Horror w Arkham
Gra karciana

Księga kampanii

DZIEDZICTWO DUNWICH

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

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

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

Dziedzictwo Dunwich to przeznaczona dla 1-4 graczy kampania do gry karcianej *Horror w Arkham*. Dwa pierwsze scenariusze, „Zajęcia pozalekcyjne" oraz „Kasyno zawsze wygrywa", można znaleźć w dużym rozszerzeniu *Dziedzictwo Dunwich*. Scenariusze „Muzeum Miskatonic", „Essex County Express", „Krew na ołtarzu", „Bezwymiarowe i niewidzialne", „Gdzie czeka zagłada" oraz „Zagubieni w czasie przestrzeni" znajdują się w sześciu zestawach Mitów należących do cyklu *Dziedzictwo Dunwich*.

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

Wygnanie

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

Przygotowanie kampanii

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

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

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia od Prologu.

Symbol rozszerzenia

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

Prolog

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

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

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

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

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

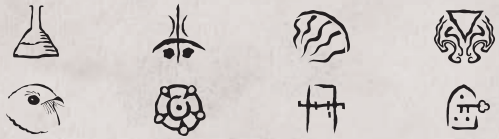
- *Profesora Warrena Rice'a widziano ostatnio na Uniwersytecie Miskatonic. Pracował do późna w budynku wydziału humanistycznego. Poszukajmy go tam.*
  Jeśli najpierw chcecie poszukać profesora Warrena Rice'a, przygotujcie „Scenariusz I–A: Zajęcia pozalekcyjne".
- *Dr. Francisa Morgana widziano ostatnio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

Scenariusz I-A: Zajęcia pozalekcyjne

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

Przygotowanie

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



- W zależności od opisanych poniżej okoliczności podczas rozgrywania tego scenariusza należy użyć odpowiednich wersji Gabinetów wydziału.
  - Jeśli „Zajęcia pozalekcyjne" są pierwszym scenariuszem w tej kampanii, należy użyć Gabinetów wydziału (*Noc jest jeszcze młoda*). Należy je odłożyć na bok, poza grę. Gabinety wydziału (*Jest już późno*) należy usunąć z gry.
  - Jeśli ukończyliście scenariusz „Kasyno zawsze wygrywa", użyjcie Gabinetów wydziału (*Jest już późno*). Należy je odłożyć na bok, poza grę. Gabinety wydziału (*Noc jest jeszcze młoda*) należy usunąć z gry.
- Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: „Jazz" Mulligan, Mikstura alchemiczna, Eksperyment, Profesor Warren Rice, Akademiki oraz Pracownie alchemiczne.
- Następnie umieść w grze następujące lokalizacje: Dziedziniec Miskatonic, Biblioteka Orne'a, Wydział humanistyczny, Związek studencki, Budynek naukowy oraz Budynek administracyjny. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Dziedzińcu Miskatonic.
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Sugerowane ułożenie lokalizacji

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

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

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

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

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

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

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

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

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

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

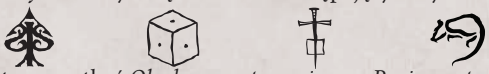
- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze byli nieprzytomni przez kilka godzin.*
- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *profesor Warren Rice został porwany.*
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz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

Scenariusz I-B: Kasyno zawsze wygrywa

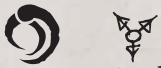
Dr Armitage zasugerował, żebyście spotkali się z jego współpracownikiem, dr. Francisem Morganem. Nie wiadomo co prawda, czy dr Morgan ma jakieś kłopoty, ale wasz mentor nie jest zachwycony towarzystwem, w jakim aktualnie obraca się jego kolega. Powinniście go znaleźć w Clover Club, słynnej jaskini hazardu gdzieś w śródmieściu. Odkrycie dokładnej lokalizacji przybytku wcale nie było proste, musieliście dać w łapę kilku osobom, żeby dowiedzieć się, która restauracja jest tak naprawdę wejściem do klubu. Ustaliliście, że musicie udać się do La Bella Luny, włoskiej knajpki w pobliżu teatru. Przebieracie się w najbardziej eleganckie ubrania i ruszacie we wskazane miejsce.
Przed La Bella Luną widzicie mężczyznę w prążkowanym garniturze, który przygląda się wam uważnie, kiedy się zbliżacie. Gdy zatrzymujecie się przed restauracją, uchyla wami drzwi i zaprasza gestem do środka, uśmiechając się niczym wąż. „Bawcie się dobrze."

Przygotowanie

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



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



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

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

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Antrakt I: Los Armitage'a

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

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

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

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

Los Armitage'a 2: *Wracacie do domu dr. Armitage'a w Southside i zastajecie swojego dawnego mentora siedzącego za biurkiem. Jego twarz jest blada i zroszona potem ze zmartwienia. Armitage dziękuje wam, że poszukaliście jego kolegów, ale wcale nie wygląda na uspokojonego. Milczy dłuższą chwilę, po czym poprawia okulary i najwyraźniej zamierza wam coś wyjaśnić.*
„Obawiam się, że jestem wam winien przeprosiny. Jest coś, o czym nie powiedziałem wam wcześniej." W skupieniu wysłuchujecie przerażającej opowieści dr. Armitage'a. Gdyby nie wstrząsające wydarzenia, których byliście świadkami tej nocy, nigdy byście nie uwierzyli, że mówi prawdę...

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze uratowali dr. Henry'ego Armitage'a*. Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać dr. Henry'ego Armitage'a do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań *Los Armitage'a* oznaczonego poniższym symbolem:
- Opowieść jest kontynuowana w scenariuszu II: „Muzeum Miskatonic".

Scenariusz II: Muzeum Miskatonic

Kilka miesięcy temu Armitage wraz z dwójką swoich kolegów powstrzymali koszmarną istotę szalejącą po Dunwich, ustronnym miasteczku położonym kilka godzin na północ od Arkham. Początkowo wyobrażaliście sobie tę istotę jako wściekłego niedźwiedzia, albo coś gorszego, ale bestia opisana przez profesora znacząco dobiegała od tych wyobrażeń.

Wszystko zaczęło się, kiedy mężczyzna nazwiskiem Wilbur Whateley przyszedł do Biblioteki Orne'a, szukając księgi zwanej „Necronomicon", a dokładniej jej łacińskiego przekładu autorstwa Olausa Wormiusa. Wilbur posiadał już mocno zniszczoną angielską wersję w tłumaczeniu dr. Johna Dee, jednak ten przekład był niewystarczający dla jego potrzeb. Armitage odesłał mężczyznę z kwitkiem, bojąc się, że ten dziwny człowiek wykorzysta księgę do czegoś strasznego. Whateley nie odpuścił i zakradł się później do biblioteki, próbując ukraść księgę, jednak został zaatakowany przez psa pilnującego terenu uczelni. Armitage, Rice i Morgan znaleźli ciało Whateleya. Po opisie plugawych zwłok zaczynacie wątpić, czy Whateley w ogóle był człowiekiem – jego antropomorficzne ciało porastała czarna, szorstka sierść, skóra była łuskowata, a z brzucha zwisało mrowie zielonkawoszarych macek.

Sprawdź *Dziennik kampanii. Jeśli dr Henry Armitage został porwany:*
Należy przejść do **Części 1.**

Jeśli badacze uratowali dr. Henry'ego Armitage:
Należy przejść do **Części 2**.

Część 1: *W swoich notatkach dr Armitage zwraca szczególną uwagę na to, że Whateleyowi ogromnie zależało, by dostać „Necronomicon" w swoje ręce. Z dalszych zapisków wynika, że dr Armitage zabrał uniwersytecki egzemplarz księgi i przekazał Haroldowi Walstedowi, kustoszowi Muzeum Miskatonic, aby dla bezpieczeństwa umieścił tom w zastrzeżonej sekcji muzeum. Choć obawiacie się o bezpieczeństwo swojego mentora, równie mocno trapi was myśl, że porywacze mogą znaleźć „Necronomicon". Postanawiacie ruszyć do muzeum i upewnić się, że księga nie wpadnie w ich ręce.*

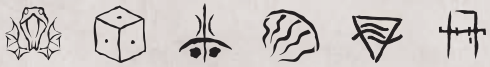
Należy przejść do **Przygotowania**.

Część 2: *Armitage wzdycha ciężko i kontynuuje. „Zarówno ja, jak i moi koledzy wolelibyśmy jak najszybciej zapomnieć o tych okropnych wydarzeniach. Jednak wygląda na to, że sprawa wcale nie została zamknięta. Resztę opowiem wam później. W tej chwili najważniejsze, żebyśmy odzyskali „Necronomicon". Jeśli instynkt mnie nie myli, napastnicy, na których trafiliście, szukali właśnie jego. Po wszystkim, co się wydarzyło, uznałem, że biblioteka nie jest bezpieczna i zaniosłem księgę do mojego dobrego przyjaciela, Harolda Walsteda, który jest aktualnym kustoszem Muzeum Miskatonic. Pomyślałem, że w zastrzeżonej sekcji muzeum będzie bezpieczna, ale teraz nie jestem tego już taki pewien. Musicie zdobyć „Necronomicon" za wszelką cenę! Aż boję się myśleć, co mogłoby się stać, gdyby ktoś wykorzystał rytuały opisane na stronicach tej księgi..."*

Należy przejść do **Przygotowania**.

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Muzeum Miskatonic, Pech, Czarnoksięstwo, Otchłań, Przejmujący chłód* oraz *Zamknięte drzwi*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- Wylosuj i umieść w grze jedną z dwóch lokalizacji Biuro administracji oraz jedną z dwóch lokalizacji Biuro ochrony. Usuń z gry pozostałą wersję Biura administracji oraz Biura ochrony. Następnie umieść w grze lokalizacje Wejście do muzeum oraz Pomieszczenia muzeum. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Wejściu do muzeum.
- Przygotuj z boku 6 lokalizacji „Sala wystawowa", tworząc z nich osobną „Talię wystawy". W tym celu wykonaj poniższe kroki:
  - Potasuj, nieodkrytą stroną ku górze, Salę wystawową (*Zastrzeżona część muzeum*) wraz z innymi 2 wylosowanymi lokalizacjami Sala wystawowa, w celu utworzenia 3 dolnych kart z talii wystawy.
  - Następnie umieść pozostałe 3 lokalizacje Sala wystawowa, w losowej kolejności, na wierzchu talii. Wszystkie 6 kart z talii wystawy powinno być odwróconych na stronę nieodkrytą, aby gracze nie wiedzieli, która z Sal wystawowych to Sala wystawowa (*Zastrzeżona część muzeum*).
- Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: Harold Walsted, Adam Lynch, Necronomicon (*Przekład Olausa Wormiusa*) oraz Cienisty pomiot.
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:
  +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ✶.
- *Dr Henry Armitage został porwany.*

„Pustka"

Niektóre z kart w tym scenariuszu odwołują się do obszaru określanego mianem „pustki". Pustka to znajdujący się poza grą obszar obok talii aktów i talii tajemnic, do i z którego wróg Straszliwy Łowca może poruszyć się w wyniku działania efektów kart. Dopóki Straszliwy Łowca znajduje się w pustce, uznaje się, że jest poza grą i nie mogą na niego działać karty graczy ani akcje badaczy.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): *Czymkolwiek była istota w muzeum, nie mieliście dość determinacji ani środków, żeby ją zniszczyć. Wygląda na to, że nie odzyskacie „Necronomiconu". Nie zmienia to faktu, że wciąż macie ludzi do ocalenia. Bierzecie się w garść i szykujecie się do kolejnego zadania.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badaczom nie udało się odzyskać Necronomiconu.*
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 1: *Dopóki to tłumaczenie będzie istnieć, zawsze znajdą się jacyś czarownicy albo poplecznicy Whateleya, którzy będą go szukać. Dobrze wiecie, co trzeba w końcu zrobić, żeby ochronić ludzkość przed zagrożeniami, które widzieliście na własne oczy. Znajdujecie kosz na śmieci i wypełniacie go książkami i dokumentami, a na wierzch kładziecie „Necronomicon". Potrzeba kilku zapałek, żeby zawartość zaczęła płonąć. W pomieszczeniu robi się cieplej, a złowrogie cienie uciekają przed blaskiem ognia. Stoicie w milczeniu, patrząc, jak strony księgi pomału zamieniają się w popiół. Macie tylko nadzieję, że to była dobra decyzja.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze zniszczyli Necronomicon.*
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 2: *„Necronomicon" to coś więcej niż książka, to narzędzie. Te stronice zawierają mnóstwo informacji na temat sił i stworzeń, z którymi się mierzyliście. Jak niby mielibyście się zmusić do zniszczenia tej księgi, skoro ta wiedza może się wam tak bardzo przydać? Poza tym, dopóki księga będzie w waszych rękach, będzie bezpieczna i nikt nie użyje jej do złych celów.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze zabezpieczyli Necronomicon.*
- Badacze zdobyli kartę Necronomicon (*Przekład Olausa Wormiusa*). Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać Necronomicon (*Przekład Olausa Wormiusa*) do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- Otrzymałeś pokusę potęgi. Do końca kampanii dodaj do worka chaosu 1 żeton chaosu.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa..

Scenariusz III: Essex County Express

Po ostatnich wydarzeniach w muzeum jeszcze raz analizujecie opowieść Armitage'a o Dunwich. Niemożliwe, żeby to był zbieg okoliczności – Wilbur Whateley, Necronomicon, stwór z Dunwich oraz ci ludzie i stwory, którzy zaatakowali was w Arkham – to wszystko musi się ze sobą wiązać. Teraz nie macie wątpliwości, gdzie trzeba się udać. Czeka was podróż do odludnej i posępnej wioski Dunwich.

Zastanawiacie się, czy nie powiadomić Policji Stanu Massachusetts, ale ostatecznie dochodzicie do wniosku, że to tylko skomplikowałoby sprawę. Po wysłuchaniu waszej historii zapewne uznaliby to za głupi żart. Co gorsza mogliby was aresztować. Jak by nie patrzeć, odwiedzaliście nielegalny bar i do tego wtargnęliście na teren muzeum. Uznajecie, że lepiej sami udacie się do Dunwich i poprowadzicie śledztwo dalej.

Po spakowaniu niezbędnych rzeczy zostaje wam jeszcze trochę czasu na odpoczynek. Wczesnym rankiem ruszacie prosto na dworzec kolejowy w Northside i kupujecie bilety na pociąg pospieszny. Droga do Dunwich to kilka godzin jazdy na północny zachód, wzdłuż doliny rzeki Miskatonic. W samym Dunwich nie ma przystanku kolejowego, ale udaje się wam dodzwonić do jednego ze znajomych Armitage'a, który mieszka w wiosce. Mężczyzna zwie się Zebulon Whateley i był świadkiem wydarzeń sprzed kilku miesięcy.

Armitage wspomina w notatkach, że ród Whateleyów jest dość rozległy i dzieli się na wiele gałęzi. Niektórzy przedstawiciele rodziny cechują się dekadencją i brakiem skrupułów, inni są „nieskażeni" i nie mają nic wspólnego z nikczemnymi, diabolicznymi rytuałami. Według Armitage'a gałąź rodziny Zebulona jest gdzieś pomiędzy skażonymi i nieskażonymi Whateleyami – znają tradycje swoich przodków, ale ich nie kultywują. Zebulon zgodził się odebrać was z najbliższej stacji i zawieźć do miasteczka.

Gdy w końcu ruszacie z Arkham, wydarzenia z poprzedniej nocy dają o sobie znać i dopada was zmęczenie. Ze snu wyrywa was nagłe szarpnięcie wagonu. Nie dojechaliście jeszcze na miejsce, lecz pociąg zatrzymał się z głośnym zgrzytem, a z tyłu słychać jakieś grzechotanie...

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Essex County Express, Otchłań, Paniczny strach, Pradawne zło, Mroczny kult*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

- Wylosuj i umieść w grze jedną z trzech lokalizacji Lokomotywa. Usuń z gry pozostałe wersje Lokomotywy. Następnie wylosuj i umieść w grze sześć z ośmiu lokalizacji Wagon, układając je w linii prostej na lewo od Lokomotywy. Pozostałe dwie lokalizacje Wagon należy usunąć z gry.
- Odkryj pierwszy Wagon od lewej. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w danej lokalizacji. (Jeśli ta lokalizacja posiada „wymuszony" efekt, który aktywowany jest w momencie poruszenia się do niej, należy go zignorować.)
- Wszystkie 4 kopie Poprzez czas i przestrzeń należy odłożyć na bok, poza grę.
- Odpowiednio do wybranego poziomu trudności, do końca kampanii do worka chaosu należy dodać następujące żetony chaosu:
  - **Łatwy:** –2.
  - **Standardowy:** –3.
  - **Trudny:** –4.
  - **Ekspercki:** –5.
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

← Lewo — Ułożenie lokalizacji — Prawo →

Poruszanie się w pociągu: „lewo" oraz „prawo"

W tym scenariuszu lokalizacje ułożone są w linii, od lewej do prawej, a pierwszą lokalizacją od prawej jest Lokomotywa. Ilekroć efekt karty wspomina o „lokalizacji po lewej", bądź „lokalizacji po prawej", to odnosi się do lokalizacji zaraz na lewo lub na prawo od siebie.

Wszelkie wskazujące kierunek (prawo lub lewo) efekty kart powinny być interpretowane z perspektywy widocznej na poniższym rysunku.

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, –3,–4, ☠, ☠, ♠, ☘, ☠, ☠, ☠.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

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

Pokonany badacz: *Gdy trafiasz na drugą stronę, czujesz przerażenie lecz jednocześnie wszystko jest niewyraźne i odrealnione. Spektakle hipnotycznych świateł, niepojęte doznania i zmieniona geometria tańczą na krawędzi twoich zmysłów. Jakiś nieziemski głos z otchłani dźwięczy w twoich uszach, choć nie możesz pojąć co mówi. Kiedy odzyskujesz przytomność, okazuje się, że jesteś w lesie, kilka mil od rzeki Miskatonic. Wokół widzisz fragmenty zniszczonego pociągu. Wagony są zgniecione od siły, z jaką uderzyły w ziemię. Co dziwne, noszą ślady rozkładu, rdzy i brudu, jakby leżały tu od lat. Po innych pasażerach nie ma śladu.*

- Każdy pokonany badacz otrzymuje osłabienie Poprzez czas i przestrzeń i musi dodać 1 jej kopię do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- Każdy pokonany badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia, gdyż to, co spotkało go za bramą dostarczyło mu informacje, na temat kosmosu.
- Jeśli badacz mający w swojej talii Necronomicon (*Przekład Olausa Wormiusa*) został pokonany, zanotuj w Dzienniku kampanii, że Necronomicon został skradziony. Necronomicon (*Przekład Olausa Wormiusa*) musi zostać usunięty z talii danego badacza.
- Jeśli badacz mający w swojej talii dr. Henry'ego Armitage'a, profesora Warrena Rice'a albo dr. Francisa Morgana został pokonany, zanotuj w Dzienniku kampanii, że odpowiednia postać *została porwana*. Odpowiednia karta musi zostać usunięta z talii danego badacza.
- Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): przejdź do **Zakończenia 2**.

Zakończenie 1: *Wzdychacie z ulgą, kiedy brama za pociągiem zamyka się. Kilku pasażerów przeżyło, ale nie potrafią wyjaśnić, co właściwie się stało. Jeden z nich stwierdza, że „w tylnym wagonie pękł przewód z parą" i pozostali w swej ignorancji chętnie podłapują tę wersję, nie chcąc dalej drążyć tajemnicy. Wy jednak wiecie lepiej... choć patrząc na to wszystko, wolelibyście nie wiedzieć.*

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

Zakończenie 2 (najpierw odczytaj fragment „Pokonany badacz"!): *Roztrzęsieni ruszacie wzdłuż torów w stronę Dunwich.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze zostali zatrzymani w drodze do Dunwich.*
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Scenariusz IV: Krew na otarzu

Gdy w końcu docieracie do Dunwich, witają was Zebulon Whateley i Earl Sawyer, kolejny mieszkaniec wioski, który spotkał dr. Armitage'a podczas incydentu kilka miesięcy temu. „Sprawy mają się tu kiepsko." – odzywa się Earl. „Jakieś ludziska zaginęły parę nocy temu. Pierońskie lelki nie przestają jazgotać. Nie wiem, czego tu szukata, ale jak ostatnio kręcili się tu ludziska z Arkham, to było źle. Bardzo źle". Mruga gwałtownie, odkasłuje i odwraca wzrok.

„Słuchajta, może odpocznijta sobie przez noc i jutro z rana pójdzieta szukać czego tam chceta." – wtrąca Zebulon, kładąc pomarszczoną dłoń na ramieniu jednego z was. Zamierzacie protestować, ale obolałe mięśnie i zmęczone umysły domagają się odpoczynku i nie macie siły odmówić. Starszy mężczyzna oferuje wam nocleg i podwózkę do swojego domu na obrzeżach Dunwich. Miasteczko wygląda na zaniedbane i budzi w was niepokój, patrząc na nie, w głębi duszy żałujecie, że w ogóle tu przyjechaliście. Przysypiacie już podczas przejażdżki i właściwie niewiele pamiętacie z tej pierwszej nocy.

Kiedy się budzicie, dom Zebulona jest pusty i nigdzie nie widać ani jego, ani pana Sawyera. Pełni złych przeczuć natychmiast ruszacie do wioski, aby zbadać sprawę i zdobyć jakieś odpowiedzi.

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Krew na ołtarzu, Dunwich, Lelki kozodoje, Dzieci nocy* oraz *Pradawne zło*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

- Umieść Wiejskie zabudowania w grze. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Wiejskich zabudowaniach.
- Usuń z gry po jednej kopii każdej pozostałej lokalizacji. Następnie wylosuj jedną z sześciu pozostałych lokalizacji i ją także usuń z gry. Pozostałe lokalizacje umieść w grze. (Na sąsiedniej stronie znajduje się sugerowane ułożenie.)
- Sprawdź *Dziennik kampanii*. Zgromadź karty wszystkich postaci, które, zgodnie z *Dziennikiem kampanii*, zostały porwane. Przygotuj zakryty stos „potencjalnych ofiar" złożony z tych kart oraz kart Zebulona Whateleya i Earla Sawyera.
- Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: Silas Bishop, Ukryte pomieszczenie, Klucz do pomieszczenia oraz Proszek Ibn Ghaziego.
- Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli *badacze zostali zatrzymani w drodze do Dunwich*: dodaj 1 żeton zagłady na tajemnicę 1a.
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli *gang O'Banniona ma z badaczami na pieńku*: w poszukiwaniu zemsty gang z Clover Club podążył za wami do Dunwich. Należy zebrać wszystkie karty z zestawu spotkań *Podwładni Naomi* i wtasować je do talii spotkań. Zestaw ten jest oznaczony następującym symbolem:

- Weź, odłożone wcześniej na bok, karty Ukryte pomieszczenie oraz Klucz do pomieszczenia oraz 3 wierzchnie karty z talii spotkań. Potasuj je i losowo umieść po 1 zakrytej karcie pod każdą lokalizacją w grze, za wyjątkiem Wiejskich zabudowań.

Ukryte pomieszczenie

W tym scenariuszu występuje jednostronna lokalizacja (Ukryte pomieszczenie), którą umieszcza się zakrytą pod losową lokalizacją. Ukryte pomieszczeNie ma tylko odkrytą stronę oraz efekt **odkrycia**, który umieszcza ją w grze w momencie dobrania.

W momencie umieszczenia w grze jednostronna lokalizacja jest układana stroną odkrytą ku górze (ponieważ nie ma strony nieodkrytej). Poza tym, we wszystkich pozostałych aspektach funkcjonuje ona jak normalna lokalizacja.

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, –3,–4, ☠, ☠, ▲, ☗, ☠, ☠, ☠, ★.
- Podczas przygotowywania stosu „potencjalnych ofiar" należy użyć wszystkich pięciu następujących postaci: Dr Henry Armitage, Dr Francis Morgan, Profesor Warren Rice, Zebulon Whateley oraz Earl Sawyer.
- *Badacze nie zostali zatrzymani w drodze do Dunwich.*
- *Gang O'Banniona nie ma z badaczami na pieńku.*
- Nie należy czytać Antraktu II – Ocalali.
- Spróbujcie uratować jak najwięcej z potencjalnych ofiar!

Sugerowane ułożenie lokalizacji

***Uwaga**: jedna z przedstawionych poniżej lokalizacji **nie będzie** obecna w grze.*

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): *Trel leków kozodojów milknie w oddali i nad Dunwich zapada upiorna cisza. Słychać jedynie suchy świst lodowatego wiatru i szelest opadłych liści. Po zaginionych mieszkańcach nie został żaden ślad i już nigdy nikt o nich nie usłyszy.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *rytuał został ukończony*.
- Jeśli na koniec gry pozostały jakiekolwiek potencjalne ofiary, umieść je pod talią tajemnic.
- W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Złożeni w ofierze Yog-Sothothowi" zanotuj imiona każdej unikatowej karty, która znajduje się pod talią tajemnic. Każda z tych kart zostaje usunięta ze wszystkich talii badaczy i do końca kampanii nie może być umieszczana w żadnej talii badacza.
- Jeśli Dr Henry Armitage nie jest wymieniony w sekcji «Złożeni w ofierze Yog-Sothothowi» w Księdze kampanii, zanotuj, że *Dr Henry Armitage przetrwał dziedzictwo Dunwich*.
- Jeśli badacz mający w swojej talii Necronomicon (*Przekład Olausa Wormiusa*) został pokonany, zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że Necronomicon został skradziony. Necronomicon (*Przekład Olausa Wormiusa*) musi zostać usunięty z talii danego badacza.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat ukrytych światów rodem z Mitów.
- Należy przejść do scenariusza V: Bezwymiarowe i niewidzialne.

Zakończenie 1: *Gdy zadajesz ostateczny cios, ciało stwora eksploduje, zmieniając się w fontannę wężowatych kawałków, które zaczynają pełzać po ziemi i wspinać się na ściany. Jesteś tak zszokowany, że nie reagujesz w porę i pozwalasz im uciec z pomieszczenia. Tak czy inaczej, czymkolwiek był ten stwór, cieszysz się, że już jest martwy.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze uwolnili Silasa Bishopa z jego nieszczęścia*.
- W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Złożeni w ofierze Yog-Sothothowi" zanotuj imiona każdej unikatowej karty, która znajduje się pod talią tajemnic. Każda z tych kart zostaje usunięta ze wszystkich talii badaczy i do końca kampanii nie może być umieszczana w żadnej talii badacza.
- Jeśli badacz mający w swojej talii Necronomicon (*Przekład Olausa Wormiusa*) został pokonany, zanotuj w Dzienniku kampanii, że Necronomicon został skradziony. Necronomicon (*Przekład Olausa Wormiusa*) musi zostać usunięty z talii danego badacza.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat ukrytych światów rodem z Mitów.
- Należy przejść do Antraktu II – Ocalali.

Zakończenie 2: *Stwór, który niegdyś był Silasem, zrywa się z łańcuchów i masz niewiele czasu, żeby zareagować. Wiedząc, że w „Necronomiconie" może być jakieś zaklęcie, które pozwoli poskromić Silasa, odpierasz stwora na tyle długo, żeby znaleźć odpowiednią stronicę. Niezwłocznie recytujesz łacińską inkantację. Słowa spływają z twojego języka pewnie i wyraźnie, jakbyś przywoływał je z pamięci. Z każdą wypowiadaną sylabą ciało stwora kurczy się i topnieje, wyjąc przy tym potępieńczo. W końcu zostają po nim tylko zdeformowane zwłoki mężczyzny – Silasa Bishopa. Na jego koszuli zauważasz srebrny wisiorek z wizerunkiem dziwnego gwiazdozbioru. Zabierasz go, licząc, że jeszcze do czegoś się przyda.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze przywrócili Silasa Bishopa do normalności*.
- W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Złożeni w ofierze

Yog-Sothothowi" zanotuj imiona każdej unikatowej karty, która znajduje się pod talią tajemnic. Każda z tych kart zostaje usunięta ze wszystkich talii badaczy i do końca kampanii nie może być umieszczana w żadnej talii badacza.

- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat ukrytych światów rodem z Mitów.
- Należy przejść do Antraktu II – Ocalali.

Zakończenie 3: *Stwór, który niegdyś był Silasem, zrywa się z łańcuchów i masz niewiele czasu, żeby zareagować. Licząc, że natrafisz w komnacie na coś pomocnego, trzymasz bestię na dystans na tyle długo, że udaje ci się znaleźć dziennik. Większość zapisków jest po łacinie i wygląda na przepisane fragmenty „Necronomiconu", lecz nie masz pojęcia, co oznaczają. Niezwłocznie recytujesz inkantację, łamiąc język na każdym słowie i czując, jak ściska cię w gardle przy każdym zdaniu. Z każdą wypowiadaną sylabą ciało stwora kurczy się i topnieje, wyjąc przy tym potępieńczo. W końcu zostaje po nim tylko lepka, mokra posoka i odór zgnilizny.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze wygnali Silasa Bishopa*.
- W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Złożeni w ofierze Yog-Sothothowi" zanotuj imiona każdej unikatowej karty, która znajduje się pod talią tajemnic. Każda z tych kart zostaje usunięta ze wszystkich talii badaczy i do końca kampanii nie może być umieszczana w żadnej talii badacza.
- Jeśli badacz mający w swojej talii Necronomicon (*Przekład Olausa Wormiusa*) został pokonany, zanotuj w Dzienniku kampanii, że Necronomicon został skradziony. Necronomicon (*Przekład Olausa Wormiusa*) musi zostać usunięty z talii danego badacza.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat ukrytych światów rodem z Mitów.
- Należy przejść do Antraktu II – Ocalali.

Antrakt II: Ocalali

W pomieszczeniu, w którym trzymano straszliwą bestię, znajdujesz pobitych i skutych mieszkańców wioski oraz ludzi z Arkham. Ponadto natrafiasz na zapiski, z których wynika, że ten stwór nie był jedyny i w Dunwich może być takich więcej. Uwolnione z więzów ofiary szlochają, dziękują za ratunek. Pora zaplanować następny ruch.

- Sprawdź *Dziennik kampanii*. Dla każdej z 5 wymienionych postaci, która nie jest wskazana jako „Złożona w ofierze Yog-Sothothowi" odczytaj powiązany z nią fragment. Kiedy skończysz, przejdź do scenariusza V: „Bezwymiarowe i niewidzialne".

Jeśli dr Henry Armitage nie znajduje się na liście „Złożonych w ofierze Yog-Sothothowi": *„Jest znacznie gorzej niż sądziliśmy" – stwierdza pobladły dr Armitage. „Wilbur Whateley to był dopiero początek. W Dunwich jest znacznie więcej ludzi, którzy wiedzą o 'Wielkich Przedwiecznych' i pragną wiedzy i potęgi ponad wszystko. Sprowadzą zagładę na Ziemię. Wiedziałem, że powinienem spalić ten przeklęty dziennik. Jednak dzięki temu, co w nim znalazłem, wiem, jak możemy ich powstrzymać. Tylko my mamy jeszcze szansę to zrobić! Szybko, pomóżcie mi z tym roztworem – najważniejszy jest proszek, o tak, proszek to jedyny sposób..."*

- Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *dr Henry Armitage przetrwał dziedzictwo Dunwich*. Jeśli karta Dr. Henry'ego Armitage'a nie znajduje się obecnie w talii żadnego z badaczy, jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać ją do swojej talii. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.
- Jeśli karta Proszek Ibn Ghaziego nie znajduje się obecnie w talii żadnego z badaczy, jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać ją do swojej talii. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli profesor Warren Rice nie znajduje się na liście „Złożonych w ofierze Yog-Sothothowi": *Profesor Rice poprawia okulary i wczytuje się w tajemniczy rękopis, który znaleźliście w ukrytym pomieszczeniu. „Myślałem, że skończyliśmy z tym koszmarem raz na zawsze." – wzdycha ciężko. „Naszym obowiązkiem jest doprowadzić to do końca. Musimy powstrzymać te stwory albo nie tylko Dunwich będzie w tarapatach. Poprzednio Armitage zrobił proszek pozwalający zobaczyć te stwory, teraz też będziemy go potrzebować". Rice wyjaśnia wam wszystkie szczegóły i zabieracie się za przygotowanie proszku.*

- Zanotuj w Dzienniku kampanii, że *Profesor Warren Rice przetrwał dziedzictwo Dunwich*. Jeśli karta Profesora Warrena Rice nie znajduje się obecnie w talii żadnego z badaczy, jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać ją do swojej talii. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.
- Jeśli karta Proszek Ibn Ghaziego nie znajduje się obecnie w talii żadnego z badaczy, jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać ją do swojej talii. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli dr Francis Morgan nie znajduje się na liście „Złożonych w ofierze Yog-Sothothowi": *„Dziękuje wam za wszystko" – odzywa się dr Morgan, sprawdzając stan waszego prowiantu i amunicji. „Poprzednim razem żeby w ogóle zobaczyć bestię terroryzującą Dunwich, potrzebowaliśmy dziwnego proszku przyrządzonego przez Armitage'a. Jeśli tych stworów jest więcej, musimy mieć ten proszek. Chyba pamiętam recepturę..."*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *dr Francis Morgan przetrwał dziedzictwo Dunwich*. Jeśli karta Dr. Francisa Morgana nie znajduje się obecnie w talii żadnego z badaczy, jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać ją do swojej talii. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.
- Jeśli karta Proszek Ibn Ghaziego nie znajduje się obecnie w talii żadnego z badaczy, jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać ją do swojej talii. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli Zebulon Whateley nie znajduje się na liście „Złożonych w ofierze Yog-Sothothowi": *„Dunwich ma swe dziwactwa," – odzywa się Zebulon drżącym głosem – „ale nigdy żem nie widział czegoś tak obmierzłego jak to... to...* ***coś****". Rzuca ostanie, pełne odrazy spojrzenie na szczątki stwora i wzdrygając się, zamyka za sobą drzwi do pomieszczenia. Odwraca się w waszą stronę i spogląda ponuro. „Trzeba dorwać tego, któren to zrobił. Możeta liczyć na moją pomoc".*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *Zebulon Whateley przetrwał dziedzictwo Dunwich*. Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać kartę Zebulona Whateleya do swojej talii. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli Earl Sawyer nie znajduje się na liście „Złożonych w ofierze Yog-Sothothowi": *„Nie dałbym se rady, gdybyśta się nie pojawili." – odzywa się Earl drżącym głosem, raz za razem ściskając wam z wdzięczności ręce. „Jeśli mogę się jakoś odwdzięczyć, prośta o co chceta. Bitny żem nie jest ani nic, ale pomogę jak umię. Tylko... nie każta mi znów patrzeć na nic takiego jak tamta* ***stwora****, dobra?"*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *Earl Sawyer przetrwał dziedzictwo Dunwich*. Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać kartę Earla Sawyera do swojej talii. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Scenariusz V: Bezwymiarowe i niewidzialne

Podczas śledztwa w Dunwich trafiliście na różne dokumenty, fragmenty dziennika i niezrozumiałe teorie. Przeanalizowanie tych wszystkich materiałów okazało się wyjątkowo wyczerpujące zarówno fizycznie, jak i umysłowo. Autorem większości zapisków okazał się jeden człowiek – Seth Bishop. Wypytując miejscowych, dowiadujecie się, że Seth również jest mieszkańcem Dunwich. Wraz z kilkoma innymi osobami był naocznym świadkiem straszliwych wydarzeń, które Armitage określił później jako „Zgrozę w Dunwich". Co dziwne, od tamtej pory Setha rzadko widywano w miasteczku, a ci, którzy mieli okazję go spotkać, twierdzili, że wyglądał blado, nerwowo i miał przekrwione oczy.

Ludzie, którzy go wtedy widzieli, uznali zapewne, że Seth jest zestresowany lub wpadł w paranoję. Po przeczytaniu jego szalonych zapisków podejrzewacie jednak, że jest w jakiś sposób zamieszany w niedawne wydarzenia. Pisał coś o „zebraniu szczątków" i wykorzystaniu magicznych sposobów, aby „zaszczepić esencję ojca" w innych istotach, a później w ludziach. Dalsze adnotacje i schematy są niezwykle skomplikowane i ciężko cokolwiek z nich zrozumieć.

Gdy wciąż jeszcze szukacie Setha, przybiega do was kilku przerażonych mężczyzn i kobiet z wioski. „Wróciło!" – lamentuje jeden z nich. Rozpoznajecie mężczyznę – to Curtis Whateley z nieskażonej gałęzi rodziny. „To, co zabiło, Frye'ów wróciło! Rozniesło dom Bishopów jakby był z papieru!". Curtis i pozostali mieszkańcy zaczynają przekrzykiwać się wzajemnie spanikowanymi głosami.

- Badacze muszą wybrać jedną z opcji:
  - *Staracie się uspokoić mieszkańców miasteczka, aby dowiedzieć się czegoś więcej.* Należy przejść do **Części 1**.
  - *Staracie się ostrzec mieszkańców miasteczka i przekonać ich do ewakuacji.* Należy przejść do **Części 2**.

Część 1: *Uspokajacie mieszkańców, żeby mogli wam w końcu wyjaśnić, co dokładnie się stało. Dowiadujecie się, że usłyszeli jakieś dudnienie na północy i kiedy poszli to sprawdzić, zastali farmę Bishopów rozniesioną na strzępy. Dostrzegli też jakieś ogromne ślady wiodące w stronę Jaru Zimnych Zdrojów. „Wy wieta co trzeba robić, no nie? Ostatnio ludziska z Arkham powstrzymali to coś". – odzywa się jeden z mieszkańców. Curtis kręci głową i przygryza wargę.*

„My nie mogli nawet zobaczyć tej piekielnej bestii, dopóki stary profesor nie obsypał jej jakimś proszkiem. Do dziś żałuję, żem ją ujrzał..." Nie macie wątpliwości, że trzeba jakoś powstrzymać rozszalałego stwora. Jeśli jednak znalezione dokumenty mówią prawdę, może tu grasować więcej niż jedna taka istota...

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *uspokoiliście mieszkańców*. Przejdź do **Przygotowania.**

Część 2: *Ostrzegacie mieszkańców, że grozi im śmiertelne niebezpieczeństwo i jeśli tylko mogą, powinni niezwłocznie opuścić Dunwich. Kilka osób od razu stosuje się do waszej rady, wciąż pamiętając straszliwe monstrum, które poprzednio siało terror w miasteczku. Curtis pada na kolana zrozpaczony i dygocze histerycznie. „To znowu to* ***coś****, prawda? Wróciło po nas. Mam nadzieję, że macie ten proszek, którego ostatnio użył stary profesor. Nie zobaczymy tej piekielnej bestii, dopóki nie obsypiemy jej proszkiem. Do dziś żałuję, żem ją ujrzał..." Nie macie wątpliwości, że trzeba jakoś powstrzymać rozszalałego stwora. Jeśli jednak znalezione dokumenty mówią prawdę, może tu grasować więcej niż jedna taka istota...*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *ostrzegliście mieszkańców*. Przejdź do **Przygotowania.**

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –3,–4, ☠, ☠, ♠, ♠, ☠, ♀, ★.
- *3 osoby zostały złożone w ofierze Yog-Sothothowi.*
- Nie należy umieszczać Proszku Ibn Ghaziego w talii żadnego z graczy.
- Podczas przygotowania scenariusza gracze nie otrzymują żadnych dodatkowych słabości.
- *Dr Henry Armitage został złożony w ofierze Yog-Sothothowi.*
- Spróbujcie zabić jak największą liczbę Pomiotu Yog-Sothotha!

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Bezwymiarowe i niewidzialne, Lelki kozodoje, Niewolnicy-bestie, Dunwich* oraz *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

- Wylosuj i umieść w grze po jednej z dwóch wersji następujących lokalizacji: Wioska Dunwich, Jar Zimnych Zdrojów, Przeklęte Wrzosowisko, Dziesięcioakrowy Łęg, Diabelskie Chmielowisko oraz Ruiny gospodarstwa Whateleyów. Usuń z gry pozostałe wersje tych lokalizacji. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Wiosce Dunwich. (Na sąsiedniej stronie znajduje się sugerowane ułożenie.)
- Należy sprawdzić liczbę imion zanotowanych w *Dzienniku kampanii* w sekcji „Złożonych w ofierze Yog-Sothothowi".
  - Jeśli jest tam 4 lub więcej imion, odłóż na bok, poza grę, 2 kopie Pomiotu Yog-Sothotha. Następnie usuń z gry 3 pozostałe kopie Pomiotu Yog-Sothotha.
  - Jeśli są tam dokładnie 3 imiona, umieść w grze, w Jarze Zimnych Zdrojów, 1 kopię Pomiotu Yog-Sothotha i odłóż na bok, poza grę, 2 kopie Pomiotu Yog-Sothotha. Następnie usuń z gry 2 pozostałe kopie Pomiotu Yog-Sothotha.
  - Jeśli są tam dokładnie 2 imiona, umieść w grze, w Jarze Zimnych Zdrojów, 1 kopię Pomiotu Yog-Sothotha i odłóż na bok, poza grę, 3 kopie Pomiotu Yog-Sothotha. Następnie usuń z gry pozostałą kopię Pomiotu Yog-Sothotha.
  - Jeśli jest tam 1 lub mniej imion, umieść w grze, w Jarze Zimnych Zdrojów, 1 kopię Pomiotu Yog-Sothotha oraz 1 kopię Pomiotu Yog-Sothotha na Przeklętym Wrzosowisku. Następnie odłóż na bok, poza grę, 3 pozostałe kopie Pomiotu Yog-Sothotha.
- Odłóż na bok, poza grę, wszystkie kopie Tajemniczej formuły.
- Badacz, który ma w swojej talii Proszek Ibn Ghaziego, może wyszukać tę kartę w swojej talii i umieścić ją w grze.
- Każdy badacz musi przeszukać kolekcję kart w poszukiwaniu losowego podstawowego osłabienia z cechą ***Szaleństwo***, ***Uraz*** lub ***Pakt*** i do końca kampanii dodać je do swojej talii.
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Sugerowane ułożenie lokalizacji

Losowanie lokalizacji

W tym scenariuszu często nakazuje się graczom losowanie lokalizacji. W tym celu należy potasować 6 lokalizacji usuniętych z gry podczas przygotowania (niewykorzystywanych wersji lokalizacji w grze) i wylosować 1 z nich.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

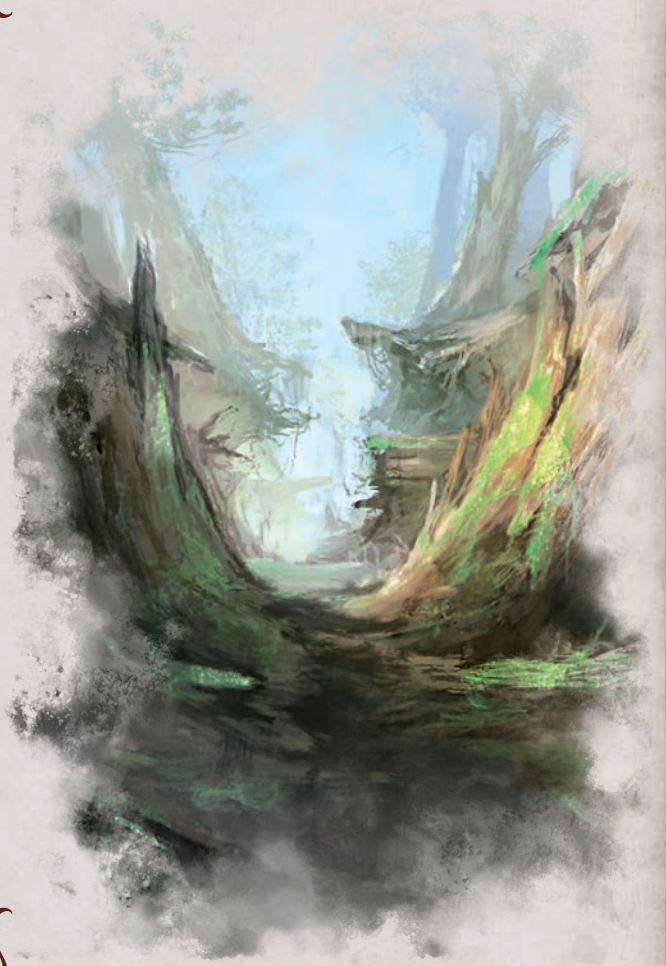
Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): przejdź do **Zakończenia 1**.

Zakończenie 1: *Zrobiliście co w waszej mocy, żeby powstrzymać grasujące stwory, ale okazało się, że jest ich więcej niż się spodziewaliście i nie udało się zgładzić wszystkich. Wyczerpani i przerażeni wracacie do domu Zebulona, licząc, że uda się wam przeżyć tę noc.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *X pomiotów uciekło.* X to całkowita liczba Pomiotów Yog-Sothoth nadal obecnych w grze lub odłożonych na bok.
- Jeśli w talii dowolnego z graczy znajduje się karta Proszek Ibn Ghaziego, należy ją usunąć z talii danego badacza.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 2: *Wygląda na to, że udało się zabić ostatnią z grasujących bestii. Wyczerpani i wstrząśnięci wracacie do domu Zebulona.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *żaden pomiot nie uciekł.*
- Jeśli w talii dowolnego z graczy znajduje się karta Proszek Ibn Ghaziego, należy ją usunąć z talii danego badacza.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.



Scenariusz VI: Gdzie czeka zagłada

Budzi was jakiś skrzekliwy wrzask. Pełni złych przeczuć zbieracie ekwipunek i wychodzicie na ulice Dunwich. Kiedy tylko wychodzicie na zewnątrz, wyczuwacie w chłodnym nocnym powietrzu coś plugawego – ohydny, gryzący smród, który trudno opisać i jakąś przytłaczająco złą aurę. Mieszkańcy pozamykali się w domach i miasteczko wygląda na opustoszałe. W oddali, na szczycie w pobliżu wioski widać słabą poświatę. Zarówno Zebulon, jak i notatki Armitege'a wspominały o tym miejscu – to Strażnicze Wzgórze. Kojarzycie opowieści o satanistycznych rytuałach mających tam miejsce – rytuałach, w których plugawe modły rozpalały nocne niebo, a ziemia dudniła drżąc gniewnie.

*Na dachach wokół was siedzą chmary lelków kozodojów i przyglądają się złowieszczo, jak wsiadacie do rozklekotanej ciężarówki Zebulona. Gdy ruszacie w stronę Strażniczego Wzgórza, świdrujący jazgot rozlega się ponownie. Wszystko, co wyczytaliście, i wszystko, czego doświadczyliście, w Dunwich, prowadziło was właśnie tutaj. Jeśli plugawy rytuał Setha ma jakiś związek z wydarzeniami sprzed kilku miesięcy, gdy Armitage wraz z towarzyszami powstrzymał koszmarną bestię, to znaczy, że Bishop pragnie zwrócić się do przedwiecznej istoty – **Yog-Sothotha**. Musicie powstrzymać ten rytuał, wasza porażka oznaczałaby zagładę... i to nie tylko dla Dunwich, ale dla całego świata.*

Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli *Naomi jest gotowa pomóc badaczom:* przejdź do **Części 1**..

W przeciwnym wypadku: przejdź do **Przygotowania**.

Część 1: *Ścieżka wiodąca na Strażnicze Wzgórze jest zbyt wąska i nierówna dla wysłużonej ciężarówki Zebulona. Parkujecie u podnóża i szykujecie się do wyruszenia pieszo. Nagle zauważacie, że nie jesteście tu sami. Z lasu wychodzi kilkoro mężczyzn i kobiet, celując do was z broni palnej. Nie macie szans na ucieczkę. Podnosicie ręce do góry i szykujecie się na najgorsze. „Czekajcie!" – krzyczy jeden z nich i podnosi rękę, zatrzymując towarzyszy. „Widziałem was w Clover Club" – szczerzy się w bezzębnym uśmiechu i opuszcza broń. „Naomi przesyła pozdrowienia."*

Zaskoczeni pytacie gangsterów, co tutaj robią. „Panna O'Bannion kazała nam zbadać sprawę ataku na klub jej narzeczonego" – wyjaśnia. „Okazało się, że typki odpowiedzialne za cały bałagan byli w Arkham. Jakiś Bishop i jego przydupasy. Śledziliśmy ich całą drogę aż na to zadupie." Nim zdąży wyjaśnić wam więcej, w oddali na wzgórzu rozlega się znajomy terkot karabinu maszynowego. „To pewnie Vinny. Zbierać się!" Woła pozostałych ludzi i z bronią w garści biegnie na wzgórze. Kręcąc głowami, ruszacie za nimi. Ci gangsterzy nie mają pojęcia, w co się pakują.

Główny badacz otrzymuje żeton wskazówki z puli żetonów (zamiast tego 2 wskazówki, jeśli w grze bierze udział 3 lub 4 badaczy).

Należy przejść do **Przygotowania**.

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Gdzie czeka zagłada, Niewolnicy-bestie, Czarnoksięstwo, Niewolnicy Bishopa, Paniczny strach, Pradawne zło, Przejmujący chłód*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

- Umieść w grze Podnóże wzgórza, Ścieżkę w górę oraz Szczyt Strażniczego Wzgórza. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Podnóżu wzgórza.
- Usuń z gry 1 losową kopię Rozwidlonej ścieżki. Pozostałe 3 kopie Rozwidlonej ścieżki odłóż na bok, poza grę.
- Usuń z gry 1 losową kopię Zmienionej ścieżki. Pozostałe 3 kopie Zmienionej ścieżki odłóż na bok, poza grę.
- Odłóż Setha Bishopa na bok, poza grę.
- Odpowiednio do wybranego poziomu trudności, do końca kampanii do worka chaosu należy dodać następujące żetony chaosu:
  - **Łatwy:** –3.
  - **Trudny:** –6.
  - **Standardowy:** –5.
  - **Ekspercki:** –7.
- W zależności od opisanych poniżej okoliczności podczas rozgrywania tego scenariusza należy użyć odpowiedniej wersji Aktu 2. Wszystkie pozostałe wersje aktu 2 są usuwane z gry.
  - Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli *badacze przywrócili Silasa Bishopa do normalności*, użyj Aktu 2 – Wspinaczka na wzgórze (w. I).
  - Jeśli powyższe nie jest prawdą, sprawdź *Dziennik Kampanii*. Jeśli *badaczom nie udało się odzyskać Necronomiconu* lub *Necronomicon został skradziony*, użyj Aktu 2 – Wspinaczka na wzgórze (w. II).
  - Jeśli żadne z powyższych nie jest prawdą, użyj Aktu 2 – Wspinaczka na wzgórze (w. III).
- Sprawdź *Dziennik kampanii*. Za każdy *pomiot Yog-Sothotha, który uciekł* dodaj 1 żeton zagłady na tajemnicę 1a.
- Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli *badacze uwolnili Silasa Bishopa z jego nieszczęścia*, pozostałości ciała istoty zmutowały i wrosły w Strażnicze Wzgórze. Umieść w grze, na Ścieżce w górę, 1 wroga „Skupisko sfer" z zestawu spotkań Ohydne wynaturzenia. Pozostałe karty z tego zestawu spotkań wtasuj do talii spotkań. Zestaw ten jest oznaczony następującym symbolem:

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

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:
  +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –3,–4, –5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- Użyj w tym scenariuszu Aktu 2 – Wspinaczka na wzgórze (w. III). Wszystkie pozostałe wersje aktu 2 usuń z gry.
- *Naomi nie jest gotowa pomóc badaczom.*
- *Żaden Pomiot Yog-Sothotha nie uciekł.*
- *Badacze nie uwolnili Silasa Bishopa z jego nieszczęścia.*

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

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

Zakończenie 1: *Rozpadająca się księga wygląda na zapiski Starego Whateleya, mężczyzny, który przekazał Wilburowi wiedzę na temat pradawnej magii. Natrafiacie na fragment opisujący miejsce poza czasem i przestrzenią, w którym przebywa Yog-Sothoth i wszystkie światy zbiegają się ze sobą. Tylko w tym węźle na krańcu rzeczywistości można zamknąć szczelinę, która otworzyła się w naszym świecie. Czując, że być może zmierzacie ku swej zagładzie, po raz ostatni zbieracie w sobie odwagę i przechodzicie przez portal.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze przeszli przez bramę.*
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 2: *Czarownicy z Dunwich pragnęli potęgi nie z tego świata i zdołali dokonać tego, co nie udało się Wilburowi i Staremu Whateleyowi. Krwawe ofiary i potworne eksperymenty sprawiły, że mroczna moc, której szukali, znalazła się w ich zasięgu. Mimo to, nigdy nie zdołają jej wykorzystać. Błagając ojca Wilbura o wiedzę, sprowadzili tu istotę z innego wymiaru. Ze szczeliny otwartej nad Strażniczym Wzgórzem wyłonił się Yog-Sototh, przesłaniając niebo i spowijając świat. Przybył na Ziemię i teraz włada tam, gdzie niegdyś panowali ludzie.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *Yog-Sothoth rozerwał na strzępy barierę miedzy światami i stał się jednością z rzeczywistością.*
- Wszyscy badacze **oszaleli**.
- Badacze przegrywają kampanię.

Scenariusz VII: Zagubieni w czasie i przestrzeni

Przejście przez portal ciężko porównać z czymkolwiek, co do tej pory doświadczyłeś. Czujesz, jak twoje ciało wygina się i zniekształca, pędząc pomiędzy wymiarami do wyznaczonego celu – miejsca, które przekracza granice ludzkiego pojmowania.

Chaotyczna podróż nagle dobiega końca i wszystko cichnie. Początkową dezorientację zastępuje uczucie grozy i osamotnienia. To obce miejsce jest niepojęte, nie jesteś w stanie ogarnąć go swoim ludzkim umysłem. Krajobraz jest surrealistyczny i dziwny, a architektura przeczy prawom fizyki. Jesteś tak daleko od domu, że dom wydaje się teraz wyblakłym snem, który ledwie możesz sobie przypomnieć. Nawet jeśli znajdziesz wyjście z tego strasznego miejsca, czujesz, że już nigdy nie będziesz taki jak dawniej.

Przygotowanie

- Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zagubieni w czasie i przestrzeni, Czarnoksięstwo, Otchłań, Ohydne wynaturzenia, Agenci Yog-Sothotha*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

- Umieść Inny Wymiar w grze. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Innym wymiarze.
- Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: Krawędź wszechświata, Rozdarty czas oraz Yog-Sothotha.
- Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Lokalizacje w talii spotkań

W tym scenariuszu wykorzystywanych jest kilka jednostronnych lokalizacji, które wtasowywane są do talii spotkań wraz z pozostałymi zestawami spotkań. Lokalizacje te mają tylko odkrytą stronę, oraz efekt **odkrycia**, który, w momencie dobrania, umieszcza je w grze.

W momencie umieszczenia w grze jednostronna lokalizacja jest układana stroną odkrytą ku górze (ponieważ nie ma strony nieodkrytej). Poza tym, we wszystkich pozostałych aspektach funkcjonuje ona jak normalna lokalizacja

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, –3,–4, –5, ☠, ☠, ☗, ☗, ☠, ☠, ☆.
- Podczas rozgrywania tego scenariusza mogą pojawić się dodatkowe instrukcje lub elementy fabularne w talii tajemnic, które odnoszą się do wydarzeń odnotowanych w *Dzienniku kampanii*. *Żadne z tych wydarzeń nie miało miejsca*. Instrukcje te należy zignorować w całości.
- Nie czytajcie epilogu kampanii, nawet jeśli wygracie scenariusz.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU
przed zakończeniem scenariusza

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

Pokonany badacz: *Skąd przybyłeś? Dlaczego tu jesteś? Śnisz, czy może to miejsce jest prawdziwe? Zastanawiasz się, czy kiedyś już tutaj byłeś. A może byłeś tutaj cały czas? Teraz sobie przypominasz. To twój prawdziwy dom. Ścieżka, którą teraz kroczysz, to tylko jedna z dróg, pod którą kryją się inne niezliczone drogi. Aby odnaleźć swoje miejsce, musisz tylko spaść. Jeszcze tylko jeden krok...*

- Wszyscy pokonani badacze zostają **zabici**.
- Jeśli udało się osiągnąć inne zakończenie, pozostali badacze odczytują odpowiednie zakończenie.
- Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani), a badacze, w momencie zakończenia scenariusza, znajdowali się w akcie 4: przejdź do **Zakończenia 2.**
- Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani), a badacze, w momencie zakończenia scenariusza, znajdowali się w akcie 1, 2 lub 3: przejdź do **Zakończenia 4.**

Zakończenie 1: *Leżysz na plecach na wilgotnej trawie i wpatrujesz się w nocne niebo. Jakimś cudem znów jesteś na szczycie Strażniczego Wzgórza i nie możesz sobie przypomnieć, jak tutaj trafiłeś. Rozgwieżdżone niebo zapiera dech w piersiach. Mijają sekundy, minuty, godziny. W końcu pojawia się grupa mieszkańców Dunwich i ktoś podaje ci rękę, żebyś wstał. „Co się stało? Co tutej robita?" – dopytują się z przestrachem i zaciekawieniem. Nie możesz znaleźć słów, którymi można opisać to, co stało się po drugiej stronie portalu... o ile to naprawdę się wydarzyło. Nie ma żadnego śladu po Secie Bishopie i stworach, z którymi walczyliście, tak samo jak i po bramie do innego świata. Jednak za każdym razem, gdy zasypiasz, nawiedzają cię sny i w snach, wszystko powraca.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *badacze zamknęli szczelinę w rzeczywistości*.
- Badaczom nigdy nie udało się otrząsnąć po tym, co ich spotkało podczas pobytu poza znaną rzeczywistością, dlatego każdy badacz doznaje 2 punktów traumy fizycznej i 2 punktów traumy psychicznej.
- Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X" wszystkich kart w puli zwycięstwa. W związku z tym, że udało się wam uchronić świat przed rozdarciem, każdy badacz otrzymuje 5 dodatkowych punktów doświadczenia.
- Badacze wygrywają kampanię!

Zakończenie 2: *Słysząc zamieszanie na Strażniczym Wzgórzu, kilkoro mieszkańców wyrusza to zbadać. To, co zastają na miejscu, budzi tylko więcej pytań.*

„Jak myślita, co tu się stało?" – pyta z przestrachem Curtis Whateley, rozglądając się po szczycie wzgórza. Pozostali tylko kręcą głowami, nie mogąc wykrztusić słowa. „Widział żem tylko, jak się niebo roztwarło i coś się tam błysło" – odzywa się jeden z nich, spoglądając na rozgwieżdżone niebo nad Strażniczym Wzórzem.

„Nigdzie ni ma ludzisków z Arkham" – dodaje Curtis, patrząc na pęknięty kamienny ołtarz. „Ani śladu. Nie to co pan Bishop i jego kompani." Młodzieniec wskazuje na zwłoki leżące na ziemi.

„Myślita, że powinni my zawiadomić tych gliniarzy z Aylesbury?"

„A po co? Żeby nas znowu wyśmieli?" Curtis spluwa z pogardą na ziemię. „I tak by nam nie uwierzyli." Jeszcze raz spogląda z niepokojem na kamienny ołtarz i zaczyna wiercić się nerwowo. „Lepiej o tym wszystkim zapomnieć. Zakopmy trupy i wynośmy się stąd".

- Badacze wygrywają kampanię... ale nikt nigdy więcej ich nie widział ani nie słyszał.

Zakończenie 3: *Stwór wyłania się niczym kosmiczna eksplozja dźwięków, barw i zniekształconej przestrzeni, odrzucając cię do tyłu. Patrzysz ze zgrozą, jak jedna z macek rozdziera strukturę świata i sięga przez szczelinę, ciągnąc rzeczywistość za sobą. Próbujesz się czegoś złapać, lecz twój wysiłek jest daremny, wyrwa nieubłaganie cię wciąga. Czujesz jakby twoje ciało rozciągano we wszystkich kierunkach i miażdżono twoją jaźń. Chwilę później jest już tylko ciemność.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *Yog-Sothoth uciekł do innego wymiaru.*
- Wszyscy badacze zostają **zabici**.
- Badacze wygrywają kampanię... ale nikt nigdy więcej ich nie widział ani nie słyszał.

Zakończenie 4: *Czarownicy z Dunwich pragnęli potęgi nie z tego świata i zdołali dokonać tego, co nie udało się Wilburowi i Staremu Whateleyowi. Krwawe ofiary i potworne eksperymenty sprawiły, że mroczna moc, której szukali, znalazła się w ich zasięgu. Mimo to, nigdy nie zdołają jej wykorzystać. Błagając ojca Wilbura o wiedzę, sprowadzili tu istotę z innego wymiaru. Ze szczeliny otwartej nad Strażniczym Wzgórzem wyłonił się Yog-Sothoth, przesłaniając niebo i spowijając świat. Przybył na Ziemię i teraz włada tam, gdzie niegdyś panowali ludzie.*

- Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że *Yog-Sothoth rozerwał na strzępy barierę miedzy światami i stał się jednością z rzeczywistością.*
- Wszyscy badacze, którzy przetrwali, **oszaleli**.
- Badacze przegrywają kampanię.

Opracowanie

Projekt gry *Horror w Arkham: Gra karciana*:
Nate French i Matthew Newman
Projekt rozszerzenia: Matthew Newman
Redakcja: Nate French, Kevin Tomczyk i Katrina Ostrander
Korekta: Molly Glover
Projekt graficzny gry ***Horror w Arkham: Gra karciana***: Mercedes Opheim i Evan Simonet z Monicą Helland i Christopherem Hoschem
Projekt graficzny rozszerzenia: Mercedes Opheim
Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg
Okładka: Tomasz Jędruszek
Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen
Zarządzający dyrektor artystyczny: Andy Christensen
Grupa historyczna Horroru w Arkham: Dane Beltrami, Michael Hurley, Matthew Newman, Katrina Ostrander i Nikki Valens
Teksty fabularne *Dziedzictwa Dunwich*: Matthew Newman
Zarządzanie produkcją: Megan Duehn
Menedżer d/s gier LCG: Chris Gerber
Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro
Projektant wykonawczy: Corey Konieczka
Projektant wykonawczy: Michael Hurley
Wydawca: Christian T. Petersen
Tłumaczenie gry: Michał Walczak-Ślusarczyk
Tłumaczenie tekstów fabularnych: Rafał Kalota
Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta
Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik
Wersja polska: Galakta
Cytaty występujące w zestawach Mitów z cyklu *Dziedzictwo Dunwich* zostały zaczerpnięte z opowiadań H.P. Lovecrafta *Czyhający w progu* (tłum. Robert P. Lipski), *Rycina w starym domu* (tłum. Maciej Płaza) oraz *Zgroza w Dunwich* (tłum. Maciej Płaza), a także *Światy Arkham* Jasona Markera (tłum. Rafał Kalota).

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

Od projektanta

Gratulujemy ukończenia pierwszej pełnej kampanii do gry *Horror w Arkham LCG*! Postanowiliśmy w niej wykorzystać okoliczności, które znane będą fanom Horroru w Arkham – niepokojąca i opuszczona wioskę Dunwich w Masachusetts.

„Zgroza w Dunwich" to jedno z naszych ulubionych opowiadań H.P. Lovecrafta, ponieważ jest jednym z niewielu, w którym bohaterom faktycznie się udaje osiągnąć cel – pokonują potwora, ratują świat i udaje im się przetrwać, aby móc opowiedzieć o tym, co ich spotkało. A mimo to, nie powoduje to spadku napięcia czy ujmuje koszmaru obecnego w opowieści.

To właśnie ten aspekt „Zgrozy w Dunwich" sprawił, że postanowiliśmy opracować tę kampanię, jako następstwo opisanych tam wydarzeń, a nie jako ich proste odtworzenie. Dr. Armitage'owi i jego kolegom się udało, ale jakim kosztem? Czy to wydarzenie z przeszłości nadal ich nawiedzało? Co z tymi, którzy poszukiwali zemsty na profesorach z Arkham za pokrzyżowanie ich planów?

Ponadto chcieliśmy dostarczyć graczom fabularne następstwo ich wyborów oraz działań. Doprowadziło nas to do mechanizmu związanego z porwaniem postaci „Zgrozy w Dunwich", jeśli graczom nie udało się ich uratować, bądź trwało to zbyt długo. Ważne przy tym było, aby co najmniej jeden z trzech profesorów został porwany, gdyż dzięki temu gracze zyskiwali motywację do podróży do Dunwich, a dodatkowo dodało to dreszczyku emocji w kolejnych scenariuszach.

Jeśli zaś chodzi o głównego antagonistę kampanii, od samego początku wiedzieliśmy, że wszystkimi wydarzeniami musi stać jedna z postaci „Zgrozy w Dunwich". Interpretując oryginalną historię pozwoliliśmy sobie na pewną dowolność, ale ostatecznie okazało się, że najlepszym wyborem będzie Seth Bishop. Mało o nim wiadomo z treści opowiadania, poza tym, że jego dom jest najbliżej Wilbura Whateleya, co mogło pozwolić mu nauczyć się czegoś od dziadka Wilbura. Ponadto jest jeszcze poniższa wypowiedź Chauncey Sawyer:

> *„I gadał jeszcze, pani Corey, że poszedł szukać Sethowych krów, chociaż taki był zestrachany, że aż nim telepało. No i znalazł te krowy, na wyższym pastwisku koło Diabelskiego Chmielowiska, ino w szkaradnym stanie. Połowy w ogóle nie ma, a z tej reszty, co została, to ktoś prawie do imentu wyssał krew... a jak te krowiny poharatane! Zupełnie jak u Whateleyów, od czasu jak Lavinia urodziła tego czarnego bachora".*

Oczywiście mamy uwierzyć, że bydło Bishopa zostało zaszlachtowane przez bestie trzymaną w stodole Wilbura, ale co, jeśli to nie prawda? Może to wynik pierwszego, nieudanego eksperymentu przeprowadzonego przez Setha? Co jeśli Wilbur pozostawił jakieś instrukcje dla innych, podobnych mu mieszkańców Dunwich, na wypadek, gdyby istota się wydostała? Pytania te są ziarnami, z których wyrosła nasza kampania.

We wszystkich wypadkach gracze sami muszą zinterpretować wydarzenia *Dziedzictwa Dunwich* i wysnuć własne teorie odnośnie tego, co tak naprawdę zdarzyło się w Dunwich oraz co stało się, kiedy byli zagubieni w czasie i przestrzeni. W kampanii ukrytych zostało wiele nawiązań do oryginalnej historii – spróbujcie odnaleźć je wszystkie!

Mamy nadzieję, że zanurzenie się w świat tajemnic Dunwich sprawiło wam przyjemności już nie możemy się doczekać, kiedy podzielimy się z wami kolejną kampanią!

Epilog

Przeczytaj poniższy fragment tylko, jeśli badacze wygrali kampanię.

Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli *uspokoiliście mieszkańców:* odczytaj **Epilog 1.**

Jeśli ostrzegliście mieszkańców: przejdź do **Epilogu 2**.

Epilog 1: *Minęło sześć miesięcy i życie Curtisa Whateleya w końcu wracało do normy. Ponieważ zatuszowali całą sprawę i władze trzymały się z dala od tych okolic, pan Osborn urządził licytację dobytku, który został po rodzinach Ericksów i Bishopów. Joe oczywiście zatrzymał sobie kilka drobiazgów, ale Curtis nie chciał mieć z tym nic wspólnego. Piętno rodzinnych grzechów wciąż jednak nad nim wisiało. Choć regularnie chodził do kościoła i trzymał się z dala od wszystkiego, co mogło kojarzyć się z czarami, ludzie patrzyli na niego nieufnie.*

Mimo to Curtis nie potrafił pozbyć się złych przeczuć. Widział, jak straszliwe, zniszczone zostały domy Ericksów, Bishopów i Frye'ów. Ujrzał nawet na własne oczy bestię, którą pokonali ludzie z Arkham. Czasami niespokojne myśli sprawiały, że chodził w pobliże farmy Wilbura Whateleya i wpatrywał się w nią całymi godzinami, zbyt przerażony, by podejść bliżej, lecz zbyt zaintrygowany, żeby odejść. Może było tam coś, co przegnałoby te straszliwe wizje. Coś, co dałoby mu dość siły, żeby oprzeć się koszmarom. Curtis postanowił, że to znajdzie.

Epilog 2: *Gené przyklęknęła, żeby przyjrzeć się dokładniej symbolowi na ziemi. Kształt wyglądał egzotycznie, a ślady, które do niego prowadziły, nie przypominały niczego, co kiedykolwiek widziała. Gdy dodać do tego jeszcze ten raport z uniwersytetu... sama nie wiedziała już, co o tym wszystkim myśleć. „Panno Beauregard," – odezwał się jej asystent – „znalazła pani coś?"*

Gené wstała i odwróciła się do studenta, który jej towarzyszył. To był dobry dzieciak, trochę nieokrzesany, ale pilny i chciał dowieść swojej wartości. „To miejsce powinno być zarośnięte." – odpowiedziała. „Od miesięcy nikt tutaj nie mieszka. Mimo to, sam zobacz – ich prymitywne obrzędy odprawiane są po dziś dzień".

Student podszedł bliżej i przyjrzał się symbolowi, po czym zaczął wertować swój dziennik, szukając czegoś podobnego. „Jak pani myśli, co to oznacza?" – zapytał. Kobieta pokręciła tylko głową. Ludzie z zewnątrz rzadko przyjeżdżali do Dunwich, zwłaszcza, że wszystkie drogowskazy prowadzące do wioski zostały usunięte. W ciągu ostatnich miesięcy nawet ludzie, którzy nazywali to miejsce domem, opuścili je.

„Nie mam pojęcia" – przyznała Gené. „Ale ktoś tutaj jest i to nie pierwszy raz, gdy trafiamy w tej okolicy na takie rzeczy. Podobno na szczycie wzgórza jest ołtarz, przy którym mieszkańcy odprawiali pogańskie rytuały. Może tam znajdziemy coś więcej".

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

Dziennik kampanii: Dziedzictwo Dunwich

BADACZE

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

Notatki z kampanii

Złożeni w ofierze Yog-Sothothowi

Kampania

- Prolog
- Zajęcia pozalekcyjne
- Kasyno zawsze wygrywa
- Kasyno zawsze wygrywa
- Zajęcia pozalekcyjne
- Los Armitagea
- Muzeum Miskatonic
- Essex County Express
- Krew na ołtarzu
- Ocalali
- Bezwymiarowe i niewidzialne
- Gdzie czeka zagłada
- Zagubieni w czasie i przestrzeni
- Epilog

ZABICI I OSZALALI BADACZE

Kopiowanie dozwolone wyłącznie na użytek własny. © 2016 FFG. Dziennik kampanii można pobrać również ze strony www.Galakta.pl

Posiadłość Szaleństwa

Druga edycja

W pełni kooperacyjna gra planszowa o tajemnicach i szaleństwie

© 2016 Fantasy Flight Games. Posiadłość Szaleństwa, Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Games.

galakta