

HORROR W ARKHAM

GRA KARCIANA

POWRÓT ZAPOMNIANEJ ERY

Powrót Zapomnianej ery to rozszerzenie do gry karcianej *Horror w Arkham*, które modyfikuje i rozwija kampanię *Zapomniana era*. Zawiera ono nowe zestawy spotkań, separatory pozwalające uporządkować swoją kolekcję kart 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) *Zapomniana era*, wykorzystując przygotowanie gry z książki kampanii *Zapomniana era*. 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
Dzikich ostępów**



**Powrót
Zguby Eztli**



**Powrót
Nici losu**



**Powrót Poza
granicami czasu**



**Powrót
Serca Starszych**



**Powrót
Kolumn osądu**



Powrót K'n-yan



**Powrót
Miasta Archiwów**



**Powrót
Czułości Yoth**



**Powrót
Rozbitej wieczności**



**Powrót
Cofnąć czas**

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 zastąpią stare karty, a niektóre zostaną po prostu odłożone na bok lub wtasowane do talii spotkań.



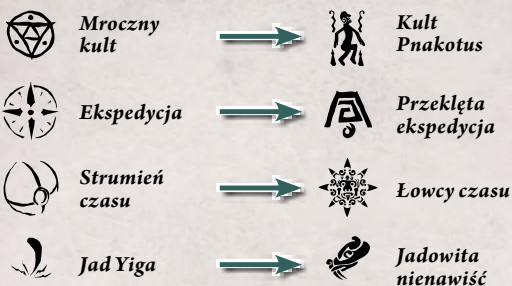
Przykład: podczas przygotowywania scenariusza *Zguba Eztli* z użyciem tego rozszerzenia znajdź kartę zatytułowaną „**Powrót Zguby Eztli**” i postępuj według zawartych na niej dodatkowych poleceń przygotowania.

To rozszerzenie zawiera również zestaw spotkań *Powrót Lasów deszczowych*, który powinien zostać dodany do oryginalnego zestawu spotkań *Lasy deszczowe* podczas każdego scenariusza, w którym wykorzystywany jest ten zestaw.



**Powrót Lasów
deszczowych**

To rozszerzenie zawiera również 4 zupełnie nowe zestawy spotkań, które zastępują cztery zestawy spotkań wykorzystywane w kampanii *Zapomniana era*:



- ☉ Kult Pnakotus zastępuje zestaw *Mroczny kult* z zestawu podstawowego.
- ☉ Przeklęta ekspedycja zastępuje zestaw spotkań *Ekspedycja* z *Zapomnianej ery*.
- ☉ Łowcy czasu zastępuje zestaw spotkań *Strumień czasu* z *Zapomnianej ery*.
- ☉ Jadowita nienawiść zastępuje zestaw spotkań *Jad Yiga* z *Zapomnianej ery*.

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.

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 (6 kart z *Mrocznego kultu* + *Kultu Pnakotus*; 5 kart z *Ekspedycji* + *Przeklętej ekspedycji*; 5 kart ze *Strumienia czasu* + *Łowców czasu*; 5 kart z *Jadu Yiga* + *Jadowitej nienawiści*).

Dodatkowe zasady eksploracji

Rozpatrując zdolność **Eksplokacja** podczas *Powrotu Zapomnianej ery*, należy stosować poniższe zasady dodatkowe.

- ☉ Jeśli z talii eksploracji zostanie dobrany wróg, należy go rozpatrzeć w normalny sposób. Jeśli zostanie odrzucony, umieść go w stosie odrzuconych kart spotkań w normalny sposób. Taką eksplorację uznaje się za „nieudaną”.
- ☉ W niektórych scenariuszach występują dodatkowe zmiany w zasadach eksploracji. Zmiany te zostały wyszczególnione na karcie przygotowania danego scenariusza.

Dodatkowe polecenia do Księgi kampanii

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

Nici losu

Po odczytaniu wprowadzenia do tego scenariusza, ale przed wykonaniem przygotowania, odczytaj poniższy fragment:

Wprowadzenie 7: *Jakby mało wam było zmartwień, waszą uwagę przykuwa artykuł w porannym wydaniu Arkham Advertiser: „Chaos we French Hill!” Tekst opowiada o serii dziwnych wydarzeń na terenie posiadłości Marshalla Hastingsa we French Hill, starej i owianej legendami dzielnicy Arkham. Według anonimowego źródła posiadłość została całkowicie otoczona przez gęste zarośla wypełnione węzami. Artykuł podaje również, że członkowie ekspedycji, którzy niedawno powrócili do Arkham, przywieźli ze sobą kilka dziwnych artefaktów i umieścili je właśnie w posiadłości Hastingsów. Zastanawiasz się, czy ma to coś wspólnego z waszą wyprawą, mającą na celu znalezienie Eztl. Nawet jeśli te wydarzenia nie są w żaden sposób połączone, wasze śledztwo może doprowadzić was do ludzi, którzy będą w stanie wam pomóc.*

Podczas rozpatrywania **Zakończenia 1** rozpatrz również następujące punkty:

- ☉ Jeśli został ukończony Akt 3g, zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze zdobyli wsparcie innej ekspedycji. Jeden badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Vedę Whitsley do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- ☉ Każdy badacz zdobywa 1 dodatkowy punkt doświadczenia za każdą kartę aktu 2 i aktu 3, która została ukończona podczas tego scenariusza, ponieważ zdobył informacje na temat intryg Bractwa. **Dodatkowe punkty doświadczenia zdobyte za ukończenie kart aktów podczas tego scenariusza (w tym kart aktu 1) nie mogą zostać wydane na zakup kart. Zamiast tego muszą zostać wydane na usunięcie zatrucia lub wyleczenie traum albo muszą zostać zamienione na punkty ekwipunku, jak to opisano poniżej.** Inne zdobyte punkty doświadczenia mogą zostać wydane w normalny sposób na zakup kart i/lub w dowolnym z powyższych celów.
- ☉ Podczas Punktu zaopatrzenia na końcu tego scenariusza nie obowiązuje już limit, ile maksymalnie punktów doświadczenia można wydać, aby usunąć traumę. Dodatkowo każdy badacz może zamienić maksymalnie 10 swoich punktów doświadczenia na punkty ekwipunku (1 punkt ekwipunku za każde zamienione 2 punkty doświadczenia).

Serce Starszych, Część 1

Podczas rozpatrywania zakończenia „Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia” dla tego scenariusza, zamiast rozgrywać ponownie **Scenariusz V-A: Serce Starszych, Część 1**, badacze mogą zdecydować się na rozpatrzenie poniższego zakończenia:

Zakończenie 2: *Nie udało wam się wprowadzić rozwiązać zagadki sześciu kolumn, które pełnią rolę wejścia do K'n-yan, ale nie chcecie przebywać w tej wrogiej dżungli ani chwili dłużej. Decydujecie, że wejdziecie do jaskini bez względu na kolumny, mając nadzieję, że ich „ochronna” rola to tylko starożytne zabobony...*

- ☉ Wtargnęliście do wrogiej krainy. Umieszczaj żetony kolumn na Wejściu do K'n-yan, dopóki nie znajdzie się tam dokładnie 6 żetonów kolumn. Następnie za każdy dodany w ten sposób żeton kolumny postaw 2 kreski w sekcji „Furia Yiga” w Dzienniku kampanii.
- ☉ Kiedy przechodzicie obok kolumn, wasze ciała przeszywa intensywny ból wywołany potworną klątwą. Każdy badacz, który jest zatruty, otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej. Każdy badacz, który nie jest zatruty, dodaje do swojej talii odłożone na bok osłabienie Zatrucie.
- ☉ Przejdź do **Zakończenia 1**.

Czeluście Yoth

Podczas rozpatrywania dowolnego zakończenia tego scenariusza rozpatrz również poniższy fragment:

- ☉ Sprawdź wasze ekwipunki. Jeśli dowolny badacz posiada kleistą maź i dowolny badacz „zebrał trochę dziwnego płynu”, ciecz z fontanny rozpuszcza podejrzaną substancję, ukazując twarde przedmiot pod warstwą śluzu. Zanotuj „Klucz Eztli” w ekwipunku dowolnego badacza.

Lista osiągnięć

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

- Czemu to musiały być węże?:** Pokonaj 20 wrogów z cechą **Wąż**. Notuj ich liczbę, stawiając kreski w Dzienniku kampanii.
- Niech się rozplotą:** Ukończ wszystkie 4 talie aktów podczas jednej rozgrywki w „Nici losu”.
- Nadzieja dla ludzkości:** Przywróć wiarę Ichtaci w ludzkość w „Poza granicami czasu”.
- Scenariusz 5-Co?:** Pomiń „Serce Starszych, Część 1”.

- Czysta perfekcja:** Wykonaj wszystkie 8 zadań z aktu 2 podczas jednej rozgrywki w „Miasto archiwów”.
- Wszystko pamiętam!:** Odzyskaj wspomnienia Alejandra w „Mieście archiwów”.
- Ojcobójstwo:** Pokonaj Yiga w „Czeluściach Yoth”.
- On ma rację:** Stań po stronie Alejandra w „Rozbitej wieczności”.
- Waluzja brzmi świetnie:** Stań po stronie Ichtaci w „Rozbitej wieczności”.
- Nabyta odporność:** Wygraj kampanię *Zapomniana era*, nie będąc ani razu zatrutym.
- Nić porozumienia:** Wygraj kampanię *Zapomniana era*, nie zadając żadnych obrażeń Waluzjańskiemu heroldowi.
- Na co komu ten złom?:** Wygraj kampanię *Zapomniana era*, nie biorąc żadnego ekwipunku.
- Nie depcz po mnie:** Wygraj kampanię *Zapomniana era*, nie mając postawionych żadnych kresek w sekcji Furia Yiga w Dzienniku kampanii.
- Zguba Yiga:** Wygraj kampanię *Zapomniana era*, mając 25 lub więcej kresek w sekcji Furia Yiga w Dzienniku kampanii.
- Móc cofnąć czas:** „Zdecydujcie zrobić po swojemu”, odblokuj Scenariusz IX i wygraj kampanię *Zapomniana era*.
- Dogłębna znajomość Yoth:** Wygraj kampanię *Zapomniana era* na poziomie Eksperskim.

Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia *Powrót Zapomnianej ery* 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: Calli Oliverius
Redakcja: B.D. Flory
Korekta: Christine Crabb
Menedżer ds. LCG: Jim Cartwright
Zespół fabularny Horroru w Arkham: Kara Centell Dunk i Phil Henry
Projekt graficzny rozszerzenia: Neal W. Rasmussen
Koordynator projektu graficznego: Joseph D. Olson
Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch
Okladka: Cristi Balanescu
Kierownictwo artystyczne: Jeff Lee Johnson
Zarządzający dyrektorem artystycznym: Tony Bradt
Koordynator kontroli jakości: Andrew Janeba i Zach Tewalthomas
Zarządzanie produkcją: Justin Anger and Jason Glawe
Dyrektor kreatywny ds. grafiki: Brian Schomburg
Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz
Zastępca kierownika rozwoju produktu: Chris Gerber
Projektant wykonawczy: Nate French
Kierownik studia: Andrew Navaro
Tłumaczenie rozszerzenia: Aleksandra Miszta
Korekta wersji polskiej: Anna Roszczyk, Artur Rymanowski, Tomasz Siedlecki, Jakub Wójtowicz
Wersja polska: Galakta

Cytaty występujące w rozszerzeniu zostały zapożyczone z następujących utworów: L. Carroll, *Przygody Alicji w krainie czarów* (tłum. Maciej Słomczyński); H. P. Lovecraft, *Cień spoza czasu* (tłum. Maciej Płaza).

Testerzy: Cody Anderson, Dane Bicott, Riley „No More Sneks” Colby, John „Hard Jars” George, James „Braindead” Howell, Chad „Snake Pun” Reverman, Aaron Strunk, Michael Strunk, Yu-Chi Wang