

# HORROR W ARKHAM

GRA KARCIANA

## POWRÓT PRZERWANEGO KRĘGU

*Powrót Przerwanego kręgu* to rozszerzenie do gry karcianej *Horror w Arkham*, które modyfikuje i rozwija kampanię *Przerwany krąg*. Zawiera ono nowe zestawy spotkań, separatory pozwalające uporządkować swoją kolekcję kart, zupełnie nową talię tarota oraz nowe karty graczy, których można użyć do budowy talii badaczy.

### Korzystanie z tego rozszerzenia

Aby użyć tego rozszerzenia, należy normalnie rozpocząć kampanię (lub scenariusz z tej kampanii w trybie samodzielnej rozgrywki) *Przerwany krąg*, wykorzystując przygotowanie gry z książki kampanii *Przerwany krąg*. Jednak podczas przygotowywania poszczególnych scenariuszy z tego rozszerzenia, należy znaleźć kartę zatytułowaną „**Powrót (nazwa scenariusza)**” i zastosować się do zawartych na niej dodatkowych poleceń.

Każda z tych nowych kart scenariuszy jest częścią jednego z następujących zestawów spotkań, które modyfikują i rozwijają oryginalny scenariusz:



**Powrót Zaginięć  
w Posiadłości Świtu**



**Powrót Godziny  
duchów**



**Powrót U progu  
śmierci**



**Powrót Sekretnego  
imienia**



**Powrót Zapłaty  
za grzechy**



**Powrót Dla  
większego dobra**



**Powrót Zjednoczenia  
i zwątpienia**



**Powrót W szponach  
chaosu**



**Powrót Przed  
Czarnym Tronem**

Te zestawy spotkań zawierają nowe wyzwania oraz nowe wersje starych kart. Kiedy gra poleci zebrać jeden z tych zestawów spotkań, należy postępować według poleceń zawartych na nowej karcie scenariusza. Niektóre karty zastępują stare karty, a niektóre zostaną po prostu odłożone na bok lub wtasowane do talii spotkań.



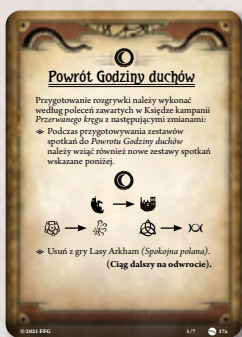
Przykład: podczas przygotowywania scenariusza *Godzina duchów* z użyciem tego rozszerzenia znajdź kartę zatytułowaną „**Powrót Godziny duchów**” i postępuj według zawartych na niej dodatkowych poleceń przygotowania.

To rozszerzenie zawiera również 7 zupełnie nowych zestawów spotkań, które zastępują siedem zestawów spotkań wykorzystywanych w kampanii *Przerwany krąg*:

	<b>Czarna magia</b>	→		<b>Praktyki magiczne</b>
	<b>Uwięzione dusze</b>	→		<b>Krwiożercze duchy</b>
	<b>Nieunikniony los</b>	→		<b>Niewypowiedziany los</b>
	<b>Królestwo śmierci</b>	→		<b>Niestabilny wymiar</b>
	<b>Miasto grzechów</b>	→		<b>Miasto potępionych</b>
	<b>Przejmujący chłód</b>	→		<b>Przejmująca mgła</b>
	<b>Pradawne zło</b>	→		<b>Nadchodzące zło</b>

- ☉ Praktyki magiczne zastępuje zestaw spotkań Czarna magia z cyklu *Przerwany krąg*.
- ☉ Krwiożercze duchy zastępuje zestaw spotkań Uwięzione dusze z cyklu *Przerwany krąg*.
- ☉ Niewypowiedziany los zastępuje zestaw spotkań Nieunikniony los z cyklu *Przerwany krąg*.
- ☉ Niestabilny wymiar zastępuje zestaw spotkań Królestwo śmierci z cyklu *Przerwany krąg*.
- ☉ Miasto potępionych zastępuje zestaw spotkań Miasto grzechów z cyklu *Przerwany krąg*.
- ☉ Przejmująca mgła zastępuje zestaw spotkań Przejmujący chłód z zestawu podstawowego.
- ☉ Nadchodzące zło zastępuje zestaw spotkań Pradawne zło z zestawu podstawowego.

Kiedy gra poleci zebrać jeden z tych zestawów spotkań, należy zastąpić nim oryginalny zestaw spotkań. Należy usunąć dany zestaw spotkań z gry i użyć odpowiedniego nowego.



Przykład: instrukcja przygotowania na tej karcie scenariusza mówi, że gracze powinni zastąpić zestaw spotkań Miasto grzechów zestawem Miasto potępionych, zestaw Pradawne zło zestawem Nadchodzące zło, a zestaw Czarna magia – zestawem Praktyki magiczne.

## Wariant: Losowe zestawy spotkań

Aby dodać do rozgrywki nieco chaosu i zwiększyć regrywalność, gracze mogą zdecydować się na połączenie i potasowanie starego oraz nowego zestawu spotkań, a następnie wylosowanie z nich odpowiedniej liczby kart i utworzenie nowego zestawu spotkań. Łączna liczba kart w nowym zestawie spotkań powinna być taka sama jak liczba kart w oryginalnym zestawie spotkań (7 kart dla Czarnej magii i Praktyk magicznych; 4 karty dla Uwięzionych dusz i Krwiożerczych duchów; 6 kart dla Nieuniknionego losu i Niewypowiedzianego losu; 4 karty dla Królestwa śmierci i Niestabilnego wymiaru; 5 kart dla Miasta grzechów i Miasta potępionych; 4 karty dla Przejmującego chłodu i Przejmującej mgły; 3 karty dla Pradawnego zła i Nadchodzącego zła).

## Talia tarota

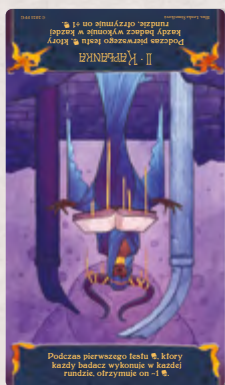
To rozszerzenie zawiera talię 22 kart tarota, z których każda odpowiada jednej z Wielkich Arkan tarota. Karty te mogą być używane do odczytywania prostych przepowiedni tarota w dowolnym scenariuszu lub kampanii do gry karcianej *Horror w Arkham*.

*Uwaga: Karty tarota mają dwie orientacje – prostą i odwróconą. Podczas odczytywania przepowiedni z kart tarota karty w pozycji odwróconej mają zazwyczaj odwrotne (zwykle niekorzystne) znaczenie w przepowiedni.*

*Używając tego wariantu należy pamiętać, że karty w pozycji prostej ułatwiają rozgrywkę, a w pozycji odwróconej – utrudniają ją.*



Prosta



Odwrócona

### Przepowiednia z 1 karty („Chaos”)

Przed rozpoczęciem przygotowania potasuj talię tarota i odkryj wierzchnią kartę, w losowej pozycji. Jej efekty są aktywne podczas scenariusza i mogą być pozytywne lub negatywne, w zależności od jej pozycji. Ta przepowiednia jest idealna, jeśli macie ochotę dodać odrobinę chaosu do scenariusza.

### Przepowiednia z 2 kart („Balans”)

Przed rozpoczęciem przygotowania potasuj talię tarota i odkryj wierzchnią kartę w prostej pozycji, po czym odkryj następną w odwróconej pozycji. Ich efekty są aktywne podczas scenariusza. Jedna karta ma efekt pozytywny, a druga negatywny. Ta przepowiednia jest idealna, jeśli chcecie dodać odrobinę losowości i zwiększyć regrywalność scenariusza, ale macie ochotę zachować balans rozgrywki.

### Przepowiednia z 3 kart („Wybór”)

Przed rozpoczęciem przygotowania potasuj talię tarota i odkryj 3 wierzchnie karty w pozycji prostej. Następnie wybierz i odwróć 2 z nich. Efekty wszystkich 3 kart są aktywne podczas scenariusza. Jedna karta ma pozytywny efekt, a dwie pozostałe negatywne, ale to badacze decydują, które. Ta przepowiednia jest idealna, jeśli macie ochotę dodać element strategicznych decyzji podczas odczytywania przepowiedni.

### Przepowiednia kampanijna („Przeznaczenie”)

Przed rozpoczęciem kampanii potasuj talię tarota i odkryj 1 wierzchnią kartę dla każdego scenariusza kampanii, ignorując historie poboczne i licząc scenariusze dzielące się na części jako osobne scenariusze. Umieść wszystkie karty w poziomej linii, w pozycji prostej. Każda z tych kart odnosi się do jednego ze scenariuszy kampanii, gdzie karta najbardziej po lewej stronie odnosi się do pierwszego scenariusza, a najbardziej po prawej do ostatniego. Następnie wybierz i odwróć połowę kart (zaokrąglając do góry). Ta przepowiednia jest idealna, jeśli macie ochotę, aby miała ona długotrwałe konsekwencje i zmusiła was do planowania do przodu.

### Własna przepowiednia

Istnieje nieskończenie wiele możliwości odczytywania przepowiedni przy użyciu talii tarota. Wykorzystajcie własne pomysły!

## Dodatkowe polecenia do Księgi kampanii

Następujące zasady są dodatkiem do Księgi kampanii, które gracze powinni odczytać podczas rozgrywania *Powrotu Przerwanego kręgu*.

### Zaginienie w Posiadłości Świtu

Zamiast rozgrywania *Powrotu Zaginięcia w Posiadłości Świtu*, gracze mogą zdecydować się na poniższy wariant:

- ☉ Każdy gracz wybiera jednego z neutralnych badaczy z Prologu w normalny sposób. Następnie po kolei każdy gracz dobiera losową kartę tarota z talii tarota i odnosi się do poniższej listy, aby sprawdzić, co stało się z daną postacią, i notuje to w Księdze kampanii, jeśli potrzeba (dodając łączną liczbę pozostawionych dowodów). Ta sama karta nie może zostać dobrana dla więcej niż jednej postaci.
- ◆ 0: (imię postaci) rozplynął się we mgle. Pozostawiono 2 dowody.
- ◆ 1–2: (imię postaci) rozplynął się we mgle.  
Pozostawiono 0 dowodów.
- ◆ 3–6: (imię postaci) został pochłonięty przez widma.  
Pozostawiono 3 dowody.
- ◆ 7–9: (imię postaci) został pochłonięty przez widma.  
Pozostawiono 5 dowodów.
- ◆ 10–12: (imię postaci) został wciągnięty do widmowego wymiaru.  
Pozostawiono 2 dowody.
- ◆ 13–16: (imię postaci) został wciągnięty do widmowego wymiaru.  
Pozostawiono 4 dowody.
- ◆ 17–18: (imię postaci) został wciągnięty do widmowego wymiaru.  
Pozostawiono 6 dowodów.
- ◆ 19–20: (imię postaci) jest w rękach Obserwatora.  
Pozostawiono 3 dowody.
- ◆ 21: (imię postaci) jest w rękach Obserwatora.  
Pozostawiono 5 dowodów.

### Godzina duchów

Jeśli badacze rozpatrują **Wprowadzenie 2** i pogodzili się ze swym losem, zamiast rozpatrywać drugi punkt danego wprowadzenia (zapewniający karty XVI Wieża i As buław), główny badacz może zdecydować, że rozpatrzy następujący punkt:

- ☉ Korzystając z talii tarota, odczytaj przepowiednię kampanijną z 8 kart, używając następujących kart (w tej kolejności):  
Umiarkowanie, Sprawiedliwość, Pustelnik, Wisielec, Wiara, Kochankowie, Rydwan, Koło Fortuny.

Niezależnie od wyborów dokonanych podczas wprowadzenia, należy dodać następujące zakończenie do listy możliwych zakończeń:

**Zakończenie 5:** *Obserwujecie, jak Anette – przywódczyni sabatu – po raz kolejny zbiera swoje kapłanki dookoła ognia. Wspólnie dokańczają rytuał i rzucają zaklęcie. Lekki, chłodny wietrzyk zmienia się w nagle podmuchy, a echo ich śpiewów rozchodzi się po całym lesie.*

*Kiedy zaklęcie zostaje ukończony, mroczna wichura zdmuchuje palące się na środku polany ognisko. Wylaniające się zza linii drzew cienie nagle wykręcają się i zaczynają klębić wokół wiedźm, ciągnąc za brzegi ich płaszczy. Powoli wciągają wszystkie kapłanki, jedna po drugiej, w nieprzejeđnaną ciemność... wszystkie z wyjątkiem jednej.*

*Wiedźma o imieniu Erynn przez moment trwa w bezruchu, patrząc głęboko w wasze oczy, jakby chciała z nich odczytać wasze intencje. „Jeśli wasze zamiary są szczerze, spotkajcie się ze mną tam, gdzie pochowano naszych przodków. Wtedy porozmawiamy”. Po tych słowach znika. Jedyne, co pozostało, to delikatne światło księżycy, prowadzące was do domu.*

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że wiedźmy rzuciły zaklęcie.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Erynn chce się z wami spotkać.
- ☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odnalezione pamiątki” zanotuj *Hipnotyzujący flet* i *Dziwną inkantację*. Każdy badacz zdobywa 3 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informację o tajemniczej przeszłości Arkham.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

## Zapłata za grzechy

Należy dodać następujące zakończenie do listy możliwych zakończeń:

**Zakończenie 3:** Gdy opuszczacie Wzgórze Wisielca, pozostawiacie za sobą nienaturalną mgłę – przypomnienie o tym, że wybraliście wiedzę i potęgę zamiast bezpieczeństwa miasta. Ostatnie, co widzicie, gdy przekraczacie potok, to krew spływająca po korze drzew rozsianych wzdłuż mostu. Widok jest odrzucający, a jednak... być może i tu da się zdobyć jakieś nowe informacje. Mając nadzieję, że postępujecie słusznie, poświęćcie chwilę na przyjrzenie się dziwnym znakom wyrzytym na krwawiących drzewach, po czym ruszacie dalej.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że 1 heretyk został uwolniony w Arkham.
- ☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odnalezione pamiątki” zanotuj Ryty na krwawiących drzewach.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Erynn dołączyła do badaczy. Dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Erynn MacAoidh do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

## Zjednoczenie i zwątpienie

Jeśli Erynn dołączyła do badaczy i podczas przygotowania tego scenariusza badacze stanęli po stronie sabatu, przeczytaj następujące **Dodatkowe wprowadzenie** przed przygotowaniem scenariusza:

**Dodatkowe wprowadzenie:** Erynn rozważa ostrożnie każde wasze słowo, kiedy mówicie jej, że chcecie stanąć po jej stronie i pomóc sabatowi powstrzymać rytuał Łoży -- nawet teraz, gdy dowiedzieliście się więcej na temat ich Najwyższej Kapłanki. „Sama nie wiem” – przyznaje. – „Czy naprawdę tego chcecie?” Kiedy wzdycha, wygląda na jeszcze bardziej wyczerpaną i zmartwioną, niż wcześniej. „W porządku. Jeśli tego pragniecie, niech tak będzie. Ale mam nadzieję, że rozumiecie, co to oznacza...”

Zastąp **Zakończenie 4** z oryginalnej książki kampanii na nowe **Zakończenie 4**. Poniższe dodatkowe zakończenia należy dodać do listy możliwych zakończeń.

**Zakończenie 4:** Anette podchodzi, by skonfrontować się z eteryczną postacią upióra. „Siostro! To my wezwaliśmy cię z wielkiej otchłani”. Ranny upiór skupia uwagę na Anette, zaś reszta jej sabatu obserwuje w oczekiwaniu.

„Co robisz, szalona kobieto? Ten duch nie jest zwyczajną wiedźmą!” – wrzeszczy Carl Sanford, ale jest już za późno. Anette ignoruje go i nie przestaje mówić do widmowej istoty. „Przez lata cierpiałymy kolejne niesprawiedliwości. Podziel się ze mną swymi tajemnicami, siostro. Razem, jako jeden umysł, ciało i dusza, możemy rozpocząć wszystko od nowa”. Duch sięga po kobietę długą, kościstą ręką. Siostry Anette zamierają, gdy Najwyższa Kapłanka robi krok naprzód, klęka przed istotą i oferuje jej samą siebie. Magiczna energia niespodziewanie wzbiera i upiorna dusza zostaje wciągnięta przez Anette. Kobieta pada na ziemię oszołomiona duchowym ciosem. Jej ciało wije się w niewypowiedzianych męczarniach, lecz żadna z czarownic nie podchodzi, by jej pomóc. Zamiast tego wszystkie obserwują scenę z mieszanką grozy i fascynacji. Wreszcie Anette wstaje na nogi. Jej oczy błyszczą mistyczną mocą. Kiedy się odzywa, głos należy do kogoś innego. „Siostry. Radujcie się, albowiem stałyście się świadkami mego odrodzenia” – mówi Keziah.

Carl Sanford klepie jedno z was laską. Byliście tak porażeni dziejącymi się tu wydarzeniami, że nie zauważyliście członków Łoży umykających w kierunku granic polany. Ktoś z Wewnętrznego Kregu Łoży kieruje rewolwer w stronę Najwyższej Kapłanki, lecz ona patrzy nań niewzruszona – ręka trzymająca broń kurczy się i gnije na waszych oczach. Rewolwer upada z metalicznym trzaskiem, a jego właściciel wydaje z siebie ochryple stęknięcie, po czym zwiija się na ziemi, jego ciało zmienia się w przegniłą skorupę. „Musimy natychmiast opuścić

to miejsce” – mówi spokojnie Sanford. – „Ta istota posiada władzę nad życiem i śmiercią. Nie zniesie dłużej naszej obecności”.

Anette – nie, Keziah – odwraca się do was, a w jej oczach pojawia się zrozumienie. „Wygładasz znajomo, dziecko. Chodź, chodź. Nie bój się. Z mojej strony nic ci nie grozi”. Uśmiecha się złośliwie. Jej głos jest niczym noże wbijające się w samą duszę.

☉ Występujcie naprzód i przyjmujecie ofertę Keziah. Przejdź do **Zakończenia 9**. Możesz wybrać tę opcję tylko wtedy, jeśli dowolny badacz posiada Czarną księgę w swojej talii i jeśli Erynn dołączyła do badaczy.

☉ Uciekacie z Sanfordem i Lożą. Przejdź do **Zakończenia 10**.

**Zakończenie 9:** Robicie krok w przód i spoglądacie Keziah w oczy. To na to się przygotowywaliście. Wszystkie wasze badania, wszystkie rozwiązane tajemnice, wszystko to miało was doprowadzić do tego momentu. Do potęgi. Do nieśmiertelności. Keziah kiwa głową porozumiewawczo, a po jej twarzy przemyka złowrogi uśmiech. „Zbliźcie się, siostry. Nadszedł czas, aby wynagrodzić waszą lojalność”. Będąc w mniejszości, Carl Sanford i reszta członków Loży uciekają do lasu, pozostawiając was sam na sam z sabatem. Pojedynczo, każdy z was i waszych nowych sprzymierzeńców wpisuje swoje imię do Czarnej księgi Azathotha. Keziah ofiaruje każdemu z was strzępy swej wiedzy i mocy, po czym mówi wam, co przyniosła wasza lojalność. Opowiada o Wielkich Przedwiecznych, o nieśmiertelności, o Posłańcu i jego demonicznej mądrości. Zmieniliście się już na zawsze...

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że sabat Keziah trzyma świat w garści.

☉ Sabat wygrywa kampanię. (Badacze, którzy byli naprawdę wierni sabatowi, wygrywają kampanię).

**Zakończenie 10:** Choć niechętnie to przyznajecie, Sanford ma rację. Nie możecie brać udział w tym szaleństwie. Ale gdy tylko ta myśl pojawiła się w waszych umysłach, twarz Keziah ogarnęła wściekłość. „Niech więc tak będzie” – mówi i wyciąga dłoń. Rzucacie się do ucieczki z resztą Loży, mając nadzieję, że jesteście dość szybcy, by ująć magii potężnej wiedzy.

Ucieczka to ciąg rozmazanych scen. Wiedźmy i duchy ścigają was nieubłaganie przez te przeklęte lasy. Ledwie udaje się wam wrócić na wybrzeże, wyprzedziwszy prześladowców. Inni członkowie Loży mogli mieć mniej szczęścia. Rozproszyli się we wszystkich kierunkach i nie wiecie, ilu się uratowało. Nie widzicie też nigdzie Carla Sanforda, lecz podejrzewacie, że opracował plan także na tę ewentualność.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Anette Mason jest opętana przez moce zła.

☉ Przejdź do **Zakończenia 8**.

## Zrządzenie losu

Należy dodać następujące punkty do listy warunków:

☉ Jeśli badacze aresztowali Anette:

◆ Zmaż 1 kreskę. Usuń z worka chaosu 1 żeton ☠.

☉ Jeśli Anette nauczyła was prądawnej magii:

◆ Każdy badacz może przeszukać kolekcję kart w poszukiwaniu wybranego przez siebie podstawowego osłabienia z cechą **Pakt**, **Kłątwa**, **Omen** lub **Srebrny Świt** i dodać je do swojej talii. Każdy badacz, który to zrobi, otrzymuje 4 dodatkowe punkty doświadczenia, które mogą zostać wydane tylko na zakup lub ulepszenie kart z cechą **Zakłęcie**, **Rytuał**, **Czarnoksiężnik** lub **Wiedźma**.

☉ Jeśli badacze aresztowali Sanforda:

◆ Zmaż 1 kreskę. Dodaj do worka chaosu żeton -1.

☉ Jeśli badacze przejęli kontrolę nad Lożą Srebrnego Świtu:

◆ Dodaj do worka chaosu 2 żetony ♠. Każdy badacz rozpoczyna następny scenariusz z 2 dodatkowymi żetonami zasobów i 2 dodatkowymi kartami na początkowej ręce.

## Przed Czarnym Tronem

Należy dodać następujące zakończenie do listy możliwych zakończeń:

**Zakończenie 5:** *Stało się. Nadszedł koniec, a z nim otoczony mrokiem tron istoty zwanej Azathothem. Wiecie, że nie ma sensu atakować – być może w ogóle nie można go zranić – próbujecie więc znaleźć inny sposób, aby zapobiec jego przebudzeniu. Teraz już wiecie, że duchy, które widzieliście na Wzgórzu Wisielca, próbowały was ostrzec. Chciały odwieść was od tej samej drogi, na którą wiele lat temu ich również sprowadziła Keziah. Inkantacja Anette jest dla istoty niczym przyzwanie, więc musicie zamienić je w kołysankę.*

*Całe eony zajmuje wam odnalezienie pomiędzy tymi przepastnymi, istniejącymi poza czasem korytarzami ducha, który wie, jak odwrócić inkantację. Jeszcze dłużej zajmuje wam wyciągnięcie słów z jego pustego gardła. Ale wspólnie udaje wam się wypowiedzieć słowa rytuału, który kończy dzieło Keziah raz na zawsze. Azathoth znów zapada w głęboki sen, chociaż wiecie, że nie będzie on trwał wiecznie. W obliczu skończonego zadania odwracacie się ku ciemności i wzywacie swe wierzchowce. Czas wracać do domu.*

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Azathoth śpi... na razie.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 5 dodatkowych punktów doświadczenia, gdyż dzięki wam wszechświat nie został pochłonięty.
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej i 1 punkt traumy psychicznej, ponieważ koszmarna praca, którą wykonali, odcisnęła piętno na ich ciałach i umysłach.
- ☞ Badacze wygrywają kampanię!

## Lista osiągnięć

Poniżej znajduje się lista osiągnięć w kampanii *Przerwany krąg*, do których gracze mogą dążyć w trakcie gry. Osiągnięcia te mogą być zrealizowane tylko przy wykorzystaniu zestawów spotkań rozszerzenia *Powrót Przerwanego kręgu*. Po zrealizowaniu jakiegoś osiągnięcia, należy zaznaczyć to w kratce obok. Ostatecznym osiągnięciem jest realizacja wszystkich poniższych!

- Do kogo zadzwonisz?:** Pokonaj 13 wrogów z cechą **Echo duszy** lub **Widmowy**. Notuj liczbę pokonanych wrogów w Dzienniku kampanii. Wrogowie, którzy nie zostali odrzuceni ani dodani do puli zwycięstwa, nie liczą się.
- Zbawca ludzkości:** Uratuj każdego wroga z cechą **Srebrny Świt**, który pojawia się w scenariuszu „U progu śmierci”.
- 10/10 Przeczytałbym ponownie:** Podczas kampanii otrzymaj łącznie 10 punktów przerażenia ze zdolności Czarnej księgi. Notuj ich liczbę w Dzienniku kampanii.
- Do diabła z Carlem! :** Zostań członkiem Wewnętrznego Kręgu Łoży Srebrnego Świt, a następnie zdradź ich w scenariuszu „Zjednoczenie i zwątpienie”.
- Zasada Trzech:** Połącz siły z Erynn i zdradź sabat w scenariuszu „Zjednoczenie i zwątpienie”.
- Nowy porządek świata:** Pomóż Łoży Srebrnego Świt wygrać kampanię *Przerwany krąg*.
- Nieśmiertelność brzmi dobrze:** Pomóż Sabatowi Anette wygrać kampanię *Przerwany krąg*.
- Cerowanie rzeczywistości:** Ukończ scenariusz „W szponach chaosu” bez pojawienia się żadnego rozdarcia.

**A pamiętacie to?:** Odnajdź następujące pamiątki:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Hipnotyzujący flet       | <input type="checkbox"/> Formuły Keziah               |
| <input type="checkbox"/> Elementy rytuału         | <input type="checkbox"/> Poniszczony krucyfiks        |
| <input type="checkbox"/> Strzępy porwanego cienia | <input type="checkbox"/> Smuga widmowej mgły          |
| <input type="checkbox"/> Dziwna inkantacja        | <input type="checkbox"/> Lalka z liści kukurydzy      |
| <input type="checkbox"/> Dziennik Gilmana         | <input type="checkbox"/> Ryty na krwawiących drzewach |

**Sprawa zamknięta:** Ocal każdą z następujących postaci przed potwornym losem:

- Valentino Rivas
- Penny White
- Gavriella Mizrah
- Jerome Davids
- Muzyka Zewnętrznych Bogów:** Pogódź się ze swoim losem i wygraj kampanię *Przerwany krąg*, dołączając do fletniarzy Azathotha.
- Tkacz cieni i mgieł:** Odrzuć swój los i wygraj kampanię *Przerwany krąg*, rzucając zaklęcie, by spętać Azathotha.
- Drobnym drukiem:** Wygraj kampanię *Przerwany krąg*, podpisując Czarną księgę Azathotha.
- solg an awols jatyzcdO:** Wygraj kampanię *Przerwany krąg*, odkrywając i odwracając słowa starożytnej inkantacji.
- Ekspertyza kręgu:** Wygraj kampanię *Przerwany krąg* na poziomie eksperckim.

## Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia *Powrót Przerwanego kręgu* można rozpoznać dzięki następującemu symbolowi poprzedzającemu kolekcjonerski numer karty:



**Uwaga:** niektóre karty z tego rozszerzenia to alternatywne wersje kart z innych produktów. Aby gracze nie byli w stanie rozróżnić tych kart w trakcie rozgrywki, awers niektórych z tych kart zawiera te same informacje prawne, numer zestawu spotkań, symbol rozszerzenia i numer kolekcjonerski karty, co jego oryginalna wersja. Rewers tych kart zawiera prawdziwe informacje o zestawie spotkań, z których pochodzą.

## Twórcy gry

**Projekt i rozwój rozszerzenia:** Matthew Newman i Jeremy Zwirn  
**Producent:** Molly Glover  
**Redakcja i korekta:** B.D. Flory  
**Menedżer ds. LCG:** Jim Cartwright  
**Zespół fabularny Horroru w Arkham:** Kara Centell Dunk i Phil Henry  
**Dyrektor kreatywny ds. fabuły i uniwersum:** Katrina Ostrander  
**Projekt graficzny rozszerzenia:** Neal W. Rasmussen  
**Koordynator projektu graficznego:** Joseph D. Olson  
**Kierownik projektu graficznego:** Christopher Hosch  
**Okladka:** Jake Murray  
**Kierownictwo artystyczne:** Jeff Lee Johnson  
**Zarządzający dyrektor artystyczny:** Tony Bradt  
**Koordynator kontroli jakości:** Zach Tewalthomas  
**Zarządzanie produkcją:** Justin Anger i Tim Najmolhoda  
**Dyrektor kreatywny ds. grafiki:** Brian Schomburg  
**Starszy kierownik projektu:** John Franz-Wichlacz  
**Projektant wykonawczy:** Nate French  
**Kierownik studia:** Chris Gerber  
**Tłumaczenie rozszerzenia:** Aleksandra Miszta-Mars  
**Korekta wersji polskiej:** Artur Rymanowski, Janusz Szulc, Małgorzata Szulc, Łukasz Tkaczyk, Jakub Wójtowicz  
**Wersja polska:** Galakta

Cytaty wykorzystane w rozszerzeniu zostały zaczerpnięte z opowiadań H. P. Lovecrafta *Sny w domu więdźmy* (tłum. R. P. Lipski) i *W poszukiwaniu nieznanego Kadath* (tłum. R. P. Lipski, A. Ledwożyw).

## Testerzy

Kayli Ammen, Avita Amoeba, Cody Anderson, John „Hightower” Bagley, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Rhyllie Colby, Shelley Danielle, Andrea Dell’Agnese, Julia Faeta, Josiah „Duke” Harrist, James „Which Haunted Woods?” Howell, Bob Juranek, John Juranek, Nate Langreder, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh „Magnifi” McCluey, Kevin „Langford” McLenithan, Chad „Sphere Undone” Reverman, Devin Stinchcomb, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, Ben Wilkinson



GALAKTA  
ul. Łagiewnicka 39  
30-417 Kraków  
tel. 12 656 34 89



DOWÓD  
ZAKUPU  
PL-AHC61  
Powrót  
Przerwanego kręgu