powrotem i odpędzasz ją. Nie chcesz brać udziału w tym szaleństwie – twoim zadaniem jest znalezienie agentki Harper, a nie zbieranie dziwacznych bibelotów. Twarz kobiety nabiera srogiego wyrazu, gdy odwracasz się i odchodzisz.

Kiedy powracasz do teraźniejszości, stoisz nad rozszarpanymi zwłokami kobiety. „Nonsensy”, które opowiadała, były w rzeczywistości prawdziwym ostrzeżeniem. W zeszytniałej dłoni ściska dziwną złotą monetę, którą chciała ci dać parę tygodni temu. Tym razem ją bierzesz.

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj interwencję.

Do worka chaosu dodaj 1 żeton „+1” (pozostaje tam do końca kampanii).

WSPOMNIENIE VIII

Nie czytajcie tego fragmentu,
dopóki gra wam nie każe

Stoisz przed strażnikiem więziennym z Innsmouth – krępy męczyzną w średnim wieku, którego pomarszczone ciało jest całe śliskie od oleju. Smród bijący od mężczyzny jest równie odrażający co typowy więzienny odór. „Sam zobacz” – mówi strażnik, wskazując na zawilgocony korytarz. Przybyłeś tutaj, aby odwiedzić człowieka, który porwał agentkę Harper, ale strażnik poinformował cię, że podejrzany uciekł poprzedniej nocy.

Pędzisz korytarzem, zaciskając pięści. Nie ma mowy, żeby porywacz uciekł sam. Ktoś musiał mu pomóc i niestety, mógł to być każdy. Może nawet sam strażnik. Biorąc pod uwagę to, jak mieszkańcy utrudniają twoje śledztwo na każdym kroku, możesz założyć, że całe miasto jest przeciwko tobie.

Skręcasz za róg i stajesz przed niedawną celą porywacza. Nie tylko jest pusta, ale dodatkowo chroniące ją kraty są powyginane na zewnątrz od środka – powstały otwór jest wystarczająco duży, aby zmieścić człowieka, a nawet coś jeszcze większego. Oglądasz pręty i odkrywasz, że zrobiono je ze stali – zbyt grubej, aby mógł ją wygiąć jakikolwiek człowiek.

Jakim cudem porywacz się wydostał...?

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj ucieczkę z więzienia.

Wybierz i usuń do końca kampanii jeden z następujących żetonów z worka chaosu: ,  lub .

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia ponieważ wszyscy badacze zostali pokonani: Wasza ucieczka z Innsmouth jest pełna niebezpieczeństw. Nigdzie nie jest bezpiecznie. Przeróżające stworzenia przemierzają każdą ulicę, a ich niemrugające oczy cały czas szukają śladów ludzkiego życia. Upiorna cisza przerywana jest od czasu do czasu krzykami tych, którzy mieli pecha paść ofiarą potwornych istot. Poruszacie się po mieście tak szybko, jak to możliwe, ale stworzenia otaczają was ze wszystkich stron. Śledzą każdy wasz krok. Jeśli szybko nie znajdziecie jakiegoś schronienia, dopadną was. A kiedy to nastąpi, wasze głosy połączą się z innymi w agonialnym krzyku.

Kończą wam się opcje. Wlamujecie się do najbliższego budynku – podtopionej, zrujnowanej rezydencji – i chowacie się w środku. Słyszycie ostrzegawcze plaskanie mokrych kroków na zewnątrz. Sekundy zamieniają się w minuty. Minuty – w godziny. Słońce zachodzi, zalewając niebo głębokim szkarlatem. Stopniowo światło dnia gaśnie.

Pod osłoną ciemności wykonujecie swój ruch. Powódź na zewnątrz jest już tak ogromna, że przebrnięcie na drugi koniec miasta zakrawa na cud. Kiedy w zasięgu waszego wzroku pojawia się stacja kolejowa, rzucacie się do biegu.

🕒 **Przejdź do Zakończenia 1.**

Zakończenie 1: Biegniecie do bezpiecznego schronienia, podekscytowani, że uwolniliście się od piekielnej męki. Ale kiedy docieracie do pojazdów, w waszych umysłach pojawia się niepewność. Kiedy odwracacie się do agentki Harper, ta od razu rozpoznaje wyraz malujący się na waszych twarzach.

Rozumiecie już, że zostaliście zatrudnieni, by ją uratować, i że coś poszło nie tak. Razem z agentem Dawsonem zostaliście pojmani, a on został złożony w ofierze tej... istocie w zalanych jaskiniach. Teraz wy i agentka Harper jesteście wolni i możecie bezpiecznie wrócić do Bostonu. A jednak...

„Nie możemy tak po prostu odejść” – Harper mówi głośno to, co i wy myślicie. Marszczy brwi z frustracji. „Sami popatrzcie. Całe to zniszczenie. Te... te potwory”. Wskazuje na pozostałości zalanego miasta Innsmouth. „Musimy się dowiedzieć, o co tu naprawdę chodzi, inaczej...” – urywa.

Wiecie, co ma na myśli. Jeśli tutaj przyphlyw spowodował tak szybki wzrost poziomu wody, to samo może dziać się wzdłuż całego wschodniego wybrzeża. Arkham, Boston – żadne miasto nie jest bezpieczne. Co gorsza, nikt nie uwierzy w tak szaloną opowieść, dopóki nie będzie za późno.

Czymkolwiek są te stworzenia, knują coś, co może narazić cały świat na niebezpieczeństwo. Nie możecie do tego dopuścić.

„Zakładam, że nie macie raczej kluczyków Dawsona, co?” – pyta Harper. Nie wiecie, czemu mielibyście je mieć; a jednak, gdy sprawdzacie kieszenie, odnajdujecie lśniący srebrny klucz. Dawson musiał wam go dać przed swą przedwczesną śmiercią. Wsuwacie klucz w otwór w drzwiach od strony kierowcy, a ten przekręca się ze słyszalnym kliknięciem. „No proszę, proszę”.

Chcąc się stąd jak najszybciej wynieść, Harper uruchamia swój samochód. Wraz z wibracjami zapalanej silnika, wasze umysły przeszywa nagły ból. Jasny punkt, przypominający żarzące słońce, rozbłyśkuje w zasięgu waszego wzroku. „W porządku, to... dokąd teraz?” – pyta, ale jej słowa ledwo do was docierają. Oslepiający płomień staje się coraz większy i jaśniejszy. Dudnienie silnika zagłusza wszelkie inne dźwięki. Świat wiruje wokół was. Upadacie na ziemię, uciskając skronie. Wasze głowy płoną żywym ogniem. Słyszycie, jak Harper coś do was woła, ale jej głos jest przytłumiony, zupełnie jakby była głęboko pod wodą. A może to wy pod nią jesteście.

Wasz wzrok się rozmywa. Pozostaje jedynie wycie silnika i huk rozbijających się o wybrzeże fal, i nagle—

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

🕒 Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze bezpiecznie dotarli do swoich pojazdów, każdy badacz notuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia”.

🕒 **Przejdź do Scenariusza IV: Diabelska rafa.**



Scenariusz IV: Diabelska rafa

PIĄTEK, 2 WRZEŚNIA 1927 R.
TRZY TYGODNIE WCZEŚNIEJ

Wprowadzenie 1: Dudnienie silnika łodzi wybija was z zamyślenia. „Wszystko w porządku, e?” – grzmi kapitan statku. – „Wygłądacie, jakbyście ducha ujrzeni czy co. Bładzi jak papier”.

Odwracacie się i patrzycie w twarz szpakowatemu, staremu mężczyźnie. Pan Moore był jedynym kapitanem statku w Innsmouth, jakiego udało wam się znaleźć, który nie był pod wpływem swego rodzaju kłątwy czy też deformacji, która dotknęła większość mieszkańców miasta. Jednak matka natura nie była na tyle łaskawa, by oszczędzić mu połamanych zębów, krzywej szczęki czy sporych rozmiarów blizny na prawym policzku. Mimo to jego widok was cieszy, biorąc pod uwagę dotychczasowy przebieg waszego śledztwa.

„Nie chce mi się wierzyć, że wam śpieszno do tej przeklętej rafy diabła” – pokrzykuje, kręcąc przy tym głową. – „To proszenie się o kłopoty”.

Wytykacie żeglarzowi, że wcześniej był aż nadto skory, aby pomóc się wam tam dostać, kiedy pokazaliście mu jego zapłatę. Odpowiada wam szorstkim śmiechem.

„Tu mnie macie” – przyznaje. – „A teraz szykujcie się. Za dziesięć minut wyruszamy”. Chwiejnym krokiem zmierza z głównego pokładu na kapitański mostek, aby wytyczyć kurs statku, kiedy wy będziecie przygotowywać się do dalszej podróży.

Sprawdź Dziennik kampanii.

☉ Jeśli misja się powiodła, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

☉ Jeśli misja nie powiodła się, przejdź do **Wprowadzenia 3**.

Wprowadzenie 2: Agent Dawson w końcu wchodzi na pokład. Ma na sobie ciężki płaszcz, a przez ramię niesie przerzuconą strzelbę. „Agentka Harper miała skrytkę z dodatkowym uzbrojeniem” – wyjaśnia. „Pomyślałem, że biorąc pod uwagę miejscowe legendy, lepiej się zabezpieczyć”.

Dobrze wiecie, do czego nawiązuje Dawson: żeglarze z Innsmouth mówią o zagadkowych kształtach pełzających w jaskiniach i wylaniających się z nich na wielu wyspach rafy, o dziwnie zniekształconych płetwach widzianych tuż pod powierzchnią morza oraz o łodziach uderzających o ostre skały i znikających pod falami.

„Wszystkie tropy doprowadziły nas do tego miejsca. Cokolwiek dzieje się w tym mieście, Ezoteryczny Zakon Dagona i ta «Diabelska rafa» są tego centrum. Agentka Harper podejrzewa, że wszystkie te «legendy» zostały rozpowszechnione przez Zakon, aby żeglarze trzymali się z dala od rafy. Jeśli to prawda, Zakon z pewnością coś ukrywa”.

Pytacie, gdzie jest Harper, ale Dawson obdarza was ostrym spojrzeniem. „Ona ma swoją misję, my mamy swoją”. Przypominacie Dawsonowi, że wykonaliście już zlecenie wam zadane, co wywołuje jedynie uśmiešek u zaprawionego weterana. „To prawda. A jednak nadal tu jesteście”.

Ma rację. Mogliście odejść zaraz po uratowaniu Harper, a jednak zostaliście, aby pomóc im w śledztwie. Może z poczucia obowiązku, a może z ciekawości. Jakakolwiek była pierwotna przyczyna, nadal tu jesteście i nie ma już odwrotu.

Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 3: Agent Dawson w końcu wchodzi na pokład. Dostrzegacie jego wyraźnie podkrążone oczy. „Wszystkie tropy prowadzą donikąd” – mówi z rezygnacją. „Gdziekolwiek jest teraz agentka Harper, znajduje się poza naszym zasięgiem”.

Próbujecie pocieszyć Dawsona, przypominając mu, dlaczego postanowiliście zbadać akurat Diabelską rafę. Wieść niesie, że jest ona nawiedzona czy też może opanowana przez jakieś diabelskie stworzenia morskie. Żeglarze z Innsmouth mówią o zagadkowych kształtach pełzających w jaskiniach i wylaniających się z nich na wielu wyspach rafy, o dziwnie zniekształconych płetwach widzianych tuż pod powierzchnią morza oraz o łodziach uderzających o ostre skały i znikających pod falami.

„Macie rację” – przyznaje Dawson, wdychając. – „Cokolwiek stało się z agentką Harper, musi mieć to związek z Ezoterycznym Zakonem Dagona. Książka, która została wsunięta pod drzwi waszego pokoju hotelowego, jest tego wystarczającym dowodem. A jeśli moja hipoteza jest słuszna, te «legendy» o Diabelskiej rafie rozpowszechnia nie kto inny jak sam Zakon. Jeśli to prawda, z pewnością coś ukrywa”.

Kiwacie głowami i zaczynacie przygotowywać się do misji. Agent Dawson cały czas patrzy na was pytająco. „Czemu zostaliście?” – pyta w końcu. – „Mogliście opuścić Innsmouth, kiedy nie udało nam się uratować Harper, a jednak zdecydowaliście się zostać. Dlaczego?”

Szczerze mówiąc, sami nie wiecie. Może z poczucia obowiązku. Może z ciekawości. Wzruszacie ramionami i mówicie, że to bez znaczenia. Jesteście tu i nie ma już odwrotu. Wasze stwierdzenie wywołuje uśmiešek u zaprawionego weterana.

„Racja. Chodźmy znaleźć to, co starają się ukryć” – mówi.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie badaczy

Wykonaj ten krok przed przygotowaniem twojego badacza.

- 🕒 Przeszukaj talię każdego badacza w poszukiwaniu Eliny Harper i usuń ją z gry na czas trwania tego scenariusza.
- 🕒 Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli *misja się powiedła*, przeszukaj kolekcję kart w poszukiwaniu Thomasa Dawsona i dodaj go do początkowych kart dowolnego badacza jako dodatkową kartę. Jeśli *misja nie powiedła się*, wtasuj go do talii danego badacza na czas trwania tego scenariusza.

Przygotowanie scenariusza

- 🕒 Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Diabelska rafa*, *Agenci Hydry*, *Stwory z Głębin*, *Zalane jaskinie*, *Usterka* oraz *Przypływ*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- 🕒 Wszystkie klucze odłóż na bok w następujący sposób:
 - ❖ Fioletowy, biały i czarny klucz odłóż na bok odkryte.
 - ❖ Żółty, zielony, czerwony i niebieski klucz odłóż na bok zakryte. Pomieszaj je tak, aby nie było wiadomo, który jest który.
- 🕒 Umieść w grze lokalizację Wzburzone wody (*wchodzi do gry całkowicie zalana*).
 - ❖ Umieść atut fabularny Statek rybacki w grze, na Wzburzonych wodach.
 - ❖ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Statku rybackim (*patrz „Pojazdy” poniżej*).
- 🕒 Odłóż na bok, poza grę, następujące atuty fabularne: Opończa przebudzenia, Korona z Y'ha-nthlei oraz Zniszczony przez fale posązek.
- 🕒 Potasuj 5 lokalizacji Diabelska rafa i umieść każdą z nich w grze, nieodkrytą stroną ku górze (*patrz ułożenie lokalizacji na następnej stronie*).
 - ❖ Nie umieszczaj ich *sąsiadując* ze Wzburzonymi wodami — dane lokalizacje są połączone nie poprzez sąsiadowanie, a poprzez ich symbole połączenia.

- 🕒 Przygotuj Niezbadane głębiny w następujący sposób:

- ❖ Najpierw bez podglądania usuń z gry po 1 kopii każdej z następujących lokalizacji: Cyklopowe ruiny, Pieczara Istot z Głębin oraz Świątynia Zjednoczenia. Każda z tych lokalizacji jest odkrytą stroną lokalizacji Niezbadane głębiny.

- ❖ Odłóż 3 pozostałe lokalizacje Niezbadane głębiny na bok, poza grę.

- 🕒 Potasuj 8 lokalizacji Podmokły tunel w celu utworzenia talii podmokłych tuneli.

- ❖ Każda karta w talii podmokłych tuneli powinna być skierowana nieodkrytą stroną ku górze tak, aby było widać jedynie stronę „Podmokły tunel”.

- ❖ Umieść tę talię obok talii spotkań.

- 🕒 Sprawdź sekcję „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii. W zależności od opisanych poniżej okoliczności podczas rozgrywania tego scenariusza należy użyć odpowiedniej wersji Tajemnicy I. Usuń z gry niewykorzystaną wersję Tajemnicy I.

- ❖ Jeśli w sekcji „Odzyskane wspomnienia” jest zanotowana *walka z przerażającym diabłem*, użyj Tajemnicy 1a — Sekrety morza (w. I).

- ❖ W przeciwnym razie użyj Tajemnicy 1a — Sekrety morza (w. II).

- 🕒 Dodaj żetony zalania do puli żetonów.

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

- 🕒 Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Klucze

Podczas tego scenariusza klucze reprezentują następujące rzeczy:

- 🕒 Czerwony / niebieski / zielony / żółty: różne urządzenia pozwalające wejść do głębszych części Diabelskiej rafy.

- 🕒 Fioletowy: dziwny posązek.

- 🕒 Czarny: mistyczna korona.

- 🕒 Biały: nieczysta opończa.

Sasiadowanie lokalizacji na Diabelskiej rafie

Podczas tego scenariusza lokalizacje z cechą **Wyspa** lub **Jaskinia** są umieszczane w ustalonym porządku, w którym nowe lokalizacje z talii podmokłych tuneli pojawiają się poniżej, po lewej lub po prawej stronie niektórych lokalizacji z cechą **Wyspa**. Jednak lokalizacje z cechą **Wyspa** i Wzburzone wody nie sąsiadują ze sobą – zamiast tego są ze sobą połączone przez symbole połączeń w normalny sposób.

- 🕒 **Podczas tego scenariusza sąsiadujące lokalizacje są uznawane za połączone ze sobą.**
- 🕒 Lokalizacja, która jest umieszczana w grze sąsiadująco z inną lokalizacją, powinna być umieszczona obok danej lokalizacji i nie powinna ich rozdzielać żadna inna lokalizacja.
- 🕒 Lokalizacje sąsiadują tylko z lokalizacjami znajdującymi się nad, pod, po prawej lub po lewej stronie; nie sąsiadują z lokalizacjami po skosie.

Pojazdy

Atuty ze słowem kluczowym Pojazd reprezentują pojazdy, do których badacze mogą wchodzić lub je opuszczać. Atut z tym słowem jest nazywany pojazdem i dotyczą go następujące zasady:

- ② Dopóki mała karta badacza jest umieszczona w taki sposób, że nachodzi na pojazd, dany badacz znajduje się w danym pojeździe. Dopóki mała karta badacza jest umieszczona w taki sposób, że nachodzi na lokalizację, dany badacz nie znajduje się w pojeździe *(nawet jeśli jest w tej samej lokalizacji co pojazd)*.
- ③ W ramach zdolności  badacz może wejść do pojazdu w swojej lokalizacji lub go opuścić. Porusz małą kartę danego badacza na pojazd lub z pojazdu na lokalizację, aby oznaczyć jego nowe położenie. Każdy badacz może użyć tej zdolności tylko raz na rundę.
- ④ Badacz znajdujący się w pojeździe znajduje się również w lokalizacji danego pojazdu.
- ⑤ Dopóki badacz znajduje się w pojeździe, dany badacz nie może poruszać się niezależnie od pojazdu..
- ⑥ Pojazdy mają zazwyczaj jedną lub więcej zdolności, które pozwalają im poruszać się do połączonej lokalizacji. Kiedy pojazd porusza się z jednej lokalizacji do innej, wszyscy badacze znajdujący się w pojeździe również poruszają się z pojazdem.
- ⑦ Pojazdy w żaden sposób nie wpływają na ruch wrogów ani zwarcia z wrogami, chyba że zaznaczono inaczej.

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, , , , , , , , , , , , , , ,

Sugerowane ułożenie lokalizacji



*Uwaga: Pamiętajcie, żeby zostawić trochę miejsca pomiędzy Wzburzonymi wodami a lokalizacjami z cechą **Wyspa**, aby zaznaczyć, że nie sąsiadują one ze sobą, ale są połączone poprzez swoje symbole połączeń.*

WSPOMNIENIE IX

Nie czytajcie tego fragmentu,
dopóki gra wam nie każe

Gdy przedzieras się przez zalaną jaskinię, twoja stopa uderza w coś twardego i metalowego. Woda jest zbyt ciemna i mętna, abys mógł zobaczyć, co leży pod jej powierzchnią. Wstrzymując oddech, nurkujesz w wodzie i szukasz przedmiotu. W końcu obejmujesz dłońmi coś gładkiego i ciężkiego. Wyciągasz rzecz nad powierzchnię wody i kładziesz na odsłoniętej skale.

Jest to posążek przedstawiający jakąś istotę – a może bóstwo – chociaż nie jest podobna do żadnej religijnej postaci, jaką kiedykolwiek widziałeś. Przechodzą cię dreszcze na widok wyrzeźbionych na niej pnących pokrytych kołcami, pośród których znajduje się pojedyncze, jaskrawe oko z półprzezroczystego kryształu. Na dodatek słyszysz jego wołanie – jak dźwięk fal oceanu, rozbijających się o brzeg w mglisty, pochmurny dzień...

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj odkrycie dziwnego posążka.

Przejmij kontrolę nad fioletowym kluczem oraz nad odłożonym na bok atutem fabularnym Zniszczony przez fale posążek. Umieść fioletowy klucz na Zniszczonym przez fale posążku. (Nadal znajduje się pod kontrolą danego badacza). Do końca gry każdy badacz, który przejmie kontrolę nad fioletowym kluczem, przejmuje także kontrolę nad Zniszczonym przez fale posążkiem. Jeśli fioletowy klucz jest umieszczony na innej karcie, umieść Zniszczony przez fale posążek w pobliżu danej karty, pod niczyją kontrolą. Jeśli fioletowy klucz opuści grę, usuń z gry Zniszczony przez fale posążek.

WSPOMNIENIE X

Nie czytajcie tego fragmentu,
dopóki gra wam nie każe

Płyniesz przez kolejne ogromne, podwodne sale, aż wreszcie docierasz do stojących w okręgu filarów. Wewnątrz tego zanurzonego w wodzie kamiennego kręgu stoi ołtarz przykryty ozdobną tkaniną. Została wyhaftowana drogocennymi złotymi nitkami i inkrustowana błękitnymi opalami. Pomimo zanurzenia w wodzie tkanina wydaje się doskonale zachowana. Zastanawiasz się, co taki przedmiot robi głęboko w podwodnej jaskini, i postanawiasz zabrać go ze sobą.

Gdy wynurzasz się z głębin na suchy ląd, ze zdumieniem odkrywasz, że tkanina jest całkowicie sucha. Obracasz ją w dłoniach i odnajdujesz zapięcie ze złota. Zdajesz sobie sprawę, że to nie jest po prostu bezkształtna tkanina, ale opończa – być może nawet część całego stroju. Kiedy zakładasz na siebie ten dziwny płaszcz, zdobiące go szlachetne kamienie pulsują tajemną mocą.

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj odkrycie nieczystej opończy.

Przejmij kontrolę nad białym kluczem oraz nad odłożonym na bok atutem fabularnym Opończa przebudzenia. Umieść biały klucz na Opończy przebudzenia. (Nadal znajduje się pod kontrolą danego badacza). Do końca gry każdy badacz, który przejmie kontrolę nad białym kluczem, przejmuje także kontrolę nad Opończą przebudzenia. Jeśli biały klucz jest umieszczony na innej karcie, umieść Opończę przebudzenia w pobliżu danej karty, pod niczyją kontrolą. Jeśli biały klucz opuści grę, usuń z gry Opończę przebudzenia.

WSPOMNIENIE XI

Nie czytajcie tego fragmentu,
dopóki gra wam nie káže

Docierasz do wystającej skały, z której obserwujesz swego rodzaju ceremonię. Przerażające, rybopodobne stworzenia padają na twarz przed dwoma ogromnymi posągami: jednym z onyksu, drugim z białego marmuru. Na krawędzi grani znajduje się złota korona, kształtem przypominająca muszlę z trzema okazałymi rogami. Czymkolwiek jest ten artefakt, najwyraźniej jest dla tych stworzeń bardzo ważny. Zbierasz się na odwagę, chwytasz artefakt i uciekasz, póki jeszcze możesz. Kiedy biegniesz, relikwia pulsuje mocą w twoich rękach.

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj odkrycie mistycznej relikwii.

Przejmij kontrolę nad czarnym kluczem oraz nad odłożonym na bok atutem fabularnym Korona z Y’ha-nthlei. Umieść czarny klucz na Koronie z Y’ha-nthlei. (Nadal znajduje się pod kontrolą danego badacza). Do końca gry każdy badacz, który przejmie kontrolę nad czarnym kluczem, przejmuje także kontrolę nad Koroną z Y’ha-nthlei. Jeśli czarny klucz jest umieszczony na innej karcie, umieść Koronę z Y’ha-nthlei w pobliżu danej karty, pod niczyją kontrolą. Jeśli czarny klucz opuści grę, usuń z gry Koronę z Y’ha-nthlei.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): przejdź do Zakończenia 1.

Zakończenie 1: Zaczyna się ściemniać, a poziom wody podnosi się coraz bardziej, pochłaniając liczne wyspy u wybrzeży Innsmouth. Postanawiacie wrócić do portu ze swoimi odkryciami. „Znaleźli, czego szukali?” – pyta pan Moore, gdy tylko docieracie bezpiecznie do brzegu.

Szczerze mówiąc, sami nie wiecie. To, co znaleźliście, zaskoczyło was. Zatoczki i jaskinie pływowe Diabelskiej rafy były domem nie tylko dla relikwii Ezoterycznego Zakonu Dagona, ale także dla hordy dziwnych stworzeń: hybryd ryb, ludzi i potworów. Może i udało wam się ująć z życiem, ale koszmary, których doświadczyliście w tych jaskiniach, pozostaną z wami na zawsze. Ostre, spiczaste zęby – zakrwawione ołtarze – bluźniercze modlitwy – oznaki nadchodzącej katastrofy – wszystko to prześladowało was nawet po ucieczce.

Ale czy Innsmouth naprawdę jest bezpieczne? Czy jakiegokolwiek miejsce jest?

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

☞ Znajdź Koszmar z Diabelskiej rafy.

❖ Jeśli w momencie zakończenia gry trwała Tajemnica 1a lub jeśli Koszmar z Diabelskiej rafy znajduje się w grze, zanotuj w Dzienniku kampanii, że Koszmar z Diabelskiej rafy wciąż żyje.

❖ Jeśli Koszmar z Diabelskiej rafy znajduje się w puli zwycięstwa, zanotuj w Dzienniku kampanii, że Koszmar z Diabelskiej rafy jest martwy.

☞ Przejdź do **Antraktu III: Pod falami**. Nie ruszaj na razie fioletowego, czarnego ani białego klucza z ich obecnej pozycji – lokalizacja każdego z tych kluczy będzie istotna podczas **Antraktu III: Pod falami**.

Akt III: Pod falami

Odbijasz się od swoich wspomnień, walcząc o powrót do teraźniejszości. Pamiętasz ciemną celę więzienną. Nóż przy twojej szyi. Mężczyznę o szerokich, niemrugających oczach, ubranego w długą szatę z kapturem. „Oceirosie” – woła inny głos – „tych również znaleziono w legowisku Dagona. Uważamy, że to oni weszli wokół Diabelskiej rafy”.

Oceiros kiwa głową. Nóż wbija się mocniej w twoje gardło. „Weź to, co ukradli, i od razu zanieś do latarni morskiej” – rozkazuje. – „Czas rozpocząć nasze wspiane dzieło. Już nikt więcej nie zakłóci działań Zakonu”.

Twój umysł wraca do teraźniejszości. Dudnienie silnika samochodowego narasta wraz z powrotem do pełni świadomości. Agentka Harper chwytą cię za ramię i spogląda w twoje oczy. „Kolejna wizja” – mówi z nutką zaskoczenia w głosie. – „Zapamiętałeś cokolwiek? O co chodziło?”

Ból rozsada ci czaszkę, gdy potrząsas głową i pytasz Harper, czy kojarzy imię Oceiros. „Oceiros Marsh? Jest latarnikiem w starej latarni na Sokolim Przylądku” – odpowiada. – „Czemu pytasz? Co zobaczyłeś?”

W zależności od tego, które klucze znajdują się na obecnym akcie lub są kontrolowane przez dowolnego badacza w momencie zakończenia **Scenariusza IV: Diabelska rafa**, przeczytaj każdy z poniższych fragmentów, który odpowiada waszej sytuacji. Następnie przejdź do dalszej części tekstu.

Jeśli w momencie zakończenia scenariusza fioletowy klucz znajdował się na obecnym akcie lub pod kontrolą dowolnego badacza:

Opisujecie posążek znaleziony w podmorskiej grocie. Agentka Harper przytakuje wam. „Pamiętam, że widziałam coś takiego w notatkach, które znalazłam podczas przeszukiwania rafy. Przedstawia jakieś starożytne bóstwo, które te podle stworzenia czczą”. – Ścisza głos i kontynuuje prawie szeptem. – „Bóstwo, które – jak podejrzewam – nie jest tylko legendą”. Pytacie, gdzie teraz znajduje się posążek, na co agentka potrząsa głową. „Podejrzewam, że został wam odebrany, kiedy zostaliście wrzuceni do tamtego dołu” – odpowiada.

Zmowa okazuje się jeszcze głębsza. Każdy badacz notuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia”.

Do worka chaosu dodaj 1 żeton  (pozostaje tam do końca kampanii).

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *zaniecono posążek do latarni*. (Nie dodawaj atutu fabularnego *Zniszczony przez fale posążek* do talii żadnego badacza. Najpierw musi zostać odzyskany).

Jeśli w momencie zakończenia scenariusza biały klucz znajdował się na obecnym akcie lub pod kontrolą dowolnego badacza:

Przypominacie sobie dziwną opończę, którą znaleźliście w głębinach Diabelskiej rafy. „Tak, pamiętam, że to widziałam” – mówi Harper, pstrykając palcami. „Kiedy po raz pierwszy przyjechałam do Innsmouth, nosił ją jeden z «kapłanów» tego przekłętą Ezoterycznego Zakonu Dagona. Musiała zostać zabrana do latarni morskiej z resztą waszych rzeczy, kiedy zostaliście schwytani w kwatery głównej Zakonu. Jeśli dopisze nam szczęście, to opończa nadal tam będzie...”

Zmowa okazuje się jeszcze głębsza. Każdy badacz notuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia”.

Do worka chaosu dodaj 1 żeton  (pozostaje tam do końca kampanii).

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *zaniecono opończę do latarni*. (Nie dodawaj atutu fabularnego *Opończa przebudzenia* do talii żadnego badacza. Najpierw musi zostać odzyskany).

Jeśli w momencie zakończenia scenariusza czarny klucz znajdował się na obecnym akcie lub pod kontrolą dowolnego badacza:

Opowiadacie agentce Harper o świątyni z dwoma posągami, którą odkryliście pośród Diabelskiej rafy, oraz o koronie, którą udało wam się ukraść. „To brzmi jak «Korona z Y’ha-nthlei» – czytałam o tym, kiedy szukałam informacji na temat Zakonu. Jestem pod wrażeniem, że daliście radę z nią uciec. Czymkolwiek ona jest, brzmi jak coś bardzo ważnego dla Zakonu. Chociaż nadal nie mam pojęcia, co to jest to «Y’ha-nthlei»”. Wspominacie, że nie macie już korony, a agentka kiwa głową. „Musiano ją wam zabrać, zanim straciliście wspomnienia, i przywieźć ją do latarni morskiej razem z resztą waszych rzeczy” – wyjaśnia.

Zmowa okazuje się jeszcze głębsza. Każdy badacz notuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia”.

Do worka chaosu dodaj 1 żeton  (pozostaje tam do końca kampanii).

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *zaniecono koronę do latarni*. (Nie dodawaj atutu fabularnego *Korona z Y’ha-nthlei* do talii żadnego badacza. Najpierw musi zostać odzyskany).

Jeśli w momencie zakończenia scenariusza na obecnym akcie lub pod kontrolą dowolnego badacza nie było żadnych kluczy:

Usiłujecie przypomnieć sobie cokolwiek wartościowego poza początkiem waszego przeszukiwania rafy. Pamiętacie przedziwne stworzenia, z którymi walczyliście, różne wyspy, które odwiedzaliście, oraz stale rosnące fale, ale nic poza tym. Te rafy muszą skrywać jakieś tajemnice, ale albo nie udało wam się ich odnaleźć, albo po prostu tego nie pamiętacie. Ból pulsuje wam w skroniach, gdy za wszelką cenę staracie się przywołać wspomnienia ukryte pośród pustki w waszych umysłach. „Nie martwcie się” – mówi agentka Harper, kładąc rękę na ramieniu jednego z was. – „Dojdziemy do tego razem”.

„Wygląda na to, że wasze wspomnienia zaczynają wracać” – mówi agentka Harper z nieśmiałym uśmiechem. – „Jak się czujecie?”

Trudno znaleźć odpowiedź, która pasuje do tak zadanego pytania. Z jednej strony czujecie ulgę, że zaczęliście odzyskiwać pamięć, ale z drugiej – chcielibyście, aby wasze wizje nie były aż tak realistyczne. Ponownie zastanawiacie się, czy nie powinniście po prostu skorzystać z okazji, aby wrócić do Arkham i nigdy więcej nie postawić stopy w Innsmouth. Wtedy napotykalicie na spojrzenie Harper i widziacie w jej oczach czystą determinację. Tę samą determinację, którą sami macie w sercach.

Chociaż milczycie, agentka wydaje się wszystko rozumieć. „To wszystko musi być dla was ciężkie do przetrawienia. Na razie skupmy się na dotarciu do Sokolego Przylądka. Jeśli to, co mówicie, jest prawdą, a Oceiros należy do Ezoterycznego Zakonu Dagona, powinniśmy tam znaleźć jakieś odpowiedzi”. Zerka przez ramię na zachód, w stronę horyzontu. Słońce kryje się już za linią drzew, zalewając niebo głębokim szkarłatem. „Coś mi mówi, że to jeszcze nie koniec”.

- ☞ Zwróć Thomasa Dawsona do kolekcji kart. Jeśli dowolny badacz zdobył Elinę Harper (w dowolnym momencie tej kampanii), może ją z powrotem dodać do swojej talii.
- ☞ Kiedy odzyskujecie fragmenty wspomnień, wydarzenia z przeszłości zaczynają się krystalizować w waszych umysłach. Każdy badacz może teraz wydać punkty doświadczenia zanotowane w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii.

Należy przejść do **Scenariusza V: Na wysokich obrotach**.



Scenariusz V: Na wysokich obrotach

Wiatr świszcze wśród drzew, gdy mkniecie po starej drodze gruntowej na obrzeżach Innsmouth. Słońce zaszło nad zachodnim horyzontem, pozostawiając księżyc w pełni jako jedyne źródło światła, które oblewa zakurzone drogi swoim błyskotliwym, niesamowitym blaskiem.

„Tutaj!” – agentka Harper krzyczy z siedzenia pasażera pośród dudnienia silnika samochodu. Na rozłożonej na kolanach mapie wskazuje jakieś miejsce, raz za razem stukając w nie palcem. „Latarnia na Sokolim Przylądku. Tam powinien być Oceiros”.

Przechodzą was ciarki. Jeśli wierzyć waszym wspomnieniom, Oceiros to człowiek, który zostawił was na pewną śmierć pośród zalanych tuneli. Pytacie Harper, jak daleko od Innsmouth znajduje się Sokoli Przylądek, mając nadzieję, że uda się wam tam dotrzeć, zanim Zakon zauważy waszą nieobecność.

Agentka wzdycha. „Niezbyt daleko, ale drogi są kręte. Można się tu pogubić. Jeden skręt w złą stronę i —” – zarówno wy, jak i Harper zauważacie odbijające się w lusterku wstecznym światła. Przednie światła samochodu. Na dodatek z każdą chwilą są one większe i jaśniejsze. Harper przeklina pod nosem. „Zakładam, że nie są to wasi przyjaciele?”

Kręcicie głowami, zaciskając dłonie na kierownicy. Wygląda na to, że Zakon już wie, że uciekliście z Innsmouth. Mówicie agentce Harper, aby trzymała się mocno, i dociskacie gaz do dechy.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie scenariusza

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Na wysokich obrotach*, *Mgła nad Innsmouth*, *Usterka*, *Zniszczone wspomnienia* oraz *Pradawne zło*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Stwórz talię drogi w następujący sposób:

- ❖ Znajdź Dojazd do Sokolego Przylądka i wszystkie 6 kopii Okrężnej drogi. Każda z tych lokalizacji jest odkrytą stroną lokalizacji Stara droga w Innsmouth. Odłóż każdą z tych kart na bok, poza grę.
- ❖ Potasuj razem odłożony na bok Dojazd do Sokolego Przylądka i dwie losowe lokalizacje Stara droga w Innsmouth, w celu utworzenia 3 dolnych kart w talii drogi.
- ❖ Następnie umieść na nich wszystkie pozostałe lokalizacje Stara droga w Innsmouth, w losowej kolejności.
- ❖ Wszystkie karty w talii drogi powinny pokazywać stronę Stara droga w Innsmouth tak, aby gracze nie wiedzieli, która lokalizacja jest która.

- ☉ Umieść 3 wierzchnie karty z talii drogi w grze, w formie prostej linii od lewej do prawej, gdzie po lewej stronie znajduje się „tył”, a po prawej „przód” (patrz ułożenie lokalizacji na następnej stronie).

- ☉ Wybierz pojazdy. W tym scenariuszu badacze mogą korzystać z dwóch pojazdów — Samochodu Thomasa Dawsona i Samochodu Eliny Harper. Każdy badacz musi zdecydować, do którego pojazdu wsiądzie. Do jednego pojazdu nie może wsiąść więcej niż dwóch badaczy. (Patrz „Pojazdy” na następnej stronie).

- ❖ Każdy pojazd, do którego wsiadł co najmniej jeden badacz, zaczyna grę w lokalizacji Stara droga w Innsmouth znajdującej się z przodu. Usuń z gry wszystkie pozostałe pojazdy.
- ❖ Każdy pojazd zaczyna grę stroną (*Jadący*) ku górze (patrz „Jadący / zatrzymany” na następnej stronie).
- ❖ Każdy badacz rozpoczyna grę w pojeździe, do którego zdecydował się wsiąść.
- ❖ Aktywuj słowo kluczowe Droga X danej lokalizacji, kiedy zostanie odkryta (patrz „Droga X” na następnej stronie).

- ☞ Wybierz kierowców. Jeden badacz w każdym pojeździe musi zostać wybrany na kierowcę danego pojazdu.

☞ W każdym pojeździe, w którym znajduje się co najmniej 1 badacz, zawsze musi być kierowca. Jeśli kierowca opuści pojazd lub zostanie wyeliminowany, wybierz innego badacza w danym pojeździe, który zostaje nowym kierowcą.

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

- ☞ Jeśli w grze bierze udział dokładnie 1 gracz: nie dokonuje się żadnych zmian.
- ☞ Jeśli w grze bierze udział 2–3 graczy, przeszukaj zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu 1 losowego wroga z cechą **Pojazd**. Rozstaw danego wroga w lokalizacji najbardziej z tyłu.
- ☞ Jeśli w grze bierze dokładnie 4 graczy, przeszukaj zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu 2 losowych wrogów z cechą **Pojazd**. Rozstaw każdego z danych wrogów w lokalizacji najbardziej z tyłu.

- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii. W zależności od opisanych poniżej okoliczności podczas rozgrywania tego scenariusza należy użyć odpowiedniej wersji Tajemnicy 1. Usuń z gry niewykorzystaną wersję Tajemnicy 1.

☞ Jeśli *Koszmar z Diabelskiej rafy jest martwy*, użyj Tajemnicy 1a — Oblawa! (w. II).

☞ W przeciwnym razie użyj Tajemnicy 1a — Oblawa! (w. I).

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

- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

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

- ☞ *Koszmar z Diabelskiej rafy żyje*.

Pojazdy

Atuty ze słowem kluczowym Pojazd reprezentują pojazdy, do których badacze mogą wchodzić lub je opuszczać. Atut z tym słowem jest nazywany pojazdem i dotyczy go następujące zasady:

- ☞ Dopóki mała karta badacza jest umieszczona w taki sposób, że nachodzi na pojazd, dany badacz znajduje się w danym pojeździe. Dopóki mała karta badacza jest umieszczona w taki sposób, że nachodzi na lokalizację, dany badacz nie znajduje się w pojeździe (*nawet jeśli jest w tej samej lokalizacji co pojazd*).

☞ W ramach zdolności  badacz może wejść do pojazdu w swojej lokalizacji lub go opuścić. Porusz małą kartę danego badacza na pojazd lub z pojazdu na lokalizację, aby oznaczyć jego nowe położenie. Każdy badacz może użyć tej zdolności tylko raz na rundę.

☞ Badacz znajdujący się w pojeździe znajduje się również w lokalizacji danego pojazdu.

☞ Dopóki badacz znajduje się w pojeździe, dany badacz nie może poruszać się niezależnie od pojazdu.

- ☞ Pojazdy mają zazwyczaj jedną lub więcej zdolności, które pozwalają im poruszać się do połączonej lokalizacji. Kiedy pojazd porusza się z jednej lokalizacji do innej, wszyscy badacze znajdujący się w pojeździe również poruszają się z pojazdem.

- ☞ Pojazdy w żaden sposób nie wpływają na ruch wrogów ani zwracia z wrogami, chyba że zaznaczono inaczej.

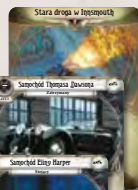
Jadący / zatrzymany

Pojazdy w tym scenariuszu mogą być „jadące” lub „zatrzymane”, co jest oznaczone przez jedną z ich dwóch stron. Różnica pomiędzy jadącym a zatrzymanym pojazdem jest opisana na danej stronie pojazdu. Silnik pojazdu może zostać uruchomiony lub zatrzymany poprzez użycie zdolności na danym pojeździe i odwrócenie go na drugą stronę.

- ☞ Ogólnie mówiąc, aby śledztwo postępowało szybko, badacze będą musieli poruszać się jadącymi pojazdami. Czasem jednak warto zatrzymać na chwilę swój pojazd, kiedy zbliżacie się do niebezpiecznej lokalizacji takiej jak Droga na urwisku czy Ostry zakręt. Bądźcie ostrożni!

Ułożenie lokalizacji w scenariuszu „Na wysokich obrotach”

Tyt



Przód

Przed Starą drogą
w Innsmouth zostanie
roztawione 1 lub
wiele lokalizacji
w wyniku efektu jej
słowa kluczowego
Droga X.

Droga X

Podczas tego scenariusza badacze jadą Starą drogą w Innsmouth, aby dotrzeć z Innsmouth do Sokolego Przylądka. Droga ta zwykle jest prostą drogą z lewej do prawej, ale od czasu do czasu pojawiają się boczne ścieżki.

Za każdym razem, gdy zostanie odkryta lokalizacja ze słowem kluczowym Droga X, jeśli przed właśnie odkrytą lokalizacją nie ma żadnych lokalizacji, umieść X nowych lokalizacji w grze w nowej kolumnie przed nią, stroną Stara droga w Innsmouth ku górze. Pierwszą z tych lokalizacji musi być lokalizacja z wierzchu talii drogi. Każdą z pozostałych lokalizacji, którą trzeba umieścić w grze, należy wziąć spośród odłożonych na bok lokalizacji Okrężna droga (jeśli nie ma wystarczająco lokalizacji Okrężna droga, użyj tyłu, ile to możliwe). Potasuj wszystkie te lokalizacje tak, aby gracze nie wiedzieli, którą jest która.

Przykład: Trish jest kierowcą Samochodu Eliny Harper i właśnie poruszyła dany samochód do nieodkrytej lokalizacji. To „Rozwidlenie drogi” ze słowem kluczowym Droga 2. Ponieważ obecnie przed Rozwidleniem drogi nie ma żadnych lokalizacji, musi umieścić 2 lokalizacje Stara droga w Innsmouth przed Rozwidleniem drogi. Bierze kartę z wierzchu talii drogi oraz jedną z odłożonych na bok lokalizacji Okrężna droga, umieszcza je obie w grze jako nową kolumnę przed Rozwidleniem drogi i miesza je tak, aby gracze nie wiedzieli, która lokalizacja jest która.

- ☞ Zazwyczaj dobrze jest unikać Okrężnej drogi, ponieważ opóźni ona wasze śledztwo i skróci czas, jaki pozostał wam na dotarcie do Sokolego Przylądka.
- ☞ Podczas tego scenariusza każda lokalizacja jest połączona z każdą lokalizacją przed i po niej, ale nie z dowolną inną lokalizacją w swojej kolumnie.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU

przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): Wasza droga na Sokoli Przylądek nie należy do najprzyjemniejszych. Wasz samochód pędzi jak szalony, na ogonie siedzą wam kultysty, a w lasach dookoła Innsmouth czają się dziwne stworzenia. Nie macie szans uciec stąd bez szwanku, więc jesteście zmuszeni porzucić swój pojazd i spróbować przedostać się przez las na nogach. Kiedy zauważacie w oddali światło latarni, wschodzące słońce zalewa już niebo pomarańczową poświatą. „Nareszcie” – pojękuje agentka Harper. Wyczerpani, lecz pełni nadziei, bez chwili odpoczynku wspinacie się dalej w stronę latarni na Sokolim Przylądku.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze dotarli do Sokolego Przylądka po wschodzie słońca.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Przejdź do **Scenariusza VI: Światło pośród mgieł**.

Zakończenie 1: Wzdychacie z ulgą, widząc odległe światło latarni przebijające się przez mgłę. „Zostawmy tu samochody i chodźmy dalej pieszo” – sugeruje Harper. – „Jeśli ktoś jeszcze jest w tej latarni, lepiej żeby nie słyszał, że się zbliżamy”. Ma rację. Nie jesteście pewni, czego możecie się spodziewać, kiedy dotrzecie do Sokolego Przylądka, ale wszystko wskazuje na to, że to kolejny posterunek Zakonu. Upewniam się, że nikt was nie śledzi, po czym zjeżdżacie z drogi. Zabieracie swoje rzeczy z bagażnika i wyruszacie w stronę latarni na Sokolim Przylądku...

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze dotarli do Sokolego Przylądka przed wschodem słońca.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Przejdź do **Scenariusza VI: Światło pośród mgieł**.



Scenariusz VI: Światło pośród mgieł

Kiedy docierasz do bram Sokolego Przylądka, niebo skąpane jest już w karmazynowej poświacie. Nad waszymi głowami, na szczycie klifu przez mgłę przebija się latarnia morska. Biorąc pod uwagę obecną sytuację w Innsmouth, zastanawiacie się, w jakim celu nadawany jest teraz sygnał. Wątpicie, że po morzu pływają teraz jakieś statki, biorąc pod uwagę niekorzystną pogodę.

Gdzieś wewnątrz latarni znajdują się dowody, które udalo wam się znaleźć kilka tygodni temu. Podejrzewacie, że Oceiros — człowiek, który was schwytal i zostawił w tamtym dole na pewną śmierć — również w niej mieszka. „Jesteście gotowi?” — pyta agentka Harper. — „Jeśli sprawy pójdą nie po naszej myśli, nie będziemy mieć właściwie żadnej drogi ucieczki. Musicie być przygotowani na wszystko”.

Kiwacie głowami. Już za późno, aby się wycofać. Ostrożnie wyruszacie w stronę klifu. Dziś wszystko się zakończy — w ten czy inny sposób.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie scenariusza

- ☞ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: Światło pośród mgieł, Stwory z Głębin, Zalane jaskinie, Przypływ, Koniunkcja oraz Paniczny strach. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☞ Umieść Stróżówkę na Sokolim Przylądku, Urwisko Sokolego Przylądka, Schody w latarni oraz Dom latarnika w grze, w tym samym rzędzie. Umieść Pomieszczenie z lampą w grze, bezpośrednio nad Schodami w latarni (patrz sugerowane ułożenie lokalizacji w Akcie 1 obok).

- ❖ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Stróżówce na Sokolim Przylądku.
- ❖ Spośród lokalizacji Podmokły tunel usuń z gry 2 lokalizacje Podziemna rzeka.
- ❖ Wszystkie pozostałe lokalizacje należy odłożyć na bok, poza grę.

- ☞ Wszystkie klucze odłóż na bok w następujący sposób:

- ❖ Białe, czarne, niebieskie, żółte i czerwone klucze odłóż odkryte na bok, poza grę.
- ❖ Fioletowy i zielony klucz odłóż zakryte na bok, poza grę. Pomieszaj je tak, aby nie było wiadomo, który jest który.

- ☞ Umieść dwustronną kartę fabuły „Pojmani!” w grze, obok karty pomocy scenariusza, stroną fabuły ku górze. (Ta karta znajduje się na odwrocie lokalizacji Cele). Jej tekst jest aktywny.

- ☞ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: wroga Oceirosa Marsha, obie kopie podstępu Solą w oku oraz obie kopie podstępu Wzięty do niewoli.

- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii.

- ❖ Jeśli zanieśono posążek do latarni, przeszukaj kolekcję kart w poszukiwaniu Zniszczonego przez fale posążka i odłóż go na bok, poza grę.
- ❖ Jeśli zanieśono opończę do latarni, przeszukaj kolekcję kart w poszukiwaniu Opończy przebudzenia i odłóż ją na bok, poza grę.
- ❖ Jeśli zanieśono koronę do latarni, przeszukaj kolekcję kart w poszukiwaniu Korony z Y’ha-nthlei i odłóż ją na bok, poza grę.

- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii.
 - ☞ Jeśli badacze dotarli do *Sokołego Przylądka po wschodzie słońca*, umieść 1 żeton zagłady na Tajemnicy 1.
 - ☞ Jeśli *fale stają się coraz silniejsze*, umieść 1 żeton zagłady na Tajemnicy 1.
- ☞ Dodaj żetony zalania do puli żetonów.
- ☞ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Klucze

Podczas tego scenariusza klucze reprezentują następujące rzeczy:

- ☞ Czerwony: pozłacany klucz wykonany z koralowca i pokryty dziwnymi, świecącymi runami. Wygrawerowano na nim słowo „Y’ha-nthlei”.
- ☞ Niebieski: klucz z wrytym symbolem rybiego oka.
- ☞ Zielony: bryła nieobrobionego perydotu wielkości pięści, pulsująca i świecąca nienaturalnym światłem.
- ☞ Żółty: pęk kluczy do cel więziennych zawieszony na ciężkim, żelaznym kole.
- ☞ Fioletowy: nieżywa larwa zniekształconej ryby.
- ☞ Czarny: mapa głębin znajdujących się pod Diabelską rafą.
- ☞ Biały: kieszonkowy teleskop.

Sugerowane ułożenie lokalizacji w Akcie 1



Uwaga: Kolejność lokalizacji w tym rzędzie nie ma znaczenia, dopóki *Pomieszczenie z latarnią* znajduje się bezpośrednio nad *Schodami w latarni*.

Tryb samodzielnej rozgrywki

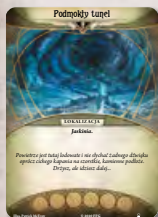
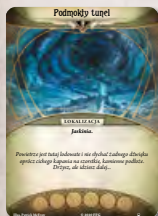
Jeśli gracze zdecydowali się na tryb samodzielnej rozgrywki i nie chcą odnosić się do żadnych innych elementów przygotowania/ zakończenia, podczas przygotowywania i rozgrywania tego scenariusza mogą zastosować poniższe informacje:

- ☞ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
- ☞ Badacze dotarli do *Sokołego Przylądka* przed wschodem słońca.
- ☞ Nie zanoesiono do latarni posążka, oponczy ani korony.

Sugerowane ułożenie lokalizacji w Akcie 3 / Tajemnicy 3

Nad/najwyżej

Uwaga: Kolejność lokalizacji w rzędach nie ma znaczenia, dopóki Pomieszczenie z latarnią, Schody w latarni i każda Zatopiona grota znajdują się w jednej kolumnie, jak pokazano powyżej.



Pod/najniżej

WSPOMNIENIE XII

Nie czytajcie tego fragmentu,
dopóki gra wam nie każe

Patrzysz na latarnię morską na Sokolim Przylądku, ale znajdujesz się znacznie dalej. Jesteś na pokładzie statku rybackiego pana Moore'a, podczas podróży do Diabelskiej rafy kilka tygodni wcześniej. Statek kołysze się tam i z powrotem, a fale wściekle uderzają o kadłub. „Może być troszku wyboiście” – krzyczy kapitan statku pośród huku rozszalałego morza. – „Pogoda ostatnio zupełnie oszalała. Dziwne fale, dziwne wiatry”.

Cały czas jednak wpatrujesz się w złowieszczą latarnię morską, w jej pociągające światło, będące jednocześnie pomocą i ostrzeżeniem. Ciekawy, jaką może mieć wiedzę na ten temat, pytasz o nią pana Moore'a. „Ta ruina? Stoi tu dłużej niż samo Insmouth. Rodzina Marshów ma ją w opiece, odkąd pamiętam. Teraz latarnikiem jest Oceiros. Dziwny chłop z tego Oceirosa. Mówią, że jedynym miejscem w mieście, które odwiedza, jest budynek Zakonu Dagona przy skwerze New Church Green”. Kapitan kręci głową.

Zastanawiasz się, czy w tej latarni morskiej jest więcej tajemnic, niż mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. „Słyszałem, że Marshowie wykuli pod latarnią morską jaskinie dochodzące aż do poziomu morza i jeszcze dalej” – mówi kapitan, zupełnie jakby czytał ci w myślach. – „Nie wiem, czy to prawda, ale czasem, kiedy jestem na morzu, widuję całe ich grupki, jak kłęczą i się modlą, czy coś. Nigdy jakoś na to nie zwracał uwagi, no ale...” – jego głos staje się cichszy. – „Myślałem, że powinniście wiedzieć”.

Kiwasz głową i mu dziękujesz. Jeśli to, co mówi, jest prawdą, być może faktycznie powinienś odwiedzić tę latarnię. Notujesz w pamięci, że po powrocie do miasta powinienś poszukać dodatkowych informacji na temat Sokolego Przylądka.

Kiedy twój umysł wraca do teraźniejszości, przypominasz sobie żmudne poszukiwania informacji o ogromnej sieci tuneli pod morską latarnią po powrocie z Diabelskiej rafy...

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj rozmowę z panem Moorem.

Wybierz i usuń do końca kampanii jeden z następujących żetonów z worka chaosu: ,  lub .

Główny badacz zyskuje 1  żetonów wskazówek z puli żetonów.

WSPOMNIENIE XIII

Nie czytajcie tego fragmentu,
dopóki gra wam nie każe

Rozmawiasz z jednym z wielu żeglarzy, którzy często odwiedzają zapuszczoną tawernę w dokach Insmouth, gdzieś w południowowschodnich slumsach spróchniałego portu. Zaszył się w swoim własnym kąciku knajpy, gdzie może się ukryć i utopić smutki w alkoholu. Tym lepiej – wolisz przecież nie wychylać się za bardzo ze swoim śledztwem.

Sporządzasz notatki, gdy pijany mężczyzna belkocze o stworzeniach, które widział, jak pływały u wybrzeża i grasowały na rafach. „Istoty z Głębin” – nazywa je, belkocząc niewyraźnie. – „Raz złapałem jedną w sieć. Ją i jej jaja – zgadza się! – jej jaja, większe od twojej pięści, z czymś wijącym się w środku!”

Pochłonięty opowiadaniem, jakby rozmawiał z którymś ze swoich kolegów-żeglarzy, dodaje więcej szczegółów: „Jedno z nich trzymała w ramionach. Mały diabełek, z wylupiastymi, pełnymi nienawiści oczami. Nie mogłem znieść jego widoku. Wywalilem sieć od razu, jak się zorientowałem, co zem złapał, i od razu tu przyszedłem. Jak bym miał wybór, już bym więcej nie wypłynął w morze”.

Przetwarzasz nowe informacje w głowie. Jeśli ten człowiek mówi prawdę, stworzenia wydają się mieć cykl życia podobny do ryb. Ale jaki właściwie cel mają te niesamowite hybrydowe stworzenia, które widziałeś skradające się po mieście? Czy są to tylko wytwory twojej przerażonej wyobraźni? A może ich cykl życia ma w sobie jakąś znacznie bardziej złowrogą część, której na razie nie dostrzegasz?

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj cykl życia Istoty z Głębin.

Wybierz i usuń do końca kampanii jeden z następujących żetonów z worka chaosu: ,  lub .

NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani), a w momencie zakończenia scenariusza trwała tajemnica 1, 2 lub 3: przejdź do Zakończenia 4.

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani), a w momencie zakończenia scenariusza trwała tajemnica 4: przejdź do Zakończenia 3.

Zakończenie 1: Wyczerpani, padacie na skalisty brzeg. Fale obmywają wasze kostki, gdy spoglądacie w niebo. Kryjący się za chmurami głęboki szkarłat nieba zapowiada złowieszczy koniec dla całej ludzkości. Wasze czaszki pulsują wręcz agonialnym bólem, kiedy próbujecie sobie przypomnieć, dlaczego. Księżyc i słońce ułożyły się w idealnej koniunkcji. W oddali rozbrzmiewa ogłuszający huk. Ciemne, skłębione chmury wirują i kotłują się nad nienawistnym oceanem. Co to wszystko ma znaczyć? Jaka jest prawda o Ezoterycznym Zakonie Dagona? Prawda o Diabelskiej rafie? Ciemność na nowo pochłania wasze zmysły.

- ☞ Za każdego badacza, który zrezygnował w Sali księżycowej, zanotuj w Dzienniku kampanii, że (imię badacza) zdobył skafander.
- ☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza na obecnym akcie znajdował się czarny klucz, zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze weszli w posiadanie mapy Y'ha-nthlei.
- ☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza na obecnym akcie znajdował się czerwony klucz, zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze weszli w posiadanie klucza do Y'ha-nthlei.
- ☞ Za każdy odłożony na bok atut fabularny z cechą Relikwia, który został dodany do ręki dowolnego badacza podczas tego scenariusza, dowolny badacz może zdecydować się dodać dany atut fabularny do swojej talii. Nie wlicza się on do limitu kart w talii badacza.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Zanotuj te punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii, ale **na razie ich nie wydawaj**. Gra powie ci później, abyś je wykorzystał.
- ☞ Przejdź do **Scenariusza VII: Leże Dagona**.

Zakończenie 2: Wyczerpanie i rozpacz trawią wasze mięśnie, gdy uciekacie do ciemnego lasu otaczającego Sokoli Przylądek. Wiecie, że to zbyt niebezpieczne, aby się zatrzymać, ale z trudem utrzymujecie się już na nogach. Opieracie się o pobliskie drzewa i wpatrujecie w niebo. Kryjący się za chmurami głęboki szkarłat nieba zapowiada złowieszczy koniec dla całej ludzkości. Wasze czaszki pulsują bólem, kiedy próbujecie sobie przypomnieć, dlaczego. Księżyc i słońce ułożyły się w idealnej koniunkcji. W oddali rozbrzmiewa ogłuszający huk. Ciemne, skłębione chmury wirują i kotłują się nad nienawistnym oceanem. Co to wszystko ma znaczyć? Jaka jest prawda o Ezoterycznym Zakonie Dagona? Prawda o Diabelskiej rafie? Ciemność na nowo pochłania wasze zmysły.

- ☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza na obecnym akcie znajdował się czarny klucz, zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze weszli w posiadanie mapy Y'ha-nthlei.
- ☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza na obecnym akcie znajdował się czerwony klucz, zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze weszli w posiadanie klucza do Y'ha-nthlei.
- ☞ Za każdy odłożony na bok atut fabularny z cechą **Relikwia**, który został dodany do ręki dowolnego badacza podczas tego scenariusza, dowolny badacz może zdecydować się dodać dany atut fabularny do swojej talii. Nie wlicza się on do limitu kart w talii badacza.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Zanotuj te punkty doświadczenia w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii, ale **na razie ich nie wydawaj**. Gra powie ci później, abyś je wykorzystał.
- ☞ Przejdź do **Scenariusza VII: Leże Dagona**.

Zakończenie 3: Wpadacie w panikę, gdy poziom wody podnosi się aż do sufitu jaskini. Nie ma już powietrza. Nie ma już oddychać. Czujecie, jak prądy wciągają was coraz głębiej i głębiej pod powierzchnię – tam, gdzie wyczekują was wylupiaсте, świecące oczy Istot z Głębin. Rozpaczliwie usiłujecie dopłynąć do drzwi piwnicy latarni morskiej. Waszą jedyną nadzieją jest wyważenie ich i wyczołganie się do budynków powyżej, gdzie czeka słodki tlen. Pchacie z całej siły, mając nadzieję, wyobrażając sobie i modląc się, że już za chwilę uda wam się odsłonić wejście. Wasze płuca zaraz pękną z braku powietrza. Nie! To nie może być koniec! Walczycie o przetrwanie, ale zamek ani drgnie. Wasze płuca, spragnione powietrza, poddają się. Wasze gardła wypełnia zimna, słona woda. Uczucie zaciskających się na waszych kostkach błoniastych rąk jest ostatnią rzeczą, którą jest wam dane poczuć.

☞ Wszyscy badacze zostają **zabici**.

☞ Badacze przegrywają kampanię.

Zakończenie 4: Przyjazd tutaj był strasliwym błędem.

Sokoli Przylądek nie jest zwykłą latarnią morską, ale siedzibą Zakonu Dagona – instytucji jeszcze bardziej wrogiej i zabójczej niż miasto Insmouth, które dopiero co opuściliście. Niebezpieczeństwo czyha na każdym kroku, a nienawistny latarnik siedzi wam na ogniu, więc postanawiacie zostawić tajemnice latarni morskiej i uciec do ciemnego lasu.

Kiedy znajdujecie się tak głęboko pośród drzew, że nie widzicie latarni, jesteście już całkowicie wyczerpani. Wiecie, że to zbyt niebezpieczne, aby się zatrzymać, ale z trudem utrzymujecie się już na nogach. Opieracie się o pobliskie drzewa i wpatrujecie w niebo. Kryjący się za chmurami głęboki szkarłat nieba zapowiada złowieszczy koniec dla całej ludzkości. Wasze czaszki pulsują bólem, kiedy próbujecie sobie przypomnieć, dlaczego. Księżyc i słońce ułożyły się w idealnej koniunkcji. W oddali rozbrzmiewa ogluszający huk. Ciemne, skłębione chmury wirują i kotłują się nad nienawistnym oceanem. Co to wszystko ma znaczyć? Jaka jest prawda o Ezoterycznym Zakonie Dagona? Prawda o Diabelskiej rafie? Ciemność pochłania was na nowo.

☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza na obecnym akcie znajdował się czarny klucz, zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze weszli w posiadanie mapy Y'ha-nthlei.

☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza na obecnym akcie znajdował się czerwony klucz, zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze weszli w posiadanie klucza do Y'ha-nthlei.

☞ Za każdy odłożony na bok atut fabularny z cechą Relikwia, który został dodany do ręki dowolnego badacza podczas tego scenariusza, dowolny badacz może zdecydować się dodać dany atut fabularny do swojej talii. Nie wlicza się on do limitu kart w talii badacza.

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

☞ Przejdź do **Scenariusza VII: Leże Dagona**.



Scenariusz VII: Leże Dagona

CZWARTEK, 15 WRZEŚNIA 1927
TYDZIEŃ WCZEŚNIEJ

Wprowadzenie 1: Stojcie przed popękanymi marmurowymi schodami prowadzącymi do maońskiego budynku Ezoterycznego Zakonu Dagona. Wszystkie dowody doprowadziły was właśnie tutaj. Cokolwiek dzieje się w tym mieście, z pewnością stoi za tym Zakon. Jesteście

tego pewni... chodź ich ostateczny cel wciąż pozostaje zagadką.

Gdy stoisz przed wejściem do budynku, w mieście panuje upiorna cisza. Kiedyś to miejsce mogło być imponujące i bogate. Jednak lata zaniedbania i powodzi doprowadziły je niemal do ruiny. Niedługo biała farba dziś jest szara i łuszcząca się, a wiele filarów na zewnątrz wejścia zaczyna się kruszyć. Pomimo tego, jest to nadal jedno z bardziej niepokojących miejsc na mapie Innsmouth, które rozciąga wokół siebie aurę władzy mimo wszechobecnej zgnilizny. Nie, nie władzy – czegoś znacznie mroczniejszego. Nadiągającej, niewypowiedzianej groźby.

„Jesteście gotowi?” – pyta agent Dawson. Jego zwykle spokojna postawa zniknęła, zastąpiona powagą bez cienia humoru, co zbija was z tropu. „To jest to. Tu znajdziemy odpowiedź”.

Wcale nie jesteście tego tacy pewni. Do tej pory każdy inny trop, za którym podążaliście, przyniósł wam jedynie więcej pytań.

Sprawdź Dziennik kampanii.

☞ Jeśli misja się powiodła, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

☞ Jeśli misja nie powiodła się, przejdź do **Wprowadzenia 3**.

Wprowadzenie 2: Agentka Harper została porwana, gdy za bardzo zbliżyła się do Zakonu, ale przesłuchanie jej porywacza nie przyniosło wam żadnych pożytecznych odpowiedzi. Dowiedzieliście się, że wpływy Zakonu sięgają całego Innsmouth, od najbardziej znaczących obywateli po najzwyklejszych mieszkańców. Finanse, religia, polityka... wszystko jest w taki czy inny sposób powiązane z działalnością tego kultu. Co gorsza, wielu mieszkańców miasta zdaje się podążać za Zakonem ze ślepych, fanatycznym wręcz oddaniem. Tak wielu, że sami nie rozumiecie, w jaki sposób miasto nadal funkcjonuje. Nic dziwnego, że ludzie są tak wrogo nastawieni do obcych.

Dopiero w trakcie badania Diabelskiej rafy naprawdę udało wam się dotrzeć do głębszych warstw Innsmouth, które ujawniły kryjącą się tam zgniliznę. Tam znaleźliście też to, co ukrywał Zakon: potworne stworzenia, które wyłoniły się z głębin i grasowały na zalanych wyspach, gromadząc się w modlitwach do jakiegoś przerażającego bóstwa. Być może nawet do tego samego „Dagona”, którego czci Zakon.

Sprawdź sekcję „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii.

☞ Jeśli w sekcji „Odzyskane wspomnienia” jest zanotowana decyzja o trzymaniu się razem, przejdź do **Wprowadzenia 4**.

☞ W przeciwnym razie przejdź do **Wprowadzenia 5**.

Wprowadzenie 3: Jesteście pewni, że agentka Harper została porwana po tym, jak zaczęła zbierać informacje na temat Zakonu. Wasze własne dochodzenie mogło zakończyć się w ten sam sposób, gdybyście nie ukryli się na tydzień zaraz po tym, jak mieszkańcy zaczęli węszyć. Wygląda na to, że wpływy Zakonu sięgają całego Innsmouth, od najbardziej znaczących obywateli po najzwyklejszych mieszkańców. Finanse, religia, polityka... wszystko jest w taki czy inny sposób powiązane z działalnością tego kultu. Ale dlaczego?

Dopiero w trakcie badania Diabelskiej rafy naprawdę udało wam się dotrzeć do głębszych warstw Innsmouth, które ujawniły kryjącą się tam zgniliznę. Tam znaleźliście też to, co ukrywał Zakon: potworne stworzenia, które wyłoniły się z głębin i grasowały na zalanych wyspach, gromadząc się w modlitwach do jakiegoś przerażającego bóstwa. Być może nawet do tego samego „Dagona”, którego czci Zakon.

Sprawdź sekcję „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii.

☞ Jeśli w sekcji „Odzyskane wspomnienia” jest zanotowana decyzja o trzymaniu się razem, przejdź do **Wprowadzenia 4**.

☞ W przeciwnym razie przejdź do **Wprowadzenia 5**.

Wprowadzenie 4: Skrzyyyyyyp. Agent Dawson otwiera olbrzymie drzwi służące za wejście do budynku, a wy podążacie jego śladem. Sale wewnątrz są ciemne i upiornie ciche. Tylko słaby dźwięk ściekającej wody rozbrzmiewa w powietrzu. „Niezbýt mi się to podoba” – mówi Dawson, gdy drzwi zamykają się za wami. Wyciąga z kabury broń, włącza latarkę i przeszukuje pomieszczenie. „Powinniśmy trzymać się razem. „Im nas więcej, tym bezpieczniej”. Kiwacie głowami, zgadzając się. Zakon okazał się bardzo niebezpieczny i jego członkowie na pewno nie chcą, żebyście grasowali po ich siedzibie...

Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 5: Skrzyyyyyyyp. Agent Dawson otwiera olbrzymie drzwi służące za wejście do budynku, a wy podążacie jego śladami. Sale wewnątrz są ciemne i upiornie ciche. Tylko słaby dźwięk ściekającej wody rozbrzmiewa w powietrzu. „Cicho tu. Chyba dzisiaj nie odbywa się tu żadna ceremonia. To dobrze” – mówi Dawson, gdy frontowe drzwi zamykają się za wami. Włącza latarkę i oświetla pobliskie drzwi. „Powinniśmy się rozdzielić. W ten sposób będziemy w stanie przeszukać większy teren. Sprawdźcie, czy możecie się dowiedzieć, co oni właściwie tam ukrywają. Spotkam się z wami później”. Kiwacie głowami i odchodzicie w odwrotnych kierunkach.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie badacza

Wykonaj ten krok przed przygotowaniem twojego badacza.

- Przeszukaj talie każdego badacza w poszukiwaniu Eliny Harper i usuń ją z gry na czas trwania tego scenariusza.

Przygotowanie scenariusza

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Leże Dagona*, *Agenci Dagona*, *Zalane jaskinie*, *Koniunkcja*, *Mroczny kult* oraz *Zamknięte drzwi*:



- Umieść każdy klucz w następujący sposób:
 - Czarny, niebieski, zielony, fioletowy i czerwony klucz odłóż odkryte na bok, poza grę.
 - Biały i żółty klucz odłóż zakryte na bok, poza grę. Pomieszaj je tak, aby nie było wiadomo, który jest który.
- Umieść w grze następujące lokalizacje: Wielki hol, Odrażające korytarze, obie kopie Holu na pierwszym piętrze, obie kopie Holu na drugim piętrze oraz Hol na trzecim piętrze (*na kolejnej stronie znajduje się ułożenie lokalizacji*).
 - Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Wielkim holu.
 - Wszystkie pozostałe lokalizacje należy odłożyć na bok, poza grę.
- Odłóż na bok, poza grę następujące karty: obie kopie podstępu Koniunkcja, obie kopie podstępu Zgodność pływów, dwustronny atut fabularny Posądek z Y'ha-nthlei, wroga Apostoła Dagona oraz dwustronnego wroga Dagona.

- Sprawdź sekcję „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii. Jeśli zanotowano...
 - ...4 lub mniej wspomnień, dodaj 5 żetonów do worka chaosu.
 - ...5–7 wspomnień, dodaj 2 żetony do worka chaosu.
 - ...8 lub więcej wspomnień, dodaj 5 żetonów do worka chaosu.
- Sprawdź sekcję „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii. Jeśli jest tam zanotowana *ucieczka z więzienia*, przeszukaj kolekcję kart w poszukiwaniu wroga z cechą **Podejrzany** zakreślonego w sekcji „Możliwi porywacze” i odłóż go na bok, poza grę.
- Sprawdź sekcję „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii.
 - Jeśli w sekcji „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii jest zanotowane *spotkanie sekretne kultu*, podczas tworzenia talii tajemnic należy użyć Tajemnicy 1a—„Inicjacja (w. I)” i usunąć z gry Tajemnicę 1a—„Inicjacja (w. II)”.
 - W przeciwnym razie podczas tworzenia talii tajemnic należy użyć Tajemnicy 1a—„Inicjacja (w. II)” i usunąć z gry Tajemnicę 1a—„Inicjacja (w. I)”.
- Sprawdź sekcję „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii.
 - Jeśli w sekcji „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii jest zanotowana *decyzja o trzymaniu się razem*, przeszukaj kolekcję kart w poszukiwaniu Thomasa Dawsona i umieść go w grze, pod kontrolą dowolnego badacza. Podczas tworzenia talii tajemnic należy użyć Tajemnicy 2a—„Co czyha w głębinach (w. I)” i usunąć z gry Tajemnicę 2a—„Co czyha w głębinach (w. II)”.
 - W przeciwnym razie odłóż Thomasa Dawsona na bok, poza grę. Podczas tworzenia talii tajemnic należy użyć Tajemnicy 2a—„Co czyha w głębinach (w. II)” i usunąć z gry Tajemnicę 2a—„Co czyha w głębinach (w. I)”.
- Dodaj żetony zalania do puli żetonów.
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Wydawanie kluczy

Podczas tego scenariusza badacze mogą zostać poproszeni o wydanie 1 lub więcej kluczy. Jedynie badacz kontrolujący klucz może go wydać. Wydane klucze umieszczaj na karcie pomocy scenariusza.

Ułożenie lokalizacji w scenariuszu „Leże Dagona”



Klucze

Podczas tego scenariusza klucze reprezentują następujące rzeczy:

- ☞ Czerwony: herb z wygrawerowanym glifem przedstawiającym wielką ofiarę.
- ☞ Niebieski: Zwój opisujący niektóre działania i sekrety Zakonu.
- ☞ Zielony: herb przedstawiający rozszerzające się rybie oko.
- ☞ Fioletowy: herb z kręgiem słów zapisanych w niezrozumiałym dla ciebie alfabecie.
- ☞ Czarny: herb z wyrzeźbioną tajemną pieczęcią.
- ☞ Biały/żółty: herb z glifami przedstawiającymi ułożenie ciał niebieskich. Biały klucz pokazuje księżyc zachodzący na słońce.
- ☞ Żółty klucz pokazuje słońce zachodzące na księżyc.

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, , , , , , , , , , .
- ☯ Misja nie powiodła się.
- ☯ W sekcji „Odzyskane wspomnienia” nie jest zanotowane żadne z następujących: *decyzja o trzymaniu się razem, spotkanie sekretnego kultu ani ucieczka z więzienia.*

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU

przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): To miejsce jest bardziej niebezpieczne, niż mogliście się spodziewać. Potykając się, uciekacie przez ciemne, zalane korytarze, wracając po własnych śladach, aby jak najszybciej dotrzeć do wejścia. Wasze serca zaczynają walić jak oszalałe, gdy w końcu widzicie wyjście. Z westchnieniem ulgi przebijacie się przez drzwi w bezpieczne miejsce —

— Jednak wcale nie jest tu bezpiecznie. U podnóża schodów zgromadził się tłum wściekłych mieszkańców, zbyt liczny, żebyście mogli sobie z nimi sami poradzić. „Tam są! Brać ich!” – krzyczy pomarszczona kobieta stojąca na czele zgromadzenia. W ciągu zaledwie paru chwil otaczają was i chwytają. Szarpiecie się i walczyście o swoje życie, ale to bez sensu. Ostatnią rzeczą, jaką pamiętacie, jest ciągnięcie was z powrotem przez sale Zakonu, gdzie czeka was nieznan los...

☉ Zanonuj w Dzienniku kampanii, że Dagon przebudził się.

☉ Przejdź do **Zakończenia 1**.

Zakończenie 1: Jesteście teraz gdzieś indziej, leżąc na brzuchu na zimnym, wilgotnym kamieniu. Wasze ramiona są wykręcone do tyłu i unieruchomione. Nie macie pojęcia, jak się tu znaleźliście. Gdy świadomość powraca, wasz wzrok się wyostrza. Wyciągacie szyję, aby się rozejrzeć, ale jest zbyt ciemno, aby zobaczyć wnętrze kamiennej celi.

„Zapytam ostatni raz. Kto was tu przysłał?” – pyta głos. Jest głęboki i chrapliwy niczym rechot żaby.

Słyszysz znajomy, zimny baryton agenta Dawsona: „Śmierdzi ci z pyska. Słyszałeś kiedyś o myciu zębów?” Pomimo sarkazmu, jego głos lekko drży.

„Twoje sztyderstwa jedynie maskują strach, który kryje się w środku” – odpowiada głos. – „Dobrze. Skoro nie ma z ciebie żadnego pożytku, będziesz pierwszym, którego złożymy w ofierze”.

Wasz wzrok zaczyna się przystosowywać. Ledwo dostrzegacie sylwetkę Dawsona po drugiej stronie celi. Klęczy przed metalowym włazem w kamiennej podłodze. Starsza, odziana w długą szatę postać przyciska zakrzywiony nóż do jego gardła. Ktoś podnosi właz, a Dawson wytrzeszcza oczy. Rzuca ostatnie, rozpaczliwe spojrzenie, potrząsa powoli głową i celowo, delikatnie przesuwając coś po kamiennej podłodze. Wtedy zakapturzona postać popycha go do włazu. Przez zamieszanie i słabe oświetlenie nikt nie zauważa kluczyków do samochodu, które zatrzymały się tuż obok was.

Łapiecie kluczyki i wpychacie je do kieszeni, zanim zostaną wam odebrane. Dwie kolejne pary zimnych, oślizgłych rąk chwytają was za ramiona, a postać w kapturze przykładając nóż do szyi kolejnego z was. Na jego twarzy widać jedynie szerokie, niemrugające oczy.

„Oceirosie, ci również zostali znalezieni w legowisku Dagona” – inny głos wyjaśnia starszej postaci w szatach. – „Uważamy, że to oni weszli wokół Diabelskiej rafy”.

Mężczyzna z nożem kiwa głową. „Wasza kolej” – mówi. – „Powiedźcie, po co przyszliście, a być może pozwolimy wam odejść. Kto was tu przysłał? Co widzieliście?”

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

☉ Jeśli w puli zwycięstwa znajduje się wróg z cechą Podejrzany, zanonuj w Dzienniku kampanii, że stróż został pokonany.

☉ Główny badacz musi zdecydować:

- ❖ Nic nie mówicie Oceirosowi. Przejdź do **Zakończenia 2**.
- ❖ Okłamujecie Oceirosa. Przejdź do **Zakończenia 3**.
- ❖ Mówicie wszystko Oceirosowi. Przejdź do **Zakończenia 4**.

Zakończenie 2: Pamiętacie powolne, delikatne potrząsanie głową agenta Dawsona i wiecie, co miał na myśli przez ten gest. Patrzycie w niemrugające oczy mężczyzny, zaciskacie szczęki i nic nie mówicie. Między wami a waszym rozmówcą panuje chwila cichego zrozumienia. – „Dobrze. Wasz opór nie przyniesie wam nic poza powolną, bolesną śmiercią”. Metalowy właz otwiera się ponownie. Wewnątrz widzicie jedynie ciemność. Obdarzacie waszego oprawcę długim i szorstkim spojrzeniem.

„Weź to, co ukradli, i od razu zanieś do latarni morskiej” – Oceiros wydaje rozkaz innej zakapturzonej postaci. – „Czas rozpocząć nasze wspaniałe dzieło. Już nikt więcej nie zakłóci działań Zakonu. Wkrótce wszyscy poznają naturalny porządek życia”. Następnie kiwa głową do waszych porywaczy, a was popycha do przodu. Gdy oślizgłe ręce was puszczają, wpadacie nagle w nieprzenikloną ciemność. Ostatnią rzeczą, którą czujecie, jest uderzenie głowami o zimny kamień, a następnie—

☛ Dodaj do worka chaosu 1 żeton ☛ (pozostaje tam do końca kampanii).

☛ Przejdź do **Antraktu IV: Ukryta prawda**.

Zakończenie 3: Przychodzi wam na myśl tylko jedno wyjście z sytuacji. Zakon uważa, że wściecie wokół ich interesów, więc będziecie musieli jakoś ich przekonać, że nie macie pojęcia, co właściwie robią. Kłamięcie najlepiej, jak potraficie, opowiadając historię, która może przekonać ich, że po prostu byliście w niewłaściwym miejscu o niewłaściwym czasie. „A co z waszym nieszczęsnym przyjacielem?” – pyta przesłuchująca was postać. Mówicie mu, że nigdy w życiu nie spotkaliście tego człowieka. „Być może mówicie prawdę” – stwierdza mężczyzna, i oddychacie z ulgą, nim niszczy wasze nadzieje: „...ale to nie ma znaczenia. Za dużo widzieliście i dlatego musicie zostać uciszeni raz na zawsze. Nie martwcie się. Wkrótce dołączycie do naszej rodziny”. Metalowy właz otwiera się ponownie. Wewnątrz widzicie jedynie ciemność.

„Weź to, co ukradli, i od razu zanieś do latarni morskiej” – Oceiros wydaje rozkaz innej zakapturzonej postaci. – „Czas rozpocząć nasze wspaniałe dzieło. Już nikt więcej nie zakłóci działań Zakonu. Wkrótce wszyscy poznają naturalny porządek życia”. Następnie kiwa głową do waszych porywaczy, a was popycha do przodu. Gdy oślizgłe ręce was puszczają, wpadacie nagle w nieprzenikloną ciemność. Ostatnią rzeczą, którą czujecie, jest uderzenie głowami o zimny kamień, a następnie—

☛ Dodaj do worka chaosu 1 żeton ☛ (pozostaje tam do końca kampanii).

☛ Przejdź do **Antraktu IV: Ukryta prawda**.

Zakończenie 4: Nie na to się pisaliście. Mając nadzieję na uniknięcie losu Dawsona, nie macie innego wyjścia, jak tylko opowiedzieć wszystko przesłuchującej was postaci. Wyjaśnacie, że Dawson zatrudnił was, by znaleźć jego zaginioną agentkę, a następnie opowiadacie o wydarzeniach, które miały miejsce w ciągu ostatnich kilku tygodni, w tym o przeszukiwaniach Diabelskie rafy i śledztwie w sprawie Zakonu. Na twarz mężczyzny powoli wypelza uśmiech, gdy wyjawiacie mu wszystko, co wiecie. „Dziękuję wam za szczerość. Niestety, jest tylko jeden sposób, w jaki mogę się wam odwdziżyć. Za dużo widzieliście i dlatego musicie zostać uciszeni raz na zawsze”. Wasze serca na chwilę zamierają w miejscu, gdy zdajecie sobie sprawę, co ma na myśli. Metalowy właz otwiera się ponownie. Wewnątrz widzicie jedynie ciemność.

„Weź to, co ukradli, i od razu zanieś do latarni morskiej” – Oceiros wydaje rozkaz innej zakapturzonej postaci. – „Czas rozpocząć nasze wspaniałe dzieło. Już nikt więcej nie zakłóci działań Zakonu. Wkrótce wszyscy poznają naturalny porządek życia”. Następnie kiwa głową do waszych porywaczy, a was popycha do przodu. Gdy oślizgłe ręce was puszczają, wpadacie nagle w nieprzenikloną ciemność. Ostatnią rzeczą, którą czujecie, jest uderzenie głowami o zimny kamień, a następnie—

☛ Dodaj do worka chaosu 1 żeton 1 ☛ (pozostaje tam do końca kampanii).

☛ Przejdź do **Antraktu IV: Ukryta prawda**.

Ańtrakt IV: Ukryta prawda

Gdy tylko wasze umysły powracają do teraźniejszości, zaczynacie układać dalszy plan działania. Plan wkroczenia do krainy Istot z Głębin i zakończenia ich zмовy raz na zawsze. „To absurdalny pomysł, wiecie o tym, prawda?” – pyta Harper. Kiwacie głowami. Oczywiście, że jest absurdalny. Wasze ostatnie dwa dni polegały głównie na ucieczce. Pościgu. Polowaniu na was. Torturach.

Ala ostatnie dwa dni spędziście również na odzyskiwaniu wspomnień, które utraciliście. Nie możecie zignorować tego, co widzieliście. Ujrzełiście bóstwo, od którego pochodzi nazwa Ezoterycznego Zakonu Dagona, i wiecie już, co planuje zrobić Zakon. Ułożenie ciał niebieskich na niebie, stale rosnący przypływ, burzliwa, zmienna pogoda, stworzenia wynurzające się z głębin – wszystko to jest ze sobą powiązane. Widzieliście na własne oczy. Nadejdzie powódź, wielka katastrofa, która zniszczy ludzkość, i pozostaną już tylko głębin. Wielkie miasto na rafie znów stanie się potęgą i bijącym sercem wszelkiego życia na Ziemi.

Wciąż macie luki w pamięci, ale wiecie na pewno, że to wszystko prawda. Spisek pochłania całe Innsmouth. Zakon kontrolował miasto poprzez zmuszanie do składania przysięg oraz dzięki tajemnym bogactwom zgromadzonym w głębinach. Nic dziwnego, że mieszkańcy traktowali osoby z zewnątrz z pogardą.

Patrzycie na Harper porozumiewawczo. Wzdycha i kiwa głową. „Wiem. To jedyny sposób”. Razem opracowujecie plan działania. Opuszczone statki wciąż zaśmiecają port w Innsmouth. Pod osłoną nocy musicie wejść na jeden z nich, popłynąć na Diabelską rafę i jeszcze raz zejść do przedpotopowych ruin w głębinach pod opuszczonymi wyspami. To tam znajduje się drugie wejście do miasta. Do Y’ha-nthlei.

Kiedy wypowiadacie to słowo na głos, przeszywa was zimny dreszcz. Harper krzywi się, choć w jej niewzruszonym spojrzeniu wyczuwacie determinację. „Doprowadzę tę misję do końca, Dawson. Dla ciebie”.

Rozkładacie na czynniki pierwsze wszystkie informacje, które udało wam się pozyskać, oraz artefakty zdobyte pomimo dręczących was nieustannie koszmarów. Wiecie, że przejście do Y’ha-nthlei jest ściśle zamknięte. Musi być jakiś sposób, aby dostać się na drugą stronę. Być może macie już odpowiedź, których szukacie...

Sprawdź Dziennik kampanii. Przeczytaj każdy z poniższych fragmentów, który odpowiada waszej sytuacji. Następnie przejdź do dalszej części tekstu.

Jeśli stwierdzenia Koszmar z Diabelskiej rafy jest martwy oraz cykl życia Istoty z Głębin są zanotowane w sekcji „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii:

Oglądacie dokładnie trofeum znalezione w dole ofiarnym, w którym obudziliście się kilka dni temu – to część stworzenia, z którym walczyliście na Diabelskiej rafie. Nie była to istota pokroju tamtych „Istot z Głębin”, które czci Ezoteryczny Zakon Dagona, ale podobieństwa pomiędzy nimi są oczywiste. Pamiętacie, że ryby nie przestają rosnąć z wiekiem, i zastanawiacie się, czy to samo może dotyczyć Istot z Głębin. Być może był to jakiś starożytny gatunek Istoty z Głębin – coś tak starego, że rozrósł się do ogromnych rozmiarów, wykraczających poza wszelką wyobraźnię. Jeśli tak, to co robił na Diabelskiej rafie? Czy strzegł Y’ha-nthlei? A jeśli tak, co to wróży dla was? Postanawiacie zabrać szczątki ze sobą, mając nadzieję, że są one wystarczająco ważne, aby pomóc wam w waszej misji...

Zmowa okazuje się jeszcze głębsza. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że strażnik Y’ha-nthlei został zabity.

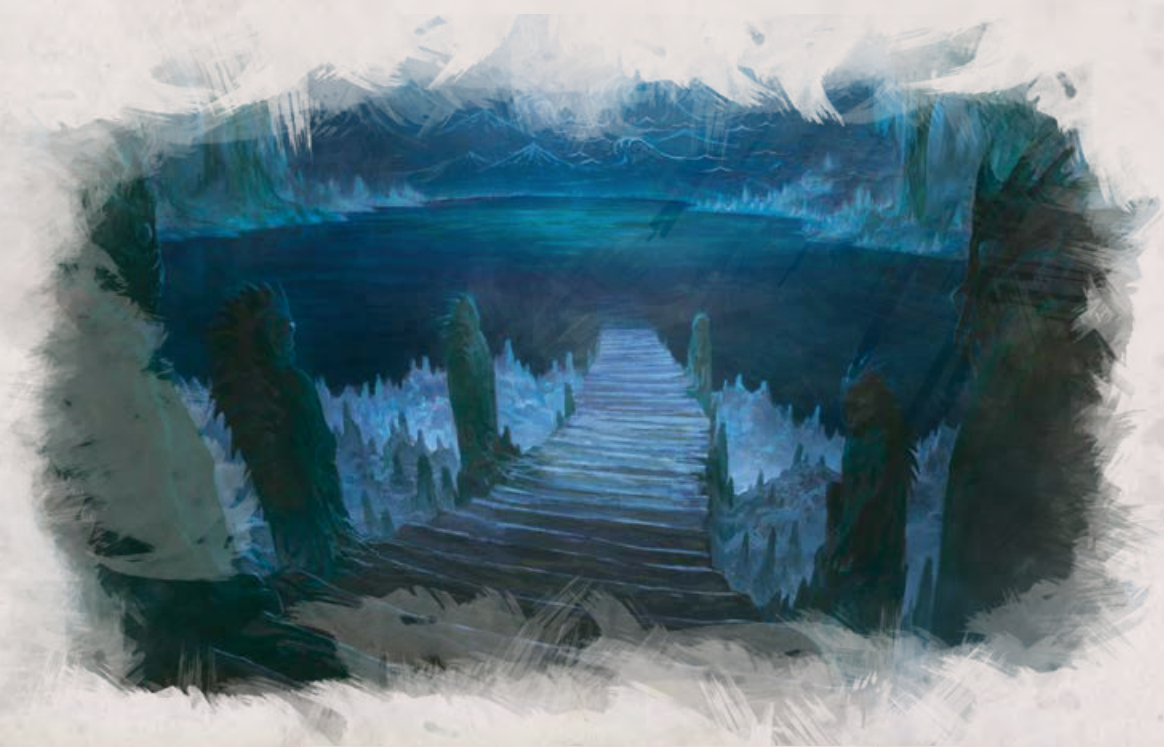
Jeśli stróż został pokonany oraz talia dowolnego badacza zawiera przynajmniej 1 z następujących atutów fabularnych (Zniszczony przez fale posążek, Opończa przebudzenia lub Korona z Y'ha-nthlei):

Rozumiecie teraz znaczenie relikwii, którą znaleźliście na Diabelskiej rafie. Nie jest to tylko magiczny przedmiot. To insygnium – swego rodzaju dziedzictwo, noszone przez tego, który stoi na straży bramy do miasta Istot z Głębin. Pokonaliście tego, który został wyznaczonego na następnego obrońcę. Teraz relikwia rozpoznaje was jako jej prawowitych spadkobierców. Być może dzięki temu będziecie mogli dostać się do Y'ha-nthlei...

Zmowa okazuje się jeszcze głębsza. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że brama do Y'ha-nthlei rozpoznała was jako jej prawowitych strażników.

- ☞ Zwróć Thomasa Dawsona do kolekcji kart. Jeśli dowolny badacz zdobył Elinę Harper (w dowolnym momencie tej kampanii), może ją z powrotem dodać do swojej talii.
- ☞ Kiedy odzyskujecie fragmenty wspomnień, wydarzenia z przeszłości zaczynają się krystalizować w waszych umysłach. Każdy badacz może teraz wydać punkty doświadczenia zanotowane w sekcji „Niewykorzystane punkty doświadczenia” w Dzienniku kampanii.

Przejdź do **Scenariusza VIII: W głąb wiru.**





Scenariusz VIII: W głąb wiru

Wasz plan jest prosty. Naiwny, ale prosty. Zgromadzona wiedza pozwala wam dojść do wniosku, że to Ezoteryczny Zakon Dagona jest przyczyną zarówno nienaturalnego przypływu, jak i pojawienia się przerażających „Istot z Głębin”. Ponadto w ciągu kilku ostatnich dziesięcioleci Zakon przekształcił mieszkańców miasta w równie przerażające stworzenia, wykorzystywane do infiltracji Innsmouth od

wewnątrz. Ale najgorsze jest to, że istota, którą czci kult – Dagon – jest tylko jedną z dwóch. Jego wybranka, Hydra, wciąż drzemie w głębinach pod Innsmouth, czekając na przebudzenie, aby powstać i ogłosić swe panowanie nad nieskończonym oceanem.

Te wnioski pozwoliły wam opracować nowy plan: udacie się raz jeszcze na Diabelską rafę, zejdziecie do miasta Istot z Głębin ukrytego na dnie oceanu i raz na zawsze pokrzyżujecie złowrogie plany Istot. Agentka Harper pomaga wam się przygotować i ładuje wasze rzeczy na łódź, którą udało wam się ukraść z ruin doków w Innsmouth. „Drugiej szansy nie będzie” – mówi Harper. – „Chyba nie muszę wam przypominać, co się stanie, jeśli nam się nie uda”. Wskazuje na zalane ruiny Innsmouth. „Gotowi?”

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie scenariusza

- ☞ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: W głąb wiru, Agenci Hydry, Stwory z głębin, Zalane jaskinie, Zniszczone wspomnienia, Koniunkcja oraz Pradawne zło. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii. Umieść każdy z następujących kluczy (niebieski, czerwony, zielony i żółty) w następujący sposób:

- ☞ Jeśli badacze weszli w posiadanie klucza do Y'ha-nthlei, wybierz dowolnego badacza, aby przejął kontrolę nad niebieskim kluczem. W przeciwnym razie odłóż go zakrytego na bok, poza grę.
- ☞ Jeśli badacze weszli w posiadanie mapy Y'ha-nthlei, wybierz dowolnego badacza, aby przejął kontrolę nad czerwonym kluczem. W przeciwnym razie odłóż go zakrytego na bok, poza grę.

- ☞ Jeśli strażnik Y'ha-nthlei został zabity, wybierz dowolnego badacza, aby przejął kontrolę nad zielonym kluczem. W przeciwnym razie odłóż go zakrytego na bok, poza grę.
- ☞ Jeśli brama do Y'ha-nthlei rozpoznała was jako jej prawowitych strażników, wybierz dowolnego badacza, aby przejął kontrolę nad żółtym kluczem. W przeciwnym razie odłóż go zakrytego na bok, poza grę.
- ☞ Jeśli na boku, poza grą są odłożone mniej niż 4 klucze, pomieszaj razem zakryty żeton fioletowy, biały i czarny. Następnie odkładaj na bok, poza grę po 1 z tych kluczy, dopóki będą tam odłożone nie więcej niż 4 klucze. Usuń z gry każdy pozostały, nadmiarowy klucz. Usunięte klucze nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.
- ☞ Pomieszaj odłożone na bok klucze, aby nie było wiadomo, który jest który.
- ☞ Umieść Bramę do Y'ha-nthlei w grze (wchodzi do gry częściowo zalana). Umieść każdą z 8 lokalizacji Podmokły tunel w grze, dookoła Bramy do Y'ha-nthlei (zobacz ułożenie lokalizacji poniżej).
- ☞ Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Bramie do Y'ha-nthlei.
- ☞ Wszystkie pozostałe lokalizacje należy odłożyć na bok, poza grę.

- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☞ Każdy badacz, który zdobył skafander, zaczyna grę z atutem fabularnym Skafander w swoim obszarze gry.
- ☞ Usuń z gry każdy nieużywany Skafander.

- ☞ Aby stworzyć talię aktów, użyj Aktu 2a – Miasto Istot z Głębin (w. I). Odłóż wersje Miasto Istot z Głębin (w. II) i Miasto Istot z Głębin (w. III) na bok, poza grę.
- ☞ Odłóż na bok, poza grę następujące karty: wroga Lloigora, wroga Wodne wynaturzenie, dwustronnego wroga Hydra oraz dwustronnego wroga Dagona.
- ☞ Dodaj żetony zalania do puli żetonów.
- ☞ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Sąsiedowanie lokalizacji w Y'ha-nthlei

Podczas tego scenariusza lokalizacje są ułożone według schematu, w którym każda lokalizacja sąsiaduje z jedną lub większą liczbą lokalizacji.

- Podczas tego scenariusza sąsiadujące lokalizacje są uznawane za połączone ze sobą.
- Lokalizacje sąsiadują tylko z lokalizacjami znajdującymi się nad, pod, po prawej lub po lewej stronie; nie sąsiadują z lokalizacjami po skosie.

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:

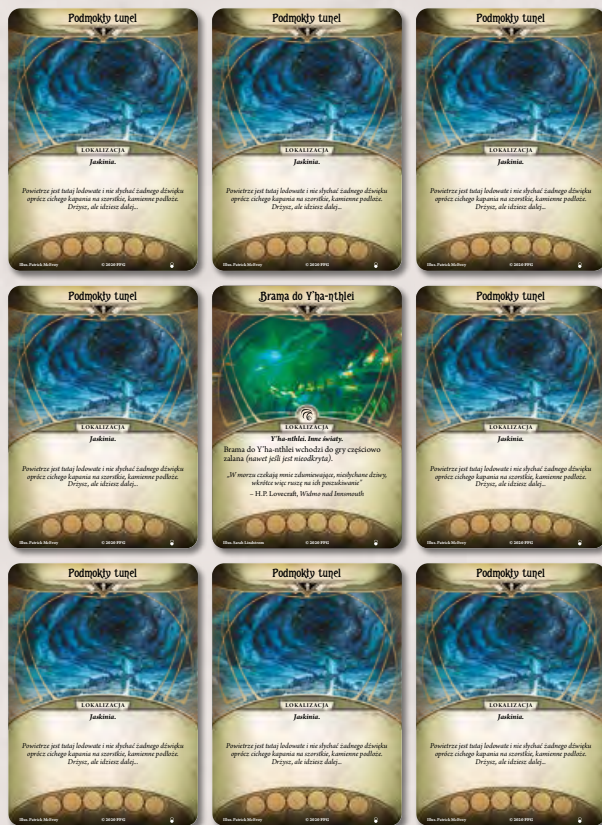
- Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , .

- Badacze mogą zdecydować, ile z następujących stwierdzeń jest prawdziwych: badacze weszli w posiadanie klucza do Y'ha-nthlei, badacze weszli w posiadanie mapy Y'ha-nthlei, strażnik Y'ha-nthlei został zabity oraz brama do Y'ha-nthlei rozpoznała was jako jej prawowitych strażników.

- Dla najłatwiejszej rozgrywki wybierzcie, że wszystkie 4 będą prawdziwe.
- Dla trochę ułatwionej rozgrywki wybierzcie 3 stwierdzenia, które będą prawdziwe.
- Dla standardowej rozgrywki wybierzcie 2 stwierdzenia, które będą prawdziwe.
- Dla trochę trudniejszej rozgrywki wybierzcie 1 stwierdzenie, które będzie prawdziwe.
- Dla najtrudniejszej rozgrywki wybierzcie, że żadne z powyższych stwierdzeń nie jest prawdziwe.

- Żaden badacz nie zdobył skafandra.

Ułożenie lokalizacji w Akcie 1



Klucze

Podczas tego scenariusza klucze reprezentują następujące rzeczy:

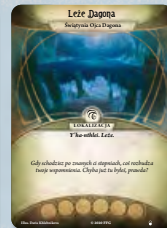
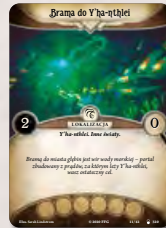
- ⌚ Czerwony: informacje dotyczące pozaziemskiej drogi do Y'ha-nthlei i związanych z nią tajemnic.
- ⌚ Niebieski: klucz służący do otwarcia bramy do Y'ha-nthlei oraz głębszych części miasta.
- ⌚ Zielony: trofeum potwierdzające bycie godnym wejścia do Y'ha-nthlei i obcowania z bóstwami.
- ⌚ Żółty: insygnium oznaczające lojalność wobec Y'ha-nthlei i jego bóstw.
- ⌚ Fioletowy: lśniący złoty klucz otwierający skarbce głębin.
- ⌚ Czarny: klucz z obsydianu służy do aktywacji wielu pułapek w mieście w głębinach.
- ⌚ Biały: klucz z koralowca, jeden z wielu używanych do poruszania się w głębinach Y'ha-nthlei.

Przygotowanie Aktu 2

Podczas przygotowywania Aktu 2, należy najpierw ułożyć lokalizacje tak, jak pokazano poniżej. Następnie, w zależności od liczby badaczy w grze, należy dokonać następujących zmian:

- ⌚ Jeśli w grze bierze udział dokładnie 4 badaczy, nie dokonuje się żadnych zmian.
- ⌚ Jeśli w grze bierze udział dokładnie 3 badaczy, usuń z gry lokalizację Y'ha-nthlei oznaczoną literą „C” i przesun każdą z 3 znajdujących się w rzędzie poniżej lokalizacji o 1 miejsce do góry.
- ⌚ Jeśli w grze bierze udział dokładnie 2 badaczy:
 - ❖ Najpierw usuń z gry lokalizację Y'ha-nthlei oznaczoną literą „A” i przesun wszystkie 3 lokalizacje po jej lewej stronie (2 w tym samym rzędzie i Sanktuarium w Y'ha-nthlei w rzędzie poniżej) o jedno miejsce w prawo.
 - ❖ Następnie usuń z gry lokalizację Y'ha-nthlei oznaczoną literą „B” i przesun wszystkie 3 lokalizacje po jej prawej stronie (2 w tym samym rzędzie i Sanktuarium w Y'ha-nthlei w rzędzie poniżej) o jedno miejsce w lewo.
- ⌚ Jeśli w grze bierze udział dokładnie 1 badacz:
 - ❖ Najpierw usuń z gry lokalizację Y'ha-nthlei oznaczoną literą „C” i przesun każdą z 3 znajdujących się w rzędzie poniżej lokalizacji o jedno miejsce do góry.
 - ❖ Następnie usuń z gry lokalizację Y'ha-nthlei oznaczoną literą „A” i przesun 2 lokalizacje po jej lewej stronie w tym samym rzędzie o jedno miejsce w prawo.
 - ❖ Na końcu usuń z gry lokalizację Y'ha-nthlei oznaczoną literą „B” i przesun 2 lokalizacje po jej prawej stronie w tym samym rzędzie o jedno miejsce w lewo.
- ⌚ Każda lokalizacja powinna sąsiadować z co najmniej 1 inną lokalizacją.
- ⌚ Nie podglądaj odkrytej strony żadnej lokalizacji usuniętej z gry.

Ułożenie lokalizacji w Akcie 2



WSPOMNIENIE XIV

Nie czytajcie tego fragmentu, dopóki gra wam nie káže

Znów znajdujesz się głęboko pod kwaterą główną Ezoterycznego Zakonu Dagona i wychodzisz z sali, w której zakłóciłeś rytuał Zakonu. Podążasz za agentem Dawsonem pośród szeregu krętych, zalanych korytarzy, ozdobionych posągami wodnych potworów i zniekształconych bestii. Pytasz Dawsona, dokąd właściwie zmierzacie, ale nie odpowiada. W końcu wchodzisz do innej komory, podobnej do poprzedniej. Jej ściany pokryte są malowidłami przedstawiającymi wizerunki pozaziemskich istot oraz fale oceanu wirujące poniżej koniunkcji ciał niebieskich. Większą część jaskini wypełnia kolejne jezioro, w którym drzemie jakiś mroczny, masywny kształt. Ku twojemu zdziwieniu stoi nad nim agentka Harper i wpatruje się w jego ciemną taflę. Odwraca się, zaskoczona, gdy słyszy wasze kroki, ale odpręża się, gdy tylko widzi, że to wy. „Już po wszystkim?” – pyta Dawson.

Agentka kiwa głową. „Ten prędko się nie obudzi”.

„Dobrze. Zakon jest na naszym tropie. Nie ma czasu do stracenia. Chodźmy do skarbcza i zabierzmy to, po co przyszliśmy”.

Jesteś skolowany. O co tu właściwie chodzi? Agenci jednocześnie zauważają twoje zmieszanie. Po chwili dociera do ciebie ponura prawda o całej sytuacji. Agencja nie przyjechała tutaj, by zbadać działalność przestępczą w Innsmouth. Przyjechali po coś innego. A jedyne skarbcze, które do tej pory widziałeś w głębinach, to te wypełnione starożytnymi skarbami. Bogactwami, które utrzymywały miasto Innsmouth przez te wszystkie lata – być może to te same skarby, które przekonały tak wielu mieszkańców, by dołączyli do Zakonu i odrzucili swoje człowieczeństwo.

Thumiąc frustrację, pytasz, jak wiele ze słów Dawsona było kłamstwem. „Nie wszystko” – odpowiada spokojnie. – „Agentka Harper naprawdę zaginęła, kiedy się z tobą skontaktowałem, to była prawda. Ale wysłano ją tutaj na inną misję. Tę, którą musimy wykonać teraz, inaczej zaryzykujemy utratę wszystkiego, nad czym pracowaliśmy. A ty nam w tym pomożesz”.

Krzyżujesz ręce na piersi w geście oporu. Rzyzykowałeś życie dla dwójki agentów, którzy najwyraźniej nie mówili ci wszystkiego. Na dodatek teraz na rozkaz rządu masz im jeszcze pomóc w przemycaniu skarbów, mimo że stawka jest znacznie większa.

„Chyba nie rozumiesz” – odpowiada Dawson, a jego głos jest zaskakująco płaski. – „Jesteś teraz na usługach agencji i jesteś pod moim zwierzchnictwem. Zrobisz, co ci każę”. Gdy cisza między wami staje się coraz bardziej napięta, zauważasz, jak dłoń Dawsona przesuwa się w kierunku jego kabury. Czy naprawdę posunie się aż do tego...?

Nagle w korytarzu rozlegają się jakieś krzyki. „Cholera. Już tu są”. Dawson zwraca się do Harper, a jego polecenia są zwięzłe i ciche: „Wyjdź przez Diabelską rafę. My wrócimy drogą, którą przyszedłśmy. Spotkajmy się w skarbcu”.

Następne minuty pamiętasz jak przez mgłę. Dawson i Harper rozdzielają się. Mimo gniewu decydujesz, że lepiej będzie podążać za agentem Dawsonem, ponieważ znasz już tę drogę ucieczki. Tuż za wami słychać zgiełk kroków i krzyków. Szybko was otaczają. Starszy mężczyzna o szerokich, niemrugających oczach i długich szatach blokuje wam przejście. „Zabrać ich” – mówi. Resztę pamiętasz tylko jako przebliski grozy. Przesłuchanie. Ciemna, zalana jama. Los Dawsona. Znalezienie cię przez Harper na plaży—

— Odwracasz się do Harper, a twój wzrok na nowo przystosowuje się do teraźniejszości. Agentka wydaje się rozumieć, co właśnie zobaczyłeś. Jej ręka unosi się niebezpiecznie blisko pistoletu. „Do diabła” – mówi. „Miałam nadzieję, że nie zapomnisz sobie, co się stało, kiedy ostatni raz byliśmy w tym pomieszczeniu...” Bierze drżący oddech, gdy wpatrujesz w siebie nawzajem oceniająco. „To co teraz?” – pyta – „Nadal mam pracę do wykonania. Masz zamiar wchodzić mi w drogę?”

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odyskane wspomnienia” zanotuj bolesną zdradę.

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- ☑ Pomożecie agentce Harper w wypełnieniu jej misji. Umieść odłożone na bok Miasto Istot z Głębin (w. II) w grze, obok obecnego aktu. Zapewni ono dodatkowy cel.
- ☑ Odmawiacie agentce Harper. Przeszukaj rękę, talię i stos kart odrzuconych każdego gracza oraz wszystkie obszary gry w poszukiwaniu Eliny Harper i usuń ją z gry. Umieść odłożone na bok Miasto Istot z Głębin (w. III) w grze, obok obecnego aktu. Zapewni ono dodatkowy cel.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ każdy badacz został pokonany: Śpiew Istot z Głębin osiąga apogeum. Nieziemskie ściany Y'ha-nthlei skracają się i wykrzywiają na twoich oczach niczym płuca desperacko łapiące oddech. Powietrze staje się rzadkie. Woda przenika przez ściany. Nic nie jest teraz w stanie zatrzymać fali. Nic już nie zatrzyma wielkiej powodzi. W całym mieście rozlega się tryumfalny ryk, a mieszkańcy głębin wylaniają się z okrzykiem radości. Padacie z wyczerpania i rezygnacji. Dla was to już koniec. Wkrótce ludzkość pójdzie w wasze ślady.

☞ Przejdź do **Zakończenia 8**.

Zakończenie 1: Panicznie przedzieracie się z powrotem do wejścia do podmorskiego miasta, mając jeszcze nadzieję na ujście z życiem. Gdy wylaniacie się po drugiej stronie nieziemskiego progu, czujecie znajome prądy wokół siebie. Serca walą wam jak oszalałe, aż w końcu przebijacie się przez powierzchnię wody i padacie na odsłoniętą skałę.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze uciekli z Y'ha-nthlei.

☞ Dodaj do puli zwycięstwa Dagona oraz Hydrę. Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

☞ Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy fizycznej w wyniku wycieńczającej walki z falami.

☞ Sprawdź, czy Akt 2b—„Zaburzenie koniunkcji” znajduje się w puli zwycięstwa.

☞ Jeśli się tam znajduje, przejdź do **Zakończenia 2**.

☞ Jeśli nie, przejdź do **Zakończenia 3**.

Zakończenie 2: Gdy wychodzicie z jaskiń Diabelskiej rafy i spoglądacie w niebo, odczuwacie ulgę, gdy widzicie, że słońce i księżyc nie są już ustawione w jednej linii. Wygląda na to, że także przyплыw się cofa. Morza wreszcie się uspokoiły.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że plany Istot z Głębin zostały pokrzyżowane.

☞ Badacze wygrywają kampanię!

☞ Sprawdź, czy inna karta aktu znajduje się w puli zwycięstwa.

☞ Jeśli Akt 2b—„Zmowa dopełniona” znajduje się w puli zwycięstwa, przejdź do **Zakończenia 4**.

☞ Jeśli Akt 2b—„Zmowa ukrócona” znajduje się w puli zwycięstwa, przejdź do **Zakończenia 5**.

☞ Jeśli żaden z powyższych aktów nie znajduje się w puli zwycięstwa, przejdź do **Epilogu**.

Zakończenie 3: Gdy wychodzicie z jaskiń Diabelskiej rafy i spoglądacie w niebo, dech zamiera wam w piersiach. Słońce i księżyc wciąż tkwią w bluźnierczym układzie, a morze nadal pokrywa większość wybrzeża.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że zaczęła się powódź.

☞ Sprawdź, która karta aktu znajduje się w puli zwycięstwa.

☞ Jeśli Akt 2b—„Zmowa dopełniona” znajduje się w puli zwycięstwa, przejdź do **Zakończenia 6**.

☞ Jeśli Akt 2b—„Zmowa ukrócona” znajduje się w puli zwycięstwa, przejdź do **Zakończenia 7**.

Zakończenie 4: Agentka Harper odzywa się jako pierwsza. „Udało nam się. Nie mogę uwierzyć, że nam się udało”. Kiwacie głowami. Nie tylko powstrzymaliście Istoty z Głębin, ale także pomogliście Harper w jej misji. Agentka przetrząsa swoje rzeczy w poszukiwaniu jasnopomarańczowej broni palnej z dużą lufą, po czym ładuje do niej flarę i z uśmiechem zwycięstwa wystrzeliwuje jasne światło w niebo. „Będą tu za chwilę. Z pewnością zostanąście sowicie wynagrodzeni za waszą pomoc. Oczywiście, o ile zgodzicie się z nikim o tym wszystkim nie rozmawiać” – mówi. Kiwacie głowami na zgodę. Przecież i tak nikt by wam nie wierzył.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że misja agentki Harper została zakończona.

☞ Każdy badacz otrzymuje 3 dodatkowe punkty doświadczenia.

☞ Przejdź do **Epilogu**.

Zakończenie 5: Po agentce Harper nie ma śladu. Być może nie udało jej się ujsć z miasta z życiem. Macie jednak nadzieję, że gdzieś tam jest. Mimo to odczuwacie ulgę, że już nikt nigdy nie będzie mógł użyć bogactw Y'ha-nthlei do manipulowania ludzkością. Ani rząd, ani Istoty z Głębin – absolutnie nikt.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że skarby głębin przypadły na zawsze.
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 3 dodatkowe punkty doświadczenia.
- ☞ Przejdź do **Epilogu**.

Zakończenie 6: Agentka Harper odzywa się jako pierwsza. „Cóż. Chyba można powiedzieć, że misja została wykonana”. Zagryzacie wargi. Być może udało się wypełnić jej misję, ale rytuał Istot z Głębin na zawsze odcisnął piętno na waszym świecie. Agentka przetrząsa swoje rzeczy w poszukiwaniu jasnopomarańczowej broni palnej z dużą lufą, po czym ładuje do niej flarę i z uśmiechem zwycięstwa wystrzeliwuje jasne światło w niebo. „Będą tu za chwilę. Potem rozwalimy to miasto i miejmy nadzieję, że to będzie raz na zawsze koniec” – mówi. Nie bylibyście tacy pewni. Zbyt wiele szkód zostało już wyrządzonych. Czy to się kiedykolwiek skończy? Czy może po prostu odciągacie nieuniknione?

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że misja agentki Harper została zakończona... ale za jaką cenę?
- ☞ Każdy badacz doznaje 2 punkty traumy psychicznej, ponieważ uświadomił sobie, że świat już nigdy nie będzie taki sam.
- ☞ Badacze wygrywają kampanię...?

Zakończenie 7: Po agentce Harper nie ma śladu. Być może nie udało jej się ujsć z miasta z życiem. Macie jednak nadzieję, że gdzieś tam jest. Mimo to odczuwacie ulgę, że już nikt nigdy nie będzie mógł użyć bogactw Y'ha-nthlei do manipulowania ludzkością. Ani rząd, ani Istoty z Głębin – absolutnie nikt. Jeszcze raz spoglądacie na fale przebijające się przez horyzont. Wygląda na to, że powódź się zatrzymała. Być może udało wam się wyrządzić na tyle głębokie szkody Istotom z Głębin i ich panom, że ich rytuał został udaremniony. A może po prostu chcą przeczekać niebezpieczeństwo, aby w odpowiedniej chwili na nowo się wyłonić. Czy to naprawdę koniec? Czy może tylko opóźnienie nieuniknione?

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że skarby głębin zostały zniszczone... ale za jaką cenę?
- ☞ Każdy badacz doznaje 2 punkty traumy psychicznej, ponieważ uświadomił sobie, że świat już nigdy nie będzie taki sam.
- ☞ Badacze wygrywają kampanię...?

Zakończenie 8: Po zakończeniu rytuału wschodnie wybrzeże jako pierwsze zostaje zatopione przez podnoszące się morze. Niedługo potem zalany zostaje cały kontynent. Lodowce topnieją, pochłaniając resztę Ziemi. Miasta upadają. Ludzkość przestaje istnieć. Pozostaje tylko ocean i stała, niezmienna koniunkcja ciał niebieskich, które unoszą się nad waszymi głowami. I oczywiście spadkobiercy nowej Ziemi: Hydra, Dagon oraz ich potomstwo.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Istoty z Głębin zalały Ziemię.
- ☞ Wszyscy badacze zostają **zabici**.
- ☞ Badacze przegrywają kampanię.

Epilog

Przeczytaj ten epilog tylko, jeśli zostałeś o to poproszony.

Epilog 1: Wracacie do Arkham w ciszy. Po tym wszystkim, co przeszliście, można by pomyśleć, że cisza jest wyrazem ulgi... Ale jesteście pogrążeni w myślach – o Innsmouth, o Istotach z Głębin, o ogromnych potworach zamieszkujących głębiny pod falami. Regularnie sprawdzacie lusterko wsteczne, spodziewając się w nim w każdej chwili światła reflektorów waszych prześladowców, którzy chcą was zabić. Boicie się zobaczyć świecące, niemrugające oczy wodnych stworów na tylnym siedzeniu waszego samochodu, a może nawet zimne, martwe spojrzenie Thomasa Dawsona, przemienionego prawie nie do poznania. A jednak nic takiego nie widzicie. Jedyne pustą drogę.

Wzdychacie i jeszcze raz zastanawiacie się nad wydarzeniami ostatnich kilku tygodni. Uważacie, że macie teraz pełny obraz tego, co się wydarzyło, a jednocześnie nadal macie wrażenie, że czegoś wam brakuje. Jakby brakowało wam jeszcze jakiegoś wspomnienia...

Sprawdź sekcję „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii.

Jeśli w sekcji „Odzyskane wspomnienia” w Dzienniku kampanii jest zanotowanych wszystkie 14 stwierdzeń, przeczytaj **Wspomnienie XV**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Epilogu 2**.

- ☉ Spotkanie z Thomasem Dawsonem.
- ☉ Walka z przerażającym diabłem.
- ☉ Decyzja o trzymaniu się razem.
- ☉ Spotkanie sekretne go kultu.
- ☉ Umowa z Joe Sargentem.
- ☉ Podążanie za tropem.
- ☉ Interwencja.
- ☉ Ucieczka z więzienia.
- ☉ Odkrycie dziwnego posążka.
- ☉ Odkrycie nieczystej opończy.
- ☉ Odkrycie mistycznej relikwii.
- ☉ Rozmowa z panem Moorem.
- ☉ Cykl życia Istoty z Głębin.
- ☉ Bolesna zdrada.

Epilog 2: ...otrząsacie się z tego uczucia. To bez znaczenia. To już koniec tej gehenny. Innsmouth, Dagon, Hydra, Y'ha-nthlei — to wszystko tylko koszmary, które wolelibyście wyrzucić z pamięci, zupełnie tak jak inne, wcześniej stracone przez was wspomnienia. Dociskacie mocniej pedał gazu. Im szybciej wydobędziecie się z tego piekielnego miejsca, tym lepiej.

WSPOMNIENIE XV

Nie czytajcie tego fragmentu, dopóki gra wam nie káže

Jesteście znowu w biurze agenta Dawsona w Bostonie. Wyszedł tylko na krótką chwilę, aby wziąć jakieś dokumenty do podpisania. Jakąś umowę dotyczącą niemówienia o niczym, co zobaczycie lub usłyszycie podczas waszej pracy dla rządu. Mija parę minut. Zaczynacie spacerować po biurze, przeglądając liczne rozrzucone dookoła książki i mapy. Niektóre są całkowicie nieszkodliwe – podręcznik medyczny, historia Nowej Anglii, traktat o anatomii wodnych stworzeń żyjących w całym Atlantyku – ale im dłużej je przeglądacie, tym dziwniejsze stają się kolejne tomy.

Kiedy podchodzicie do ściany biura, zauważacie, że liczne książki, koperty i dokumenty leżące na jego biurku przykrywają jakąś rozkładaną mapę. Postanawiacie rzucić na nią okiem, mając nadzieję, że obowiązki zatrzymają Dawsona jeszcze na chwilę poza biurem. Przesuwacie część przedmiotów i oglądacie dokument. Jest to ogromna morska mapa oceanów świata, na której świeżym czarnym tuszem zaznaczono wiele miejsc. Obok leży wieczne pióro.

Miejsca, które zakreślił Dawson, są – mówiąc delikatnie – intrygujące. Jest ich kilkanaście, rozrzuconych po morzach. Niektóre tuż przy wybrzeżach różnych kontynentów, podczas gdy inne – na środku oceanu. Ich lokalizacje są oznaczone dużymi okręgami, co wskazuje, że ich dokładne współrzędne są nieznane. Obok każdego kółka napisano dziwne słowa. „P'tha'wei” na północnym Atlantyku, w pobliżu Grenlandii. „Y'he'nthalla” na południowym Atlantyku, u wybrzeży Afryki. „R'lyeh” głęboko na południe Pacyfiku. „Th'all-iewa” w pobliżu Australii, na wschodniej części Oceanu Indyjskiego. I co najmniej dziesięć innych, niektóre oznaczone znakami zapytania – najwyraźniej zapiski nie są kompletne. Delikatnie odsuwacie książkę leżącą na Ameryce Północnej i widzicie jeszcze oznaczenie u wybrzeży Massachusetts. Y'ha-nthlei.

Samochód hamuje z piskiem i wasze umysły powracają do teraźniejszości. Nie. To niemożliwe. Wasze serca na moment się zatrzymują, gdy uświadamiacie sobie prawdę. Nie—!

Y'ha-nthlei nie było jedynym domem Istot z Głębin. Było tylko jednym z wielu.

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odzyskane wspomnienia” zanotuj przerażającą prawdę.

Od autora

Gratulujemy ukończenia kampanii *Zmowa nad Innsmouth!*

Widmo nad Innsmouth to jedna z najbardziej lubianych historii, jakie wyszły spod ręki Lovecrafta. Stopniowo wprowadza czytelnika w świat zniszczonego i wrogiego Innsmouth, budując napięcie i zmuszając do zastanowienia się, co u diabła dzieje się w tym dziwnym mieście. Kiedy bohater zdaje sobie sprawę, że jest w niebezpieczeństwie, grunt już pali mu się pod nogami. Ale to zakończenie jest tym, co czyni historię niezapomnianą.

Tworząc historię dla *Zmowy nad Innsmouth*, chciałem odtworzyć to samo poczucie tajemnicy i napięcia, jednak bez przymusu wykorzystywania tego samego zwrotu akcji co w *Widmie nad Innsmouth*. Zamiast tego skupiłem się na samych Istotach z Głębin – ich motywach, sposobach działania i budzeniu grozy. Jak mogłaby wyglądać zmowa Istot z Głębin, mająca na celu przejęcie władzy nad światem? W jaki sposób inny spiskowiec – być może agent rządowy – może próbować udaremnić ich nikczemny plan? Co jeszcze można na tym ugrać?

Dodanie do historii służb federalnych pozwoliło wprowadzić postacie, do których możemy się przywiązać – Thomasa Dawsona i Elinę Harper. Co ważniejsze, agencja dodała też do opowieści inny aspekt tajemnicy. Teraz tytułowa „zmowa” nie dotyczyła tylko intrygi w Innsmouth, ale również w rządzie.

Dodatkowo, aby lepiej ukryć dalsze wydarzenia kampanii, postanowiłem podzielić scenariusze na dwie osobne ramy czasowe i zmusić graczy do przeżywania ich w niewłaściwej kolejności. Trzy z ośmiu scenariuszy były swego rodzaju „retrospekcjami”, aby dać graczom szerszy kontekst na temat wydarzeń, które miały miejsce przed rozpoczęciem kampanii. Oprócz tego, że taki zabieg wprowadził ciekawy element pierwszego scenariusza, zmiana ta doprowadziła również do wprowadzenia retrospekcji jako głównego mechanizmu kampanii. Poszukiwanie utraconych wspomnień daje badaczom możliwość zdobywania „osiągnięć”, na które można polować, a także zwiększa regrywalność całej kampanii. Wreszcie, służy ono lepszemu ukryciu niektórych bardziej zawitych tajemnic tej historii, dzięki czemu można je poznać tylko wtedy, gdy włoży się wiele wysiłku w ich znalezienie.

Mam nadzieję, że podobała ci się nasza wędrówka poprzez wspomnienia i tajemnice Innsmouth. Miasto sprawiło wam naprawdę chłodne powitanie, prawda? Chociaż nie aż tak chłodne, jak nasza następna kampania...

— MJ Newman

Twórcy gry

Projekt i rozwój rozszerzenia: Matthew Newman, Jeremy Zwirn i Josiah “Duke” Harrist

Producent: Calli Oliverius

Redakcja: B.D. Flory

Korekta: Jeremiah J. Shaw

Menedżer ds. gier karcianych: Jim Cartwright

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

Dyrektor kreatywny ds. fabuły: Katrina Ostrander

Projekt graficzny rozszerzenia: Neal W. Rasmussen

Koordynator projektu graficznego: Joseph D. Olson

Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch

Kierownictwo artystyczne: Deborah Garcia i Jeff Lee Johnson

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Tony Bradt

Koordynator ds. jakości: Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Jason Glawe

Dyrektor kreatywny ds. grafiki: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Projektant wykonawczy: Nate French

Wydawca: Chris Gerber

Tłumaczenie: Aleksandra Misztka

Korekta wersji polskiej: Krzysztof Bernacki, Łukasz Chelmecki, Artur Rymanowski, Tomasz Siedlecki, Janusz Szulc, Małgorzata Szulc, Łukasz Tkaczyk, Jakub Wójtowicz

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

Testerzy

Cody Anderson, John Bagley, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Shannon Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Jacob Carnine, Riley Not a Fish” Colby, Shelley Danielle, Andrea Dell’Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Dan Gillette, Patrick Haggerty, James “Finbred” Howell, Andrew Janeba, Gary Lee, Casey Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Josh McCluey, Kevin McLenithan, Joseph Mutch, Adam Nelson, Rebekah Nelson, Josh Parrish, Lori Redman, Stephen Redman, Chad “Fully Blessed” Reverman, Scarlett Reverman, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Alexander Skeggs, Aaron “Crazy Grenade-Chucker” Strunk, Michael “Louise” Strunk, Zach “Thelma” Varberg, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, and Nick “#blessed” Willis

Dziennik kampanii:

Żmowa nad Innsmouth

BADACZE

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

Notatki z kampanii

Odzyskane wspomnienia

ZABICI I OSZALALI BADACZE

□ JAMA ROZPACZY

- FRAGMENTY UKŁADANKI

□ ZNIKNIĘCIE ELINY HARPER

- KONIUNKCJA

- ZBYT GŁĘBOKO

□ DIABELSKA RAFA

- POD FAŁAMI

□ NA WYSOKICH OBROTACH

□ ŚWIATŁO POŚROD MGIEŁ

□ LEŻE DAGONA

- UKRYTA PRAWDA

□ W GŁĘB WIRU

- EPILOG

Możliwi porwacze?

- Brian Burnham
- Othera Gilman
- Joyce Little

- Barnabas Marsh
- Zadok Allen
- Robert Friendly

Możliwe kryjówki?

- Więzienie w Innsmouth
- Nadbrzeżne słunsky
- Zaulek Konowala
- Dom przy Water Street
- Esoteryczny Zakon Dagona
- Skwer New Church Green

WOREK CHAOSU

Symbole zestawów spotkań



Agenci Dagona



Agenci Hydry



Diabelska rafa



Jama rozpacz



Koniunkcja



Leże Dagona



*Mgła nad
Innsmouth*



Mieszkańcy



*Na wysokich
obrotach*



Przypływ



Stwory z głębin



*Światło pośród
mgieł*



Usterka



W głąb wiru



*Zalane
jaskinie*



Zbyt głęboko



*Zniknięcie
Eliny Harper*



*Zniszczone
wspomnienia*