

HORROR W ARKHAM®

GRA KARCIANA



ZATOPIONE MIASTO

KSIĘGA KAMPANII

HORROR W ARKHAM

GRA KARCIANA

ZATOPIONE MIASTO

Księga kampanii

Głębiny powstały

„...koszmarne, trupie miasto R'lyeh wzniesione w nieobjętych, praludzkich otchłaniach czasu przez potężne, wstrętne kształty, które spłynęły na ziemię z ciemnych gwiazd. Tam, w zaciszu zielonych, lepkich lochów spoczywał ze swymi hordami wielki Cthulhu – wreszcie, po nieprzeliczonych obrotach czasu, władny wysłać myśli, które sieją trwogę w sercach wrażliwców i wzywają wiernych, by przybyli z wyzwoleniczą i odnowicielską pielgrzymką”.

– H. P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*

Zatopione miasto to przeznaczona dla 1-4 graczy kampania do gry karcianej *Horror w Arkham*. Składa się ona z 9 następujących scenariuszy: „Ostatnie zlecenie”, „Zachodni mur”, „Zatopiona dzielnica”, „Obsydianowe kaniony”, „Dziedziniec Starożytnych”, „Pasięka”, „Wielka krypta”, „Grobowiec Śniącego” i „Zagłada Arkham”. Każdy z tych scenariuszy może być również rozgrywany pojedynczo w trybie samodzielnej rozgrywki.

Spis treści

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia	2
Nowe słowa kluczowe	3
Przygotowanie kampanii	3
Wprowadzenie	4
Scenariusz: Ostatnie zlecenie	4
Antrakt I: Propozycja nie do odrzucenia	6
Antrakt II: Ekspedycja do R'lyeh	10
Scenariusz: Zachodni Mur	12
Scenariusz: Zatopiona dzielnica	16
Scenariusz: Pasięka	19
Scenariusz: Wielka krypta	24
Scenariusz: Dziedziniec Starożytnych	28
Scenariusz: Obsydianowe kaniony	32
Scenariusz: Grobowiec Śniącego	38
Antrakt III: Przebudzenie	40
Antrakt IV: Powrót do Arkham	41
Scenariusz: Zagłada Arkham część I	44
Scenariusz: Zagłada Arkham część II	47
Epilog	52
Lista osiągnięć	53
Od autora	53
Dziennik kampanii	54
Zestawy spotkań, ważne zasady i twórcy gry	56

Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia badaczy *Zatopione miasto* można rozpoznać dzięki następującemu symbolowi poprzedzającemu kolekcjonerski numer karty:



Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

Żetony zalania

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

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



częściowo zalana



całkowicie zalana

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

Artefakty

W toku kampanii *Zatopione miasto* badacze będą mogli zdobywać różne atuty fabularne z cechą **Artefakt** (w dalszej części księgi kampanii będą dla uproszczenia nazywane po prostu „artefaktami”). Artefakty działają na podobnej zasadzie jak zwykłe atuty, z wyjątkiem poniższych zmian:

- ☞ Artefakty nigdy nie są dodawane do talii badacza. Po zakończeniu scenariusza należy odłożyć do pudełka każdy artefakt, znajdujący się w grze.
- ☞ Podczas przygotowania scenariusza badacze mogą zostać poproszeni o rozpoczęcie rozgrywki z którymś ze zdobytych **Artefaktów**. Podczas tego procesu można wybrać jedynie te artefakty, które zostały zaznaczone w sekcji Dziennika kampanii „Zdobyte Artefakty”.
- ☞ Artefakty mają unikatowy rewers, nie mają wskazanego kosztu, nie mogą opuścić gry, a jeżeli jakiś efekt scenariusza nakazuje odrzucenie karty, nie mogą zostać wybrane.
- ☞ Niektóre artefakty zawierają pozaziemskie glify (patrz **Pozaziemskie glify poniżej**). Wszelka treść poniżej tych glifów jest uważana za puste pole, dopóki badacze nie przetłumaczą każdego pozaziemskiego glifu na danym artefakcie.
- ☞ Jeżeli badacz, który kontroluje artefakt zostanie pokonany, nie należy odrzucać danego artefaktu, a zamiast tego **kontrolę nad nim przejmuje najbliższy ocalały badacz**

Pozaziemskie glify

W toku kampanii badacze mogą zostać poproszeni o przetłumaczenie glifów, znajdujących się na drugiej stronie Dziennika kampanii. Aby to zrobić, należy zanotować wskazane tłumaczenie pod danym glifem, zgodnie z poleceniem gry.

- ☞ Tłumaczenie glifów samo z siebie nie ma żadnego efektu.
- ☞ Niektóre artefakty zawierają w sobie pozaziemskie glify (patrz **Artefakty powyżej**). Wszelka treść poniżej tych glifów jest uważana za puste pole, dopóki badacze nie przetłumaczą każdego pozaziemskiego glifu na danym artefakcie.
- ☞ Większość scenariuszy kampanii *Zatopione miasto* będzie nakazywała graczom odłożenie kart z cechą **Glif** na bok, poza grę. Większość kart z cechą **Glif** to dwustronne karty fabuły, na których awersie oznaczono rodzaj kart spotkania, do którego dana karta należy. Dla lepszego wczucia się w historię zalecamy, aby nie czytać strony fabularnej danej karty, dopóki gra na to nie pozwoli!
- ☞ Aby wasze zdrowie psychiczne nie ucierpiało, zaleca się nie patrzeć na żaden z pozaziemskich glifów dłużej niż 5 minut naraz.

Nowe słowa kluczowe

Wędrujący

Niektórzy wrogowie w tej kampanii posiadają słowo kluczowe Wędrujący. Podczas fazy wrogów (w kroku ramowym 3.2) każdy przygotowany, niebędący w zwarcu wróg ze słowem kluczowym Wędrujący porusza się do połączonej lokalizacji najkrótszą możliwą drogą w stronę wyznaczonego celu (opisanego w nawiasie obok słowa kluczowego Wędrujący).

- ☞ Jeśli istnieje kilka celów, które spełniają wymagania wyznaczonej lokalizacji, główny badacz może wybrać, w kierunku którego celu poruszy się wróg.
- ☞ Jeśli wróg ze słowem kluczowym Wędrujący byłby zmuszony do poruszenia się do lokalizacji, która jest zablokowana przez zdolność karty, wróg nie porusza się.

Nieustępliwy

Niektórzy wrogowie w tej kampanii posiadają słowo kluczowe Nieustępliwy. Podczas fazy wrogów (po kroku ramowym 3.3), każdy wróg ze słowem kluczowym Nieustępliwy, który w tej fazie wykonał swój atak (nawet, jeśli został on anulowany) przygotowuje się i po raz drugi atakuje badacza (lub badaczy) z którym jest w zwarcu.

Czujny

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

Pieczęć

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

Uważa się, że zapieczętowany żeton chaosu nie znajduje się w worku chaosu i z tego powodu nie może zostać z niego odkryty podczas testu umiejętności lub zdolności.

Kiedy żeton chaosu zostanie „uwolniony”, wraca do worka chaosu i nie jest już zapieczętowany. **Jeśli karta, na której znajduje się 1 lub więcej zapieczętowanych żetonów chaosu, z jakiegokolwiek powodu opuści grę, każdy znajdujący się na niej zapieczętowany żeton chaosu zostaje uwolniony.**

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

Przygotowanie kampanii

Aby przygotować kampanię *Zatopione miasto*, należy wykonać kolejno poniższe kroki:

1. Wybór badaczy.
2. Każdy gracz przygotowuje swoją talię badacza.
3. Wybór poziomu trudności.
4. Przygotowanie worka chaosu.

☛ Łatwy (chcę dryfować):

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☛ Standardowy (chcę śnić):

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☛ Trudny (chcę zanurkować):

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☛ Ekspercki (chcę zgłębić sekrety R'lyeh):

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia od **Wprowadzenia** (strona 4).

Wprowadzenie

15 kwietnia

Już od pewnego czasu coś jest nie tak. Ten rok był nienaturalnie zimny, pełen opadów śniegu, ulew i gęstych mgieł, które spowiły niebo nad Nową Anglią, wprowadzając stan nieprzemijającej melancholii. Dodatkowo do nawet najprostszych, przyziemnych spraw zaczęła się wkradać niezdrówka nerwowość. Drobne uliczne sprzeczki potrafiły eskalować do rękoczynów. Zza zamkniętych drzwi dało się słyszeć przytłumione wrzaski. Wcale nie mała grupa studentów bez powodu przestała uczęszczać na zajęcia na Uniwersytecie Miskatonic... Ludzie z Arkham czuli w kościach, że coś jest nie tak. Bardzo, bardzo nie tak...

Przejdź do **Ostatniego zlecenia**.

Ostatnie zlecenie

Gdy czekacie pod migoczącą uliczną latarnią, rześkie, wiosenne powietrze przeszywa was dreszczem. To ostatni wieczór, który spędzacie jako pracownicy Randalla Tillinghasta, miejscowego handlarza osobliwości. Towar, który ostatnio zamówił z Nowego Orleanu zaginął, a zadanie jego odzyskania zlecił właśnie wam. Ale to już ostatnia taka, dodajmy niezbyt legalna, „robotka”, której się dlań podejmujecie. Zrealizowanie zadania powinno pokryć resztę waszych długów u Tillinghasta.

Oboje informatorów przychodzi na czas. Pierwsza, z zawadiackim uśmiechem na twarzy, zjawia się Ruby Standish, niesławna złodziejka klejnotów. Zaraz za nią na miejsce dociera dziarski dziennikarz Andy Van Nortwick. Najwyraźniej Tillinghast dobiera do swoich „zleceń” zbieranie dość nietypowych speców.

Wymieniacie uprzejmości i szybko zaczynacie omawiać kwestię lokalizacji zaginionej dostawy. „Śledziłam ją od magazynu w Southside, aż do czarnorynkowych handlarzy w Rivertown. Niestety z mizernym skutkiem” – stwierdza Ruby.

Andy ściąga kapelusz i pociera brwi. „Za to ja niemal na nią wpadłem podczas strzelaniny. Najwyraźniej Sheldonowie i O'Bannionowie znowu skoczyli sobie do gardeł”.

Te dwa gangi są na progu otwartej wojny – wszystko przez zaginiony ładunek gorzalki. Może dostawa, której szukacie trafiła w to samo miejsce, co towar gangsterów.

Jeżeli grasz jako Wendy Adams: „Skoro mamy wejść na terytorium gangów, to lepiej nie rób nic głupiego” – sugeruje Andy, z wyraźną troską w głosie. „Jak zrobimy swoje to zarobimy wystarczająco szmalu, żeby odnaleźć twojego ojca. Słowo”.

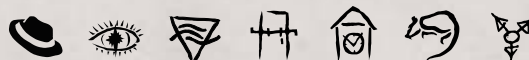
Wzdygacie się od zimnego podmuchu wiatru. Ruby uśmiecha się zawadiacko. „A co powiecie na mały zakładzik? Wszystko albo nic. Kto pierwszy znajdzie ładunek, zgarnia pełną pulę. Lepiej od razu szykujecie się na porażkę” – kończy zaczepnie.

Nim zdążacie cokolwiek odpowiedzieć, kobieta znika wam z oczu.

Przejdź do **Przygotowania**.

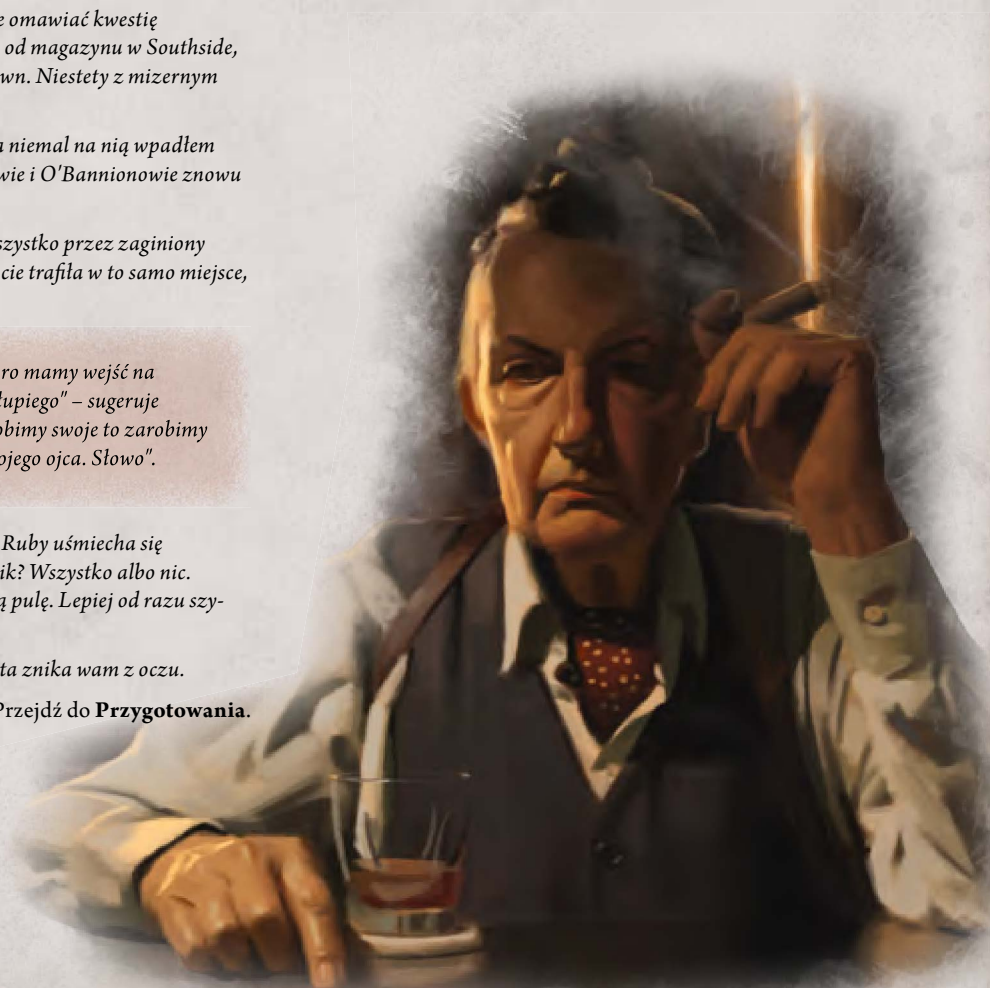
Przygotowanie

- ☞ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Ostatnie zlecenie*, *Sny*, *Przejmujący chłód*, *Zamknięte drzwi*, *Maski północy*, *Szczury*, *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

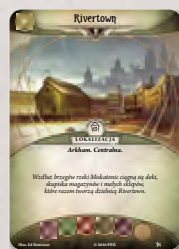
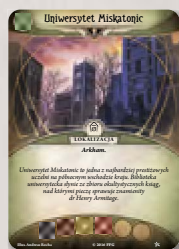
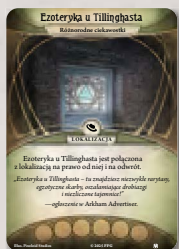


Podczas przygotowywania zestawu spotkań *Maski północy* należy zebrać tylko karty lokalizacji. Nie należy zbierać aktów, tajemnic ani podstawów z tego zestawu.

- ☞ Usuń z gry następujące lokalizacje: Szpital św. Marii, Southside, Cmentarz, Twój dom i 1 losową kopię Downtown.
- ☞ Umieść pozostałe lokalizacje w grze tak, jak pokazano na schemacie ułożenia lokalizacji na stronie 5.
- ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w Ezoteryce u Tillinghasta.
- ☞ Stwórz talię aktów, używając 1 losowo wybranej kopii aktu 1a „Gangi na spytkach”. Usuń drugą kopię tego aktu z gry. Odłóż na bok, poza grę obie kopie aktu 2 oraz akt 3.
- ☞ Odłóż na bok, poza grę następujące karty wrogów: Sadie Sheldon, Naomi O'Bannion i obie kopie Egzekutora gangu.
- ☞ Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.



Ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Ostatnie zlecenie”



Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani): Z trudem dowiekacie się, poobijani i posiniaczeni, pod Ezoterykę u Tillinghasta i ciężko opieracie się o drzwi. Witraż przedstawia piramidę z pojedynczym okiem, które zdaje się wpatrywać w was z niezdrową fascynacją. Właściwie to on od zawsze wyglądał złowrogo i niepokojąco. Zbieracie się w sobie i przekraczacie próg. Wewnątrz zastajecie Ruby i Andy'ego, stojących obok biurka Randalla i podziwiających niewielki, zielony posążek.

Randall wychyla się zza biurka i spogląda na was, splatając dłonie. „Chyba lepiej późno niż wcale. Moje przypuszczenia się potwierdziły: relikw jest autentycznym. Dobra robota! A co byście powiedzieli, gdybym miał dla was propozycję tak dobrą, że nie warto jej odrzucać?”

- ☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że Ruby wygrała zakład.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Jeśli badacze odkryli pozaziemski język, odkrywasz następujący glif:



W Dzienniku kampanii, pod glifem ☞ zanotuj „Głębiny”. Ten glif został przetłumaczony.

- ☞ Przejdź do **Antraktu I: Propozycja nie do odrzucenia** (strona 6).

Zakończenie 1: Wracacie do Ezoteryki u Tillinghasta wraz z Ruby i zaginionym towarem. Złodziejka z niechęcią przyznaje, że wygraliście zakład i obiecuje, że po wszystkim postawi wam kielicha. Nie wspomina jednak ani słowem o zaproponowanym wcześniej „wszystkim albo niczym”. Gdy wchodzi do wnętrza znanego wam sklepu z osobliwościami, wita was dźwięk dzwonka. Chwilę potem na biurku Randalla leży już otwarte pudełko, w środku którego spoczywa niewielki zielonkawy posążek zawinięty w płótno.

„Muszę przyznać, że mi zaimponowaliście” – mówi Tillinghast, wpatrując się poządlawie w zieloną figurkę. Gdy na nią spoglądasz, zaczynam wam się kręcić w głowie. Ruby w tym czasie przechadza się nerwowo przez pomieszczenie i w ostrych słowach zwraca do waszego zleceniodawcy: „No dobra Tillinghast. Zrobiliśmy swoje, a teraz twoja kolej. Gdzie nasza działka?”. Ponownie słyszycie dźwięk dzwonka, gdy do sklepu wchodzi Andy. Randall siada za biurkiem i spogląda na was, splatając dłonie. „Moje przypuszczenia się potwierdziły: relikw jest autentycznym. Dobra robota! A co byście powiedzieli, gdybym miał dla was propozycję tak dobrą, że nie warto jej odrzucać?”

- ☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że Ruby przegrała zakład.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Jeśli badacze odkryli pozaziemski język, odkrywasz następujący glif:



W Dzienniku kampanii, pod glifem ☞ zanotuj „Głębiny”. Ten glif został przetłumaczony.

- ☞ Przejdź do **Antraktu I: Propozycja nie do odrzucenia** (strona 6).



Antrakt I: Propozycja nie do odrzucenia

Antrakt I: „Rzecz, którą odzyskaliście to nie byle bibelot. Nabyto ją za znaczną sumę od handlarza w Egipcie, który odziedziczył ją od krewnego, który kupił ją w Pekinie i tak dalej i tak dalej” – mówi Randall z uśmiechem, widząc jak podziwiasz prastary posążek. Postać ma kształt quasi-ludzki, siedzi pochylona z ogromną głową ośmiornicy i cechami jak u kalamarnicy. W jej obliczu jest coś złowrogiego, zaś styl, w jakim została wyrzeźbiona jawi się nienaturalnym. Z trudem odwracacie od niej wzrok.

Przeczytaj, jeśli twój badacz ma cechę Agencja, Detektyw albo Przestępca: Opowieść Randalla o tym jak zdobył posążek wydaje ci się niepotrzebnie zawila. Jesteś niemal pewien, że starożytna figurka wpadła w jego ręce dzięki czynom dalekim od legalnych. Niestety, niewiele to mówi o prawdziwym pochodzeniu przedmiotu.

„To wyjątkowy, prehistoryczny relikw, a ośmielę się nawet rzec, że pochodzi z czasów, gdy ludzi nie było jeszcze na ziemi” – stwierdza nagle Randall, przerywając ciszę. Jednak to dalsza część jego opowieści wprowadza was w dziwną konsternację. Antykwariusz opowiada o prastarym konflikcie na kosmiczną skalę, a co więcej, jest święcie przekonany, że Ziemia stoi u progu zagłady, podobnej do tej, która spotkała tych, którzy stworzyli rzeczoną figurkę.

„W historii ludzkości, a nawet w obrębie poszczególnych religii i podań, zawsze istnieje opowieść o wielkim potopie. O kataklizmie. Istnieją legendy o cudownym mieście-państwie, będącym kolebką wiedzy i potęgi, które zostało pochłonięte przez fale. Nosilo ono wiele nazw. Atlantyda. Mu. Lemuria... Lecz jego prawdziwa nazwa, istniejąca już przed dającą się odtworzyć historią to **R'lyeh**”.

„Po wyjątkowo żmudnych poszukiwaniach oraz pomocy oszalałego marynarza Gustafa, udało mi się z grubsza określić położenie miasta. To obszar na Południowym Pacyfiku, gdzie rozbilo się lub zaginęło w niewyjaśnionych okolicznościach wiele statków. I tu wracamy do mojej propozycji. Potrzebny mi ktoś odważny i godny zaufania, kto poprowadzi ekspedycję ku temu prastaremu miastu. Ktoś, kto dostarczy dowodów na istnienie skrywanej tam wiedzy, zbada jego sekrety, udokumentuje tamtejsze cuda. Innymi słowy, potrzebuję was” – mówi, spoglądając wprawdzie na was, a potem na Ruby i Andy'ego.

„Zgódźcie się, a umorzę wszelkie zobowiązania, jakie wobec mnie macie i zapewnię wam dość gotówki, byście mogli spokojnie cieszyć się wczesną emeryturą. Bardzo dostatnią emeryturą. I rzecz jasna zapewnię wsparcie w rozwikłaniu pozostałych zmartwień.”

Każde z was przypomina sobie, o jakich innych „zmartwieniach” mowa.

☞ W kolejności graczy, każdy badacz musi wybrać inne **Zadanie**, spośród tych opisanych na stronach 7-9 i zapoznać się z jego treścią. (Patrz **Zadania** na stronie 7).

☞ Po tym, jak każdy badacz wybrał swoje Zadanie i zapoznał się z jego treścią, przejdź do **Antraktu 2** (strona 9).

Zadania w kampanii Zatopione miasto

Każdy badacz musi wybrać inne „Zadanie”, które będzie realizował w trakcie kampanii *Zatopione miasto*. Zadania odzwierciedlają zobowiązania i motywacje, które doprowadziły daną postać do nawiązania kontaktu z Tillinghastem i jego ciemnymi interesami.

- ☞ Każdy badacz musi wybrać inne Zadanie.
 - ☞ Przy każdym opisie Zadania zawarto informacje, którzy badacze są do niego szczególnie predysponowani. Badacz może jednak wybrać dowolne Zadanie, nawet takie, które nie jest dla niego zalecane. *(W takiej sytuacji sam musisz wymyślić, w jaki sposób twój badacz wpłatał się w ten balagan!)*
 - ☞ Każdemu Zadaniu odpowiada jedna dwustronna karta **Zadania**, którą można znaleźć w zestawie spotkań **Zadania**. Zestaw ten jest oznaczony następującym symbolem:
- 
- ☞ Badacze powinni starać się realizować cel swojego **Zadania** przez całą kampanię, jeden raz na scenariusz. W ramach przygotowania i/lub zakończenia scenariusza badacze mogą zostać poproszeni o rozpatrzenie tekstu fabularnego. *(Niektóre wybory mogą wpłynąć na przygotowanie scenariusza).*
 - ☞ Kiedy zostaniesz poinstruowany, aby zaznaczyć lub wymazać 1 lub więcej postępów w Dzienniku kampanii, odpowiednio zaznacz lub wymaż wskazaną liczbę krutek pod twoim Zadaniem.
 - ☞ Wypełnianie celów Zadania zapewni punkty doświadczenia i/lub inne nagrody. Im więcej razy badacz zrealizuje cel swojego Zadania, tym lepiej. Nie ignoruj go, jeśli chcesz liczyć na pozytywne rozstrzygnięcie!

Zadanie: Nie ma jak w domu

Zalecane dla badaczy Ocalałych (✚), Podróżników, Łowców albo Tułaczy.

„Pan Tillinghast zawsze dobrze cię traktował. Jasne, to przez niego ocierałeś się o śmierć więcej razy, niż byś sobie życzył. Jednak zawsze, gdy byłeś na dnie, bo los ci chwilowo nie sprzyjał, to właśnie on wyciągał pomocną dłoń. To on wtedy fundował posilek i ciepły kąt do spania w Pensjonacie Mamuśki. A teraz obiecał, że zapłata za to zlecenie pozwoli ci wreszcie na dobre stanąć na nogi. I wiesz, że nie żartuje.

- ☞ Zannotuj w Dzienniku kampanii „Nie ma jak w domu” jako Zadanie twojego badacza.
- ☞ Przeszukaj zestaw spotkań **Zadania** w poszukiwaniu trwałego atutu fabularnego „Nie ma jak w domu” i dodaj go do twojej talii do końca kampanii.

Zadanie: Podążaj za wiarą

Zalecane dla badaczy Strażników (⚔), Mistyków (⚡), Wyznawców, Błogosławionych, Wybrańców, Łowców albo Czarnoksiężników.

Przez całe życie wierzyłeś, że kieruje tobą potężniejszy byt i że to on wyznacza ścieżki, jakimi podążasz. Nigdy nie miałeś co do tego najmniejszych wątpliwości. Wiele miesięcy temu rozpoznałeś, że otwarte oko w witrażu sklepu Tillinghasta jest tym samym, które widywałeś w swych snach. To musiał być znak. Siła, która kreśli twoje ścieżki, sprowadziła cię właśnie tu. Gdy więc Tillinghast poprosił o raz pierwszy o „przysługę”, łatwo się zgodziłeś, a gdy poprosił o kolejną, twoja zgoda wynikała już z poczucia obowiązku. Z czasem przysług było coraz więcej, lecz w tej, o którą Tillinghast poprosił teraz, jest coś dziwnego. Nie możesz oprzeć się wrażeniu, że to właśnie przez nią miałeś się tu znaleźć. Jak więc mógłbyś odmówić...

- ☞ Zannotuj w Dzienniku kampanii „Podążaj za wiarą” jako Zadanie twojego badacza.
- ☞ Przeszukaj zestaw spotkań **Zadania** w poszukiwaniu trwałego atutu fabularnego „Podążaj za wiarą” i dodaj go do twojej talii do końca kampanii.

Zadanie: Wyjść przed szereg

Zalecane dla badaczy Strażników (⚔), Agencji, Detektywów, Łowców, Policji albo Weteranów.

Czasem zastanawiasz się, czy twoi dawni współpracownicy wciąż o tobie gadają. Byłeś kiedyś kimś ważnym, pięłeś się po szczeblach kariery. Nie było zadania, którego byś nie wykonał, póki nagle i niespodziewanie nie spadłeś na samo dno. Jeśli mogłeś mówić, że sprzyjała ci fortuna, to w obecnej sytuacji jej wzrok najwyraźniej się odwrócił. Twoi byli znajomi z pracy przepowiadali, że nie osiągniesz już niczego dzięki uczciwej pracy, więc postanowiłeś zatrudnić się u Tillinghasta, żeby mieć za co żyć. Często mówił o doświadczeniach, jakie ma w Arkham, a ty bezustannie wierzyłeś, że dzięki temu odzyskasz dawne stanowisko i dobre imię.

- ☞ Zannotuj w Dzienniku kampanii „Wyjść przed szereg” jako Zadanie twojego badacza.
- ☞ Przeszukaj zestaw spotkań **Zadania** w poszukiwaniu trwałego atutu fabularnego „Wyjść przed szereg” i dodaj go do twojej talii do końca kampanii.



Zadanie: Niezły szmal

Zalecane dla badaczy Łotrów (💎), Miejskich, Przestępców, Przedsiębiorców albo Bywalców.

Przez lata imaleś się różnych zajęć. I to takich, którymi raczej nie chciałbyś się publicznie chwalić. I które z pewnością mogłyby wpędzić cię w prawdziwe tarapaty. Ale to już przeszłość. Nadszedł moment, gdy możesz zacząć od nowa. Tillinghast obiecał ci to lata temu, gdy spłacał twoje długi. Od tamtej chwili antykwariusz dobrze cię traktował, a zgodnie z tym co mówi, będziesz mógł wkrótce naprawdę wziąć los w swoje ręce i żyć według własnych zasad. Oczywiście pod warunkiem, że wyjdiesz cało z jego kolejnego zwariowanego zlecenia. Lepiej, żeby gra była warta świeczki.

- 🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii „Niezły szmal” jako Zadanie twojego badacza.
- 🔍 Przeszukaj zestaw spotkań Zadania w poszukiwaniu trwałego atutu fabularnego „Niezły szmal” i dodaj go do twojej talii do końca kampanii.

Zadanie: Dowiedz swej wartości

Zalecane dla badaczy Agencji, Artystów, Srebrnego Świtu albo Bywalców.

Słyszales, jak szemrają za twoimi plecami. „Jest ciężarem” – mawiali. „Zakałą społeczeństwa” – dodawali. Nawet twój własny wuj twierdził, że jesteś do niczego. W zeszłym tygodniu podsłuchałeś jak twoi „znajomi” plotkowali na twój temat. Nie mają pojęcia, o czym mówią. Ta „zakała” jeszcze im pokaże! Randall obiecał, że dostarczy ci wszystkiego, co niezbędne byś wrócił na szczyt i pokazał tym gnojkom z jakiej gliny cię ulepiono. Potrzebujesz tej roboty, żeby udowodnić tym frajerom, że nie jesteś bezużyteczny. To doskonała okazja, żebyś odzyskał dawny blichtr.

- 🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii „Dowiedz swej wartości” jako Zadanie twojego badacza.
- 🔍 Przeszukaj zestaw spotkań Zadania w poszukiwaniu trwałego atutu fabularnego „Dowiedz swej wartości” i dodaj go do twojej talii do końca kampanii.



Zadanie: Po pierwsze, nie szkodzić

Zalecane dla badaczy Asystentów, Miejskich, Lekarzy, Weteranów albo Stróżów.

Ludzie zawsze na ciebie liczyli, gdy wszystko wokół trafiał szlag. Zdarte kolano, pomyłone zamówienie, wieczorna kolacja... Często w kryzysowej sytuacji to właśnie na twoje barki spadało dopilnowanie, żeby wszystko było jak w zegarku. Randall, w toku waszej współpracy, szybko wyniuchał twoje talenty i przekierował je na potrzebne mu tory. Jego fuchy nigdy nie były proste, ale zawsze stawałeś na wysokości zadania. Niektórzy mogliby pomyśleć, że taki układ ci pasuje. Ty jednak wiesz, że twój mocodawca obiecał ci, że jeśli wykonasz jego ostatnie zadanie, to zarobisz wystarczająco wiele, byś mógł spełnić swoje marzenia.

- 🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii „Po pierwsze, nie szkodzić” jako Zadanie twojego badacza.
- 🔍 Przeszukaj zestaw spotkań Zadania w poszukiwaniu trwałego atutu fabularnego „Po pierwsze, nie szkodzić” i dodaj go do twojej talii do końca kampanii.

Zadanie: Sny o zagładzie

Zalecane dla badaczy Mistyków (🔮), Twórców, Jasnowidzów, Przeklętych, Śniących, Artystów albo Czarnoksiężników.

Przez ostatni rok każdej nocy nawiedzały cię te same koszmary. Wizje upiornej apokalipsy. Zniszczone ulice. Zjawy topielców przemierzających twe sny niczym cienie. A nade wszystko dziwna, nienazwana istota, spoglądająca na wszystko z wysokości. Kiedy wszedłeś do sklepu Tillinghasta miałeś nadzieję, że znajdziesz odpowiedzi w posiadanych przez niego okultystycznych tomiśkach. Zamiast tego szybko wpadłeś w matnię jego podejrzanych interesów. Jednak Randall obiecał ci, że jeżeli wykonasz dla niego to ostatnie zadanie, on dostarczy odpowiedzi, których szukasz. Dzięki nim wreszcie doznasz olśnienia... prawda?

- 🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii „Sny o zagładzie” jako Zadanie twojego badacza.
- 🔍 Przeszukaj zestaw spotkań Zadania w poszukiwaniu trwałego atutu fabularnego „Sny o zagładzie” i dodaj go do twojej talii do końca kampanii.



Zadanie: Dotrzeć do sedna

Zalecane dla badaczy Poszukiwaczy (🔍), Agencji, Jasnowidzów, Detektywów, Miskatonic, Uczonych albo Reporterów.

Nigdy nie miałeś zamiaru zadawać się Randallem, oprychami i tego sortu typami. Po prawdzie to w duchu przeklinasz los, który wywiódł cię ze strefy komfortu i rzucił na manowce. Ale cóż, nigdy nie mogłeś się oprzeć pokusie poznawania otaczającego cię świata. I choć ze sto razy ci mówiono, że ciekawość to pierwszy stopień do piekła i marnie przez nią skończysz, to jednak pragnienie było silniejsze. I na to złowił cię Randall. Ale ta drobna robótka będzie przepustką do twojej kariery, jeśli tylko dobrze to rozegrasz.

- 🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii „Dotrzeć do sedna” jako Zadanie twojego badacza.
- 🕒 Przeszukaj zestaw spotkań Zadania w poszukiwaniu trwałego atutu fabularnego „Dotrzeć do sedna” i dodaj go do twojej talii do końca kampanii.

Antrak 2: Patrzący podejrzliwie na Randalla. Czegoś wam nie mówi. Tu musi być jakiś haczyk. U Tillinghasta zawsze jakiś jest. Tak samo jak zawsze jest jakaś następna „ostatnia” robota. Pytacie go wprost, na co on odpowiada z westchnieniem: „To chyba jasne, że ta wyprawa jest zgola niebezpieczna. Właśnie dlatego chcę ją powierzyć wam. Nie raz dowiedliście, że jesteście ulepieni z twardej gliny. No i przypominam, że obiecałem sowitą zapłatę”.

Badacze muszą zdecydować (wybierz jedno):

- 🕒 Odmawiacie. Przejdź do **Antraktu 3**.
- 🕒 Przyjmujecie ofertę. Przejdź do **Antraktu 4**.

Antrak 3: Coś tu ewidentnie śmierdzi. Tillinghast nie kusiłby takimi profitami bez powodu. Miarka się przebrała! Potrząsacie głowami na znak wspólnej odmowy.

„A więc wynoście się” – mówi Tillinghast lodowatym głosem, wskazując na drzwi. „Nie jesteście mi już potrzebni. Ale spróbujcie komukolwiek pisać coś o tej sytuacji, a gorzko pożałujecie”. Bez słowa opuszczacie sklepik, pozostawiając za sobą wszelkie wspaniałości, oraz niebezpieczeństwa, jakie Tillinghast dla was przygotował.

- 🕒 Badacze przegrywają kampanię.

Antrak 4: Bez względu na powód, dla którego antykwariusz tak kluczy, to oferta jest zbyt kusząca, by ją odrzucić. Ruby i Andy potakują w geście porozumienia. W tej samej chwili na usta Tillinghasta wpelza znajomy uśmiešek. „Wybornie. Miałem nadzieję, że się zgodzicie. Przekonacie się, że to niepowtarzalna okazja, która zmieni wszystko”.

Po tym, jak Andy uzgadnia niezbędne zapasy taśmy, a Ruby ustala jej rolę w zadaniu, Tillinghast wyluszcza wam plan wyprawy. Jutro z samego rana udacie się pociągiem do San Francisco, skąd popłyniecie Cassandrą ku wskazanym współrzędnym na Południowym Pacyfiku. Gdy antykwariusz objaśnia wam wszystkie szczegóły, bije od niego nie tyle ekscytacja, co wręcz dziecięcy zachwyt. „Wysłałem tyle zapasów, żeby w razie potrzeby ekspedycja mogła trwać nawet kilka miesięcy. Jednak mimo tego bądźcie gotowi na wszystko”.

Przejdź do **Antraktu II: Ekspedycja do R'lyeh** (strona 10).

TILLINGHAST ESOTERICA
AND EXOTICS





Antrakt II: Ekspedycja do R'lyeh

Wczesnym popołudniem po raz pierwszy dostrzegacie prądawne miasto. Wychodzicie na zewnątrz waszych kajut i napotykanie Ruby i Andy'ego, wpatrujących się ze sterburty na postrzępione, posępne budowle, górujące na horyzoncie. Miasto jest niczym labirynt, pełen strzaskanych wieżyc i ostrych ścieżek, które wiją się i przecinają, przywodząc na myśl szczerze gniazdo. Gdy masywna fala unosi i opuszcza dziób statku z głośnym hukiem, Andy niemal upuszcza aparat.

„To miejsce naprawdę istnieje... Ono. Jest. Prawdziwe. Powiedzcie, że też to widzicie” – mówi Andy, nerwowo zakładając kolejną szpulę do swojego aparatu. Wraz z całą załogą obserwujesz ten oszalamiający widok z mieszaniną zachwyty i przerażenia. Morska kipiela wypływa z paszcz pozaziemskich wizerunków i rzeźb, zaś w obsydianowych kanionach R'lyeh przemykają efemeryczne kształty. To miejsce nie przypomina zgoła niczego, co mógłby stworzyć człowiek.

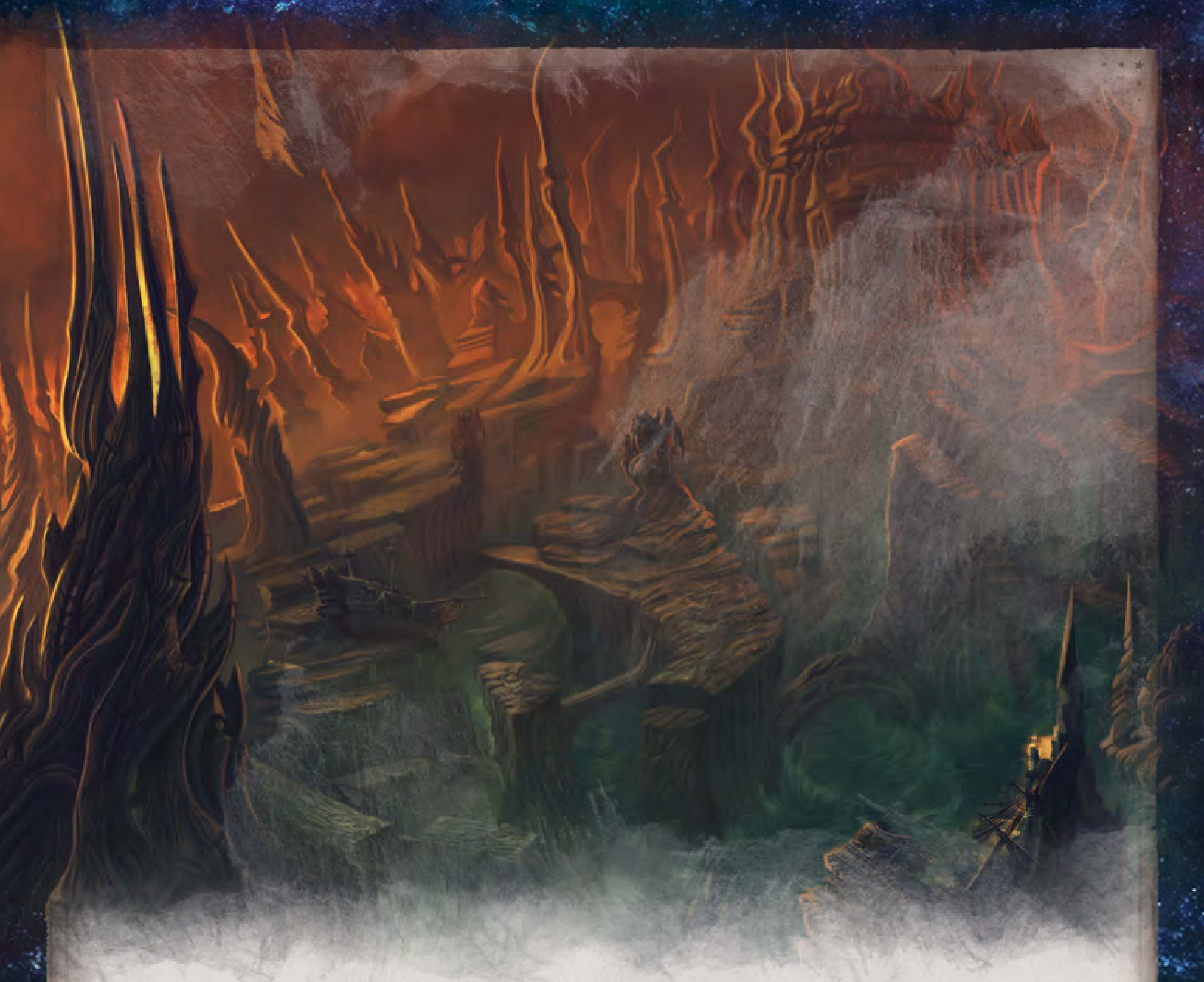
Jedno z was mówi pod nosem nazwę miasta. Nawet Ruby, zwykle chłodna i opanowana, stoi oniemiała, gdy wasz statek przepływa obok kamienistego wybrzeża w kierunku zatoki. Gdy dobijacie do brzegu, zakładacie obóz na plaży z czarnego piasku u podnóża ogromnej iglicy. Gargantuiczne wrota u jej stóp jawią się niczym posępni strażnicy. Podczas pierwszej nocy członkowie ekspedycji nie odzywają się do siebie

niemal wcale. Andy spędza wieczór na badaniu obsydianowej kamiennej tabliczki, pokrytej świecącymi runami, zaś Ruby po raz kolejny porządkuje zawartość swej torby ze sprzętem.

O poranku dyskutujecie, którą ścieżkę obrać. Tillinghast zaopatrzył was w sprzęt do nurkowania, wspinaczki i racje żywnościowe w takiej ilości, że starczy na bez mała 2 tygodnie eksplorowania wyspy, nim będziecie musieli wrócić na plażę. Jednak Ruby i Andy nie mogą się dogadać. Reporter chce skierować się wzdłuż brzegu ku zrujnowanemu zachodniemu murowi, niedaleko wejścia do zatoki. Ruby natomiast, jako zaprawiona we wspinaczce, chce dotrzeć jak najwyżej, aby sporządzić mapę miasta. Na poparcie swego pomysłu wskazuje na odległą, przypominającą katedrę konstrukcję w głębi lądu.

W zależności od tego, którą opcję poprzecie, zbadacie prastare miasto z zachodu na wschód lub ze wschodu na zachód. Musicie wybrać, jako grupa:

- ☞ Ruszacie z Andym wzdłuż brzegu, w kierunku Zachodniego muru. Przejdź do **Zachodniej ekspedycji**.
- ☞ Towarzyszycie Ruby w wędrowce przez Obsydianowe kaniony, w kierunku budowli w głębi lądu. Przejdź do **Wschodniej ekspedycji**.



Zachodnia ekspedycja: Z jakiegoś powodu zrujnowany mur i zatopione iglice w oddali was przyzywają. Gdy postanowiliście towarzyszyć Andy'emu w drodze na zachód, ten odetchnął z wyraźną ulgą. „Gwoli ścisłości, potrafię sam o siebie zadbać, ale gdybyśmy mieli nurkować...” – urywa, spoglądając w dal. – „Nie chcę siać paniki, ale głowę bym dał, że pod powierzchnią widziałem jakiś humanoidalny kształt. Zdecydowanie dobrze mi zrobi czyjeś towarzystwo”. Z dziwnym lękiem spoglądacie ponad mroczną toń w kierunku krawędzi zatoki. Coś na moment zmąciło wodę, po czym równie szybko zniknęło. Nie możecie się pozbyć uczucia, że ktoś was obserwuje.

„No to co...” – zaczyna Ruby, zarzucając linę na ramię. – „Widzimy się tu za 2 tygodnie. Nie zapomnijcie o skafandrach. A, no i postarajcie się nie zginać. Żle bym zniosła stratę mojego ulubionego «przeciwnika»”.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że ekspedycja wyruszyła na zachód.

☞ Wybierz badacza, który doda atut fabularny Andy Van Nortwick do swojej talii. Ta karta nie wlicza się do limitu kart w talii tego badacza. Tę kartę można znaleźć w zestawie spotkań Ekspedycja, oznaczonym następującym symbolem:

☞ Usuń z worka chaosu 1 żeton . Dodaj do worka chaosu 1 żeton (pozostaje tam do końca kampanii).

☞ Przejdź do **Zachodniego muru** (strona 12).

Wschodnia ekspedycja: Odkąd dobiliście do brzegu, nie możecie oderwać wzroku od fantasmagorycznego horyzontu. Gdy zgadzacie się towarzyszyć Ruby, dostrzegacie w kącie jej ust uśmiech. „No dobra, możecie dołączyć, ale tylko pod warunkiem, że nie będziecie mnie spowalniać” – uśmiecha się. Scenę przerywa podmuch wiatru świszczącego pomiędzy zdradzieckimi kanionami, niosącego zapach rozkładu i dziwnej słodyczy. Na horyzoncie zbierają się groźne burzowe chmury.

„Spotkajmy się tu za 2 tygodnie” – mówi Andy, montując już bodaj dziesiątą z kolei szpulę do swojego aparatu. Nim się rozchodzicie, reporter przekazuje wam obsydianową tabliczkę, którą znalazł minionego wieczoru, tłumacząc, że kiepski z niego językoznawca. „Pojęcia nie mam co to jest, ale te symbole są w całym mieście. Może wam się poszczęści i coś wykombinujecie”.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że ekspedycja wyruszyła na wschód.

☞ Wybierz badacza, który doda atut fabularny Ruby Standish do swojej talii. Ta karta nie wlicza się do limitu kart w talii tego badacza. Tę kartę można znaleźć w zestawie spotkań Ekspedycja, oznaczonym następującym symbolem:

☞ Przejdź do **Obsydianowych kanionów** (strona 32).

Zachodni Mur

Sprawdź Dziennik kampanii.

☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Zachodniego muru 1**.

☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Zachodniego muru 2**.

Zachodni mur 1: W miarę posuwania się na zachód staje się jasne, że plaża, po której stąpacie to szczyt prastarego muru. Wiele sążni niżej przechodzi on w ostry spad, aż do podwodnego placu na dnie. Z dobrym planem moglibyście bezpiecznie zejść na sam dół, korzystając z kieszeni powietrznych w starych ruinach. Odrobina rozwagi i dotrzecie do celu w jednym kawałku.

☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to *Po pierwsze, nie szkodzić*, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię po prawej.

Przejdź do **Przygotowania (w. I) - Zachodnia ekspedycja** (strona 13).

Zachodni mur 2: Fundamenty prastarego miasta chwieją się w posadach, w miarę jak R'lyeh się wynurza. Walące się bloki kamieni i odkryte hale tworzą zdradziecką ścieżkę w górę. Aby bezpiecznie dotrzeć na szczyt konieczne będzie podążanie w górę stromego muru i korzystanie z kieszeni powietrznych. Doskonale wiecie o chorobie ciśnieniowej, więc bezpośrednie wynurzenie nie wchodzi w grę. Jednak przy odrobinie rozwagi dotrzecie na powierzchnię w jednym kawałku.

☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to *Po pierwsze, nie szkodzić*, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię po prawej.

Przejdź do **Przygotowania (w. II) - Wschodnia ekspedycja** (strona 14).

Zadanie: Po pierwsze, nie szkodzić

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Po pierwsze, nie szkodzić”:

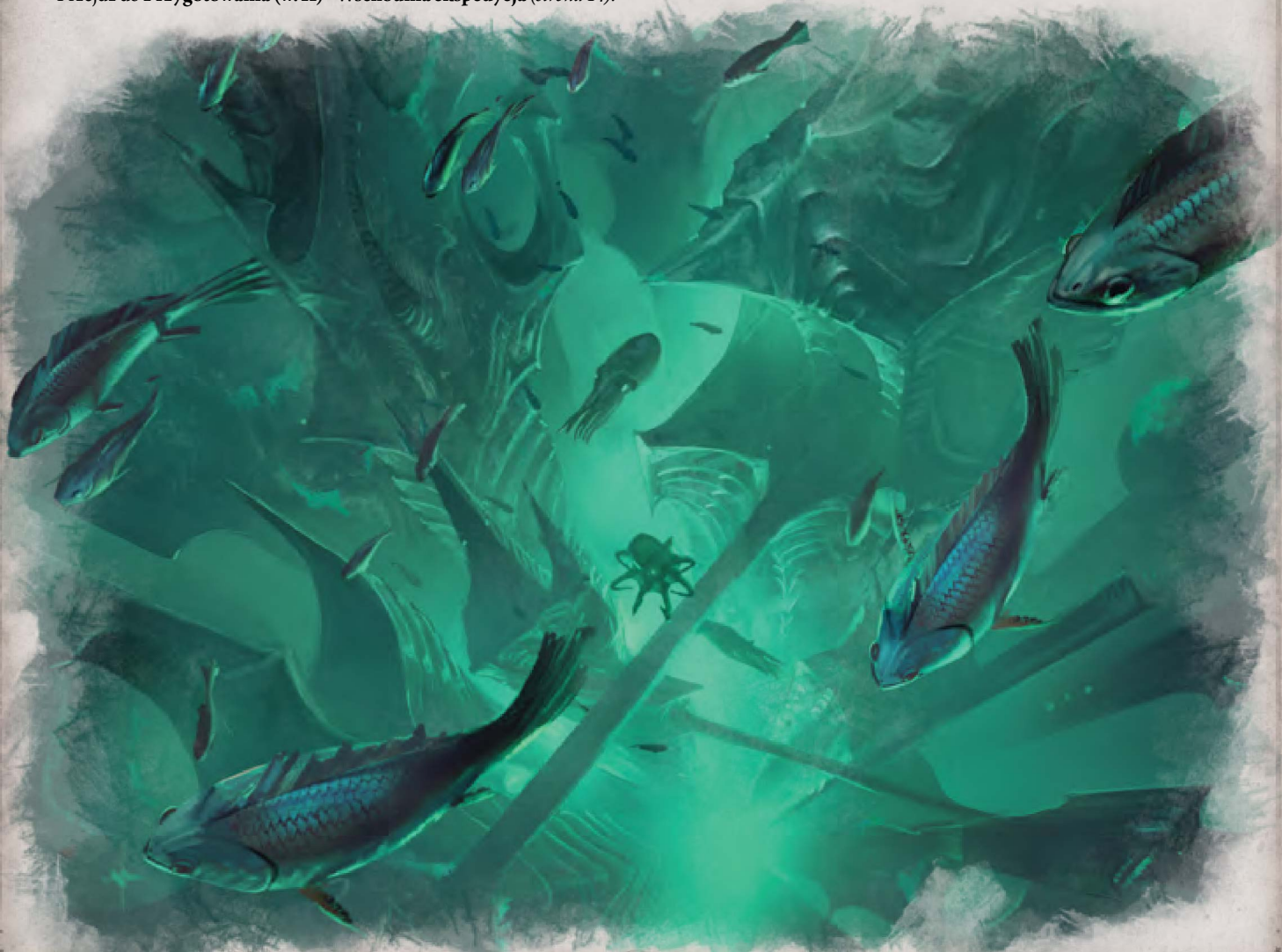
Podczas przygotowań do przekroczenia muru dostrzegasz ciało leżące twarzą do czarnego piasku. To mężczyzna odziany w poszarpany płaszcz. Podchodzisz, aby sprawdzić jego puls, chwilowo wypierając z głowy pytanie, jak u diabła się tutaj znalazł. Stwierdzasz, że wciąż żyje, choć jest poważnie ranny. Z okrągłych znamion niczym po ukąszeniu na jego karku, ramionach i torsie sączy się żółta ropa. Opatrujesz rany najlepiej jak potrafisz i próbujesz ocucić nieszczęśnika solami trzeźwiącymi. Gdy z wolna otwiera oczy, wykasłuje jedno tylko słowo: „Matka”. Spoglądasz na pozostałych. Ten człowiek zdecydowanie potrzebuje pomocy.

Musisz zdecydować (wybierz jedno):

☞ „Weźmy go ze sobą. Jeszcze można go ocalić”.

Po przygotowaniu tego scenariusza, umieść 1 żeton zagłady na tajemnicy. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że ekspedycja pomogła pielgrzymowi.

☞ „Zostawmy go.” Kiedy odkrywasz początkową lokalizację w kolejnym scenariuszu, nie umieszczaj na niej żetonów wskazówek. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że ekspedycja zostawiła pielgrzymą.



Przygotowanie (w. I) – Zachodnia ekspedycja

- ☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zachodni mur*, *Kosmiczne dziedzictwo*, *Istoty z Głębin*, *Powódź*, *R'lyeh*, *Gwiezdny pomiot*, *Nieuniknione*, *Podmorskie istoty*, *Agenci Cthulhu*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Zbierz wszystkie lokalizacje z zestawu spotkań *Zachodni mur*.
- ☞ Umieść Zachodni mur w grze na Poziomie 1, tak jak pokazano.
 - ☞ Odłóż Obsydianowe podwaliny, Zatopioną chatę, Zatopione schody, Strzaskane ruiny i Podwodną kryptę na bok, poza grę.
 - ☞ Zbierz każdą pozostałą lokalizację z cechą **Chodnik** i usuń z gry 2 losowe z nich.
 - ☞ Potasuj 5 pozostałych lokalizacji z cechą **Chodnik** razem z odłożoną na bok Zatopioną chatą, Zatopionymi schodami i Strzaskanymi ruinami. Umieść 6 z nich w grze na poziomach 2–4 pod Zachodnim Murem, nieodkrytą stroną do góry.
 - ☞ Potasuj 2 pozostałe lokalizacje z cechą **Chodnik** wraz z odłożonymi na bok Obsydianowymi podwalinami tak, aby nie było wiadomo która jest która i umieść je w grze na poziomie 5, nieodkrytą stroną do góry.
 - ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w Zachodnim murze.
- ☉ Odłóż wroga Nieuniknione, osłabienie Polujący pasażer i dwustronną kartę podstępu Fryz na dnie morza na bok, poza grę.
- ☉ Przeszukaj zestaw spotkań *Gwiezdny pomiot* w poszukiwaniu wroga Koralowy Gwiezdny pomiot i odłóż go na bok, poza grę. Usuń z gry wszystkie pozostałe karty z zestawu spotkań *Gwiezdny pomiot*.
- ☉ Stwórz talię aktów, używając Aktu 1a – „Ku głębinom”. Usuń z gry pozostały akt.
- ☉ W kolejności graczy, każdy gracz może wybrać 1 atut z cechą **Przedmiot** z zestawu spotkań *Ekspedycja*. Dany gracz rozpoczyna grę z wybranym atutem pod swoją kontrolą. Ten zestaw został oznaczony następującym symbolem:
- 
- ☉ Dodaj żetony zalania do puli żetonów.
- ☞ Podnieś poziom zalania każdej lokalizacji na poziomach 2–5.
 - ☞ Podnieś poziom zalania każdej lokalizacji na poziomach 4–5 do całkowicie zalanej.
- ☉ Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Sąsiedowanie lokalizacji w Zachodnim murze

Podczas tego scenariusza lokalizacje są ułożone na 5 poziomach.

- ☉ Położenie każdej lokalizacji jest określone przez jej poziom (1–5). Zachodni mur jest na poziomie 1 (najwyższym), zaś pozostałe lokalizacje znajdują się na coraz niższych, aż do poziomu 5 (najniższego).
- ☉ Kiedy jakiś efekt karty odnosi się do poziomu lokalizacji, wówczas odnosi się do numeru rzędu, w którym się ona znajduje (zgodnie ze schematem ułożenia lokalizacji po prawej).
- ☉ Podczas tego scenariusza każda lokalizacja jest połączona z każdą lokalizacją w rzędzie nad nią i pod nią. Lokalizacje w tym samym rzędzie nie są ze sobą połączone.

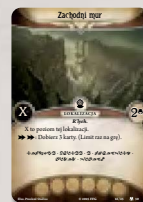
Tryb samodzielnej rozgrywki

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:

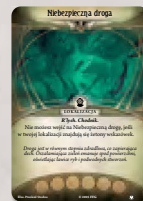
- ☉ Badacze mogą wybrać, w którą wersję tego scenariusza chcą zagrać.
- ☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -3, -4, , , , , , .
- ☉ Badacze nie zdobyli żadnych artefaktów.

Ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Zachodni mur (w. I)”

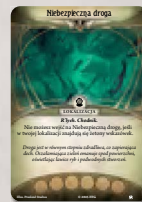
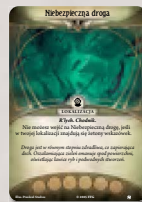
Poziom 1



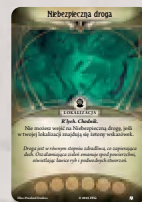
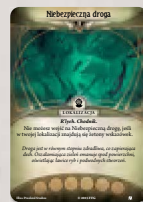
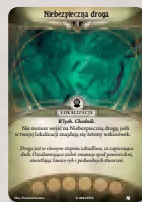
Poziom 2



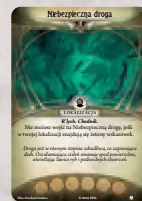
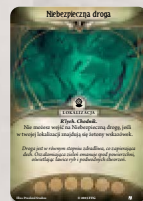
Poziom 3



Poziom 4



Poziom 5



Przygotowanie (w. II) – Wschodnia ekspedycja

- ☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: Zachodni mur, Kosmiczne dziedzictwo, Istoty z Głębin, Powódź, R'lyeh, Gwiezdny pomiot, Nieumikniony, Podmorskie istoty, Agenci Cthulhu. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Zbierz wszystkie lokalizacje z zestawu spotkań Zachodni mur.
- ☛ Umieść Obsydianowe podwaliny w grze na Poziomiu 1, tak jak pokazano.
 - ☛ Odlóż Zachodni mur, Zatopioną chatę, Zatopione schody, Strzaskane ruiny ❷ i Podwodną kryptę ❷ na bok, poza grę.
 - ☛ Zbierz każdą pozostałą lokalizację z cechą **Chodnik** i usuń z gry 2 losowe z nich.
 - ☛ Potasuj 5 pozostałych lokalizacji z cechą **Chodnik** razem z odłożoną na bok Zatopioną chatą, Zatopionymi schodami i Strzaskanymi ruinami ❷. Umieść 6 z nich w grze na poziomach 2–4 nad Obsydianowymi podwalinami, nieodkrytą stroną do góry.
 - ☛ Potasuj 2 pozostałe lokalizacje z cechą **Chodnik** wraz z odłożonym na bok Zachodnim murem tak, aby nie było wiadomo która jest która, i umieść je w grze na poziomie 5, nieodkrytą stroną do góry.
 - ☛ Każdy badacz rozpoczyna grę w Obsydianowych podwalinach.
- ☉ Stwórz talię aktów, używając Aktu 1a—„Wspinaczka po murze”. Usuń z gry pozostałe akty.
- ☉ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli istota została pokonana, usuń z gry zestaw spotkań Nieumikniony.
- ☉ Odlóż osłabienie Polujący pasożyt i dwustronną kartę podstępu Fryz na dnie morza ❷ na bok, poza grę.
- ☉ Przeszukaj zestaw spotkań Gwiezdny pomiot w poszukiwaniu wroga Koralowy Gwiezdny pomiot i odlóż go na bok, poza grę. Usuń z gry wszystkie pozostałe karty z zestawu spotkań Gwiezdny pomiot.
- ☉ W kolejności graczy, każdy gracz może wybrać 1 zdobyty atut z cechą **Artefakt** lub 1 atut z cechą **Przedmiot** z zestawu spotkań Ekspedycja. Dany gracz rozpoczyna grę z wybranym atutem pod swoją kontrolą. Ten zestaw został oznaczony następującym symbolem:



Sąsiedowanie lokalizacji w Zachodnim murze

Podczas tego scenariusza lokalizacje są ułożone na 5 poziomach.

- ☉ Położenie każdej lokalizacji jest określone przez jej poziom (1–5). Obsydianowe podwaliny są na poziomie 1 (najniższym), zaś pozostałe lokalizacje znajdują się na coraz wyższych, aż do poziomu 5 (najwyższego).
- ☉ Kiedy jakiś efekt karty odnosi się poziomowi lokalizacji, wówczas odnosi się do numeru rzędu, w którym się ona znajduje (zgodnie z ułożeniem lokalizacji po prawej).
- ☉ Podczas tego scenariusza każda lokalizacja jest połączona z każdą lokalizacją w rzędzie nad nią i pod nią. Lokalizacje w tym samym rzędzie nie są ze sobą połączone.

Ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Zachodni mur (w. II)”

Poziom 5



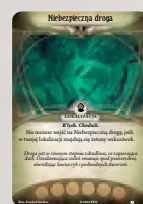
Poziom 4



Poziom 3



Poziom 2



Poziom 1



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:

- ☉ Badacze mogą wybrać, w którą wersję tego scenariusza chcą zagrać.
- ☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ❶, ❷, ❸, ❹, ❺, ❻, ❼, ❽, ❾, ❿, ⓫, ⓬, ⓭, ⓮, ⓯, ⓰, ⓱, ⓲, ⓳, ⓴, ⓵, ⓶, ⓷, ⓸, ⓹, ⓺, ⓻, ⓼, ⓽, ⓾, ⓿.
- ☉ Nie zanotowano, że istota została pokonana.
- ☉ Badacze nie zdobyli żadnych artefaktów.

Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): Z pomocą pozostałych członków ekspedycji (i kieszeni z powietrzem rozsianych po ruinach) udaje wam się dowiec do celu. W mroku oceanu za murem kłębią się upiorne kształty. Stworzenia, które zamieszkują podwaliny i okolice miasta R'lyeh są dziwaczne i poskręcane. Czujecie, że w swoich najmroczniejszych koszmarach jeszcze nie raz je ujrzycie.

- ☞ W Dzienniku kampanii wykreśl „Zachodni mur” na mapie R'lyeh.
- ☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to *Po pierwsze, nie szkodzić*, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii.
 - ☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Zakończenia 3**.
 - ☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Grobowca Śniącego** (strona 38).

Zakończenie 1: Dno oceanu jawi się niczym fantasmagoryczna mieszkanka złowieszczej flory i upiornej fauny. Między wodorostami przepływają leniwie ryby z rodziny świetlikowatych, których wygląd możecie opisać wyłącznie jako przedpotopowy. Inny podwodny stwór o świecących ślepiach i szerokiej paszczy płynie wprost na was, tylko po to, by w ostatniej chwili zawrócić przed połyskującą barierą utrzymującą wodę w zatoce.

- ☞ W Dzienniku kampanii wykreśl „Zachodni mur” na mapie R'lyeh.
- ☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to *Po pierwsze, nie szkodzić*, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Przejdź do **Zakończenia 3**.

Zakończenie 2: Potężny wstrząs przetacza się przez pradawne miasto, powalając was na ziemię. Ruby rzuca przekleństwami w czasie, gdy wy, wsparci o filar, próbujecie stanąć na nogi. R'lyeh coraz bardziej się wynurza. Ostatecznie wstrząsy po chwili ustają. Kobieta staje obok i spogląda na idealnie okrągły kształt czarnej zatoki. „Jasna cholera” – mówi. – „Założyłam się z Andym, że wrócimy pierwsi. Ten mięczak chyba nie dalby nam forów, gdybym udawała, że zламаłam nogę, co nie?”. Wzdychacie tylko i kierujecie się z powrotem na Cassandrę, pozwalając Ruby w spokoju opatrzyć swoją prawą łydke. Dobrze będzie wrócić do waszego tymczasowego „domu”.

- ☞ W Dzienniku kampanii wykreśl „Zachodni mur” na mapie R'lyeh.
- ☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to *Po pierwsze, nie szkodzić*, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Przejdź do **Grobowca Śniącego** (strona 38).

Zakończenie 3: Antyczna kopuła aktywnie połyskuje na dnie oceanu. Gdy przyglądacie się jej z zachwytem, ogromny kawał obsydianu odrywa się gdzieś z góry i spada wprost w tym kierunku. Ku waszemu zdumieniu, zamiast roztrzaskać się na tysiące kawałków, kopuła tylko marszczy swą powierzchnię i odgina się, przepuszczając odlamek, który z głośnie hukiem przelatuje dalej. Coś w jej wnętrzu z jednej strony odpycha wodę, a z drugiej przepuszcza obiekty o stałej konsystencji.

Cokolwiek by tego nie powodowało, Tillinghast z pewnością będzie zainteresowany. Z drugiej strony, moglibyście zapuścić się dalej do R'lyeh. Masywne wrota u podstawy muru, znajdujące się pod taką samą świetlistą barierą, wprowadzą was do miasta.

- ☞ Badacze muszą zdecydować (wybierz jedno):
 - ☞ Aby odkryć tajemnice podwodnej kopuły, przejdź do **Zatopionej dzielnicy** (strona 16).
 - ☞ Aby wyruszyć ku podziemiom R'lyeh, przejdź do **Pasieki** (strona 19).

Zadanie: Po pierwsze, nie szkodzić

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Po pierwsze, nie szkodzić”:

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☞ Jeśli ekspedycja pomogła pielgrzymowi, przejdź do **Zadania 1**.
- ☞ W przeciwnym razie, przejdź do **Zadania 2**.

Zadanie 1: Stan mężczyzny gwałtownie się pogarsza. Przy końcu przeprawy kaszle i krztusi się żółtą flegmą. Tuż po tym, jak przesłisnąć przez tę niebezpieczną drogę, człek zaczyna głośno wrzeszczeć i rycć paznokciami po swej twarzy i torsie. Na jego szyi i ramionach pojawiają się niewielkie otwory, które szybko rozwierają się niczym dojrzałe owoce, zaś z ich wnętrza wylaniają się upiorne, wijące się pasożyty. Pysk każdego ze stworów wypełniają rzędy ostrych zębów, z których kapie ta sama ropa, która sączyła się z ciała ofiary. To, co pozostało z nieszczęśnika z wolna podnosi się, niczym szkaradna marionetka, wyciągając w twoim kierunku rozszarpaną dłoń. Jednocześnie z jego ramienia wylania się kolejny pasożyt, który wiję się groteskowo, jakby smakując powietrze w swoim nowym środowisku.

- ☞ Znajdź odłożone na bok osłabienie Polujący pasożyt i na stałe dodaj go do twojej talii. Ta karta nie wlicza się do limitu kart w talii twojego badacza.
- ☞ Zrobileś co mogłeś, by pomóc nieszczęśnikowi. Zaznacz 2 postępy pod Zadaniem „Po pierwsze, nie szkodzić” w Dzienniku kampanii.

Zadanie 2: Nawet po pomyślnym zbadaniu muru nie możesz przestać myśleć o nieszczęśniku, którego zdecydowałeś się zostawić na pastwę losu. Wspomnienia jego błagalnego wzroku i pełnego cierpienia kaszlu będą cię nawiedzać w najgorszych koszmarach. A może jednak mogłeś go ocalić? Albo chociaż pomóc mu dokonać żywota w ludzkich warunkach?

- ☞ Porzuciłeś kogoś w potrzebie. Otrzymujesz 1 punkt traumy psychicznej.
- ☞ Wymaży 1 postęp pod Zadaniem „Po pierwsze, nie szkodzić” w Dzienniku kampanii.

Zatopiona dzielnica

Zatopiona dzielnica 1: Gdy wchodzicie pod podwodną kopułę, wita was trzeszczący dźwięk, niczym przepływającej energii elektrycznej. Dno oceanu pokrywają zawalone ruiny i zalane rowy. Wy jednak, choćbyście nie wiem jak się starali, nie potraficie oderwać wzroku od oceanu poza tą pozaziemską barierą. Dostrzegacie grupę meduz, majestatycznie unoszących się w przepastnych głębinach. Zdajecie też sobie sprawę, że gdyby z jakiegokolwiek powodu to pole energii przestało działać, całą waszą ekspedycję pochłonęłaby morska kipiela.

Sprawdź Dziennik kampanii.

☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Zatopionej dzielnicy 2.**

☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Zatopionej dzielnicy 3.**

Zatopiona dzielnica 2: „Chyba znaleźliśmy źródło” – mówi Andy, wskazując na okrągłą budowlę na środku placu. Nad nią widać połyskujący bąbel, smagany wiązkami prądu. To z pewnością źródło tutejszego światła i zapewne zasilanie bariery chroniącej te ruiny przed morską wodą. Wewnątrz budynku natraficie na ruchome planetarium, będące skomplikowanym mechanizmem ruchomych sfer i kręcących się zębatek wplecionych w nieprzerwany strumień prądu. W środku tej maszyny spoczywa rozżarzona kula. Andy jest wyraźnie spięty. „To zasilanie tej maszynierii. Nie wiem co by się stało, gdybyśmy to zabrali ale... Pan Tillinghast na pewno byłby tym zainteresowany”.

Zanim macie szansę zaprotestować, mężczyzna już zasiada do prastarego pulpitu sterowniczego. Może znajdzie się sposób, byście mogli zabrać kulę i nie utonąć...

☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to *Nie ma jak w domu*, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na następnej stronie.

Przejdź do **Przygotowania.**

Zatopiona dzielnica 3: Podążacie wraz z ekspedycją za zalane czeluście i zatopione ruiny, gdzie traficie wprost do źródła tutejszego światła i zapewne pola energii. Wewnątrz budynku znajdujecie ruchome planetarium, będące skomplikowanym mechanizmem ruchomych sfer i kręcących się zębatek wplecionych w nieprzerwany strumień prądu. W środku tej maszyny spoczywa rozżarzona kula. Ruby zamyśla się. „To wygląda jak jakaś przepompownia. Założę się, że to świecidełko jest jej istotnym elementem. Jest szansa, że jak to zwędzimy to cały ocean zwali się nam na głowę” – mówi z zawadiackim uśmiechem. – „Lepiej miejcie nogi w pogotowiu”.

Zanim macie szansę zaprotestować, kobieta już zasiada do prastarego pulpitu sterowniczego. Może znajdzie się sposób, byście mogli zabrać kulę i nie utonąć...

☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to *Nie ma jak w domu*, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.

Przejdź do **Przygotowania.**

Przygotowanie

- ☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań:
Zatopiona dzielnica, Pozaziemska machina, Kosmiczne dziedzictwo,
Istoty z Głębin, Prastara mgła, Powódź, R'lyeh, Podmorskie istoty.
Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść w grze Rdzeń bariery, stroną *Nieaktywny* do góry.
- ☞ Zbierz każdą lokalizację Dno morza i usuń z gry 1 losową kopię Rify koralowej i 1 losową kopię Zatopionego akropolu.
 - ☞ Potasuj razem 8 pozostałych lokalizacji Dno morza i umieść je wokół Rdzenia bariery w formie układu rzędów i kolumn 3x3, tak jak pokazano na schemacie ułożenia lokalizacji po prawej.
 - ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w Rdzeniu bariery.
- ☉ Odłóż atut fabularny Węzeł bariery, dwustronne karty Podwodnego pasożyta ☠ i Obsydianowego reliktu ☠ na bok, poza grę.
- ☉ W kolejności graczy, każdy gracz może wybrać 1 zdobyty atut z cechą **Artefakt** lub 1 atut z cechą **Przedmiot** z zestawu spotkań *Ekspedycja*. Dany gracz rozpoczyna grę z wybranym atutem pod swoją kontrolą. Ten zestaw został oznaczony następującym symbolem:
- 
- ☉ Dodaj żetony zalania do puli żetonów i sprawdź Dziennik kampanii.
- ☞ Jeśli *ekspedycja wyruszyła na wschód*, wylaniające się miasto naruszyło starożytną kopułę. Podnieś poziom zalania 1 i lokalizacji Dno morza.
- ☉ Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Sąsadowanie lokalizacji w Zatopionej dzielnicy

Podczas tego scenariusza lokalizacje tworzą układ w formie rzędów i kolumn. Każda lokalizacja jest połączona z każdą lokalizacją, z którą sąsiaduje.

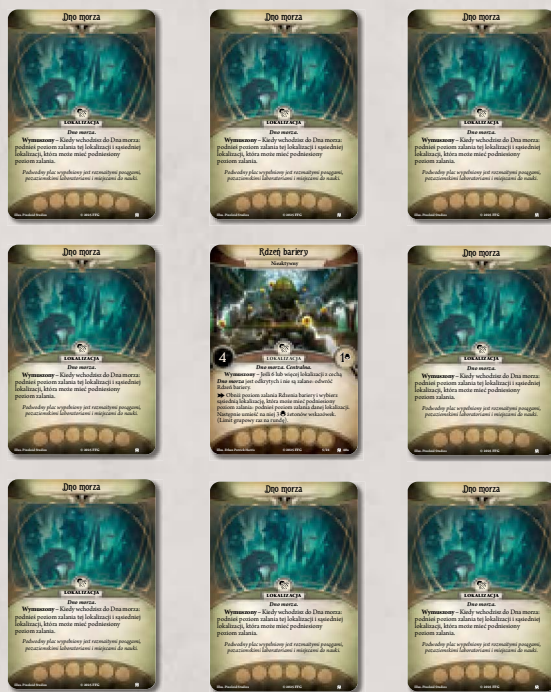
- ☉ Lokalizacje sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną krawędź (lewą, prawą, górną lub dolną). Lokalizacje, które mają wspólny tylko róg, nie są sąsiadujące.

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- ☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Wybierz, czy *ekspedycja wyruszyła na zachód*, czy *ekspedycja wyruszyła na wschód*.
- ☞ Jeśli *ekspedycja wyruszyła na zachód*, dodaj do worka chaosu 1 żeton ☠.
 - ☞ Jeśli *ekspedycja wyruszyła na wschód*, dodaj do worka chaosu żetony ☠, ☠ i ☠.
- ☉ Badacze nie zdobyli żadnych artefaktów.

Ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Zatopiona dzielnica”



Zadanie: Nie ma jak w domu

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to *Nie ma jak w domu*:

Rozglądasz się dokoła, podziwiając pozaziemskie planetarium. Widok przywodzi ci na myśl wspomnienie tej nocy, w czasie której Tillinghast przygarnął cię z ulicy. Doskonale pamiętasz jak jasne były wówczas gwiazdy i w jakim układzie się znajdowały. Tym samym układzie, który właśnie przed sobą widzisz. Tu, z dala od trosk i doczesności życia w Arkham, masz czas na przemyślenia. Słowa Tillinghasta były mile, lecz ton jego głosu zimny, ostry i pozbawiony głębszych uczuć. Gdy się nad tym mocniej zastanawiasz, to okazywał ci zainteresowani wyłącznie wtedy, gdy byłeś mu potrzebny. Nie kierował się życzliwością, gdy cię uratował. Chodziło mu jedynie o pozyskanie kolejnego popychadła na swoje rozkazy.

Nie zliczysz, ile razy wykonywałeś dla niego „ostatnią robotę”. Czy naprawdę jego słowa są warte choćby funta kłaków?

Musisz zdecydować (wybierz jedno):

- ☉ „Pan Tillinghast dobrze mnie traktował. Ufam mu”. Wylecz 1 punkt traumy fizycznej lub 1 punkt traumy psychicznej z twojego badacza. Wymaż 1 postępowanie pod Zadaniem *Nie ma jak w domu* w Dzienniku kampanii.
- ☉ „Mogę liczyć tylko na siebie. Nie mam nikogo, komu mogę zaufać”. Zaznacz 2 postępowania pod Zadaniem *Nie ma jak w domu* w Dzienniku kampanii i otrzymaj 1 punkt traumy psychicznej. Każdy badacz zaczyna kolejny scenariusz z 2 kartami mniej na swojej początkowej ręce.

Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani): Będąc po drugiej stronie wejścia, spoglądacie przez pajęczynową barierę na morskie dno. Ocean pochłonął pozaziemską kopułę w zaledwie kilka sekund. To cud, że i was nie spotkał ten los.

- ☞ Poniesiona porażka odwróciła waszą uwagę od wyznaczonych celów. Każdy badacz musi wymazać 1 postęp pod swoim Zadaniem, jeśli to możliwe.

- ☞ Przejdź do **Zakończenia 3**.

Zakończenie 1: Dziwny węzeł pulsuje w dłoni, wytwarzając miękki bąbel, który odpycha spadające odłamki. Gdy docieracie do wejścia, kopuła pęka jak balon. Członkowie ekspedycji obserwują z mieszaniną zachwytu i grozy, jak morska kipiela pochłania pozaziemską budowlę. Czujesz lekkie uklucie bólu w dłoni, a gdy na nią patrzysz, dostrzegasz, że węzeł złączył się z twoim ciałem poprzez pajęczynowate wrzeciona. Co ciekawe, gdy próbujesz odłożyć dziwny przedmiot, nici odłączają się bezboleśnie od twojej skóry. Tillinghast z pewnością będzie zachwycony tak niezwykłym znaleziskiem.

- ☞ W sekcji „Zdobyte Artefakty” w Księdze kampanii, zaznacz kratkę obok „Węzła bariery”.

- ☞ Przejdź do **Zakończenia 3**.

Zakończenie 2: Węzeł po ponownym uruchomieniu w zaledwie kilka chwil osusza zalaną kopułę. Zaczynacie badać graniczne ruiny wraz z pozostałymi członkami ekspedycji i zachwycacie się ich antycznym sznytem. Uczucie stąpania po suchym lądzie na dnie oceanu, gdy tuż za granicą kopuły leniwie przepływają ryby, jest prawdziwie zjawiskowe. Po kilku godzinach ruszacie dalej.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że przekierowano zasilanie.
- ☞ Każdy badacz zdobywa 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ dogłębnie zbadał Zatopioną dzielnicę.
- ☞ Przejdź do **Zakończenia 3**.

Zakończenie 3: Pole energii ochraniające tunel prowadzący do miasta nadal dobrze działa. Podwaliny R'lyeh w dalszym ciągu się rozpadają w miarę jak miasto coraz bardziej się wynurza. Pora ruszać dalej.

- ☞ W Dzienniku kampanii wykreśl „Zatopioną dzielnicę” na mapie R'lyeh.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii.

☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Pasieki** (strona 19).

☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Zachodniego muru** (strona 12).



Pasieka

Sprawdź Dziennik kampanii.

☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Pasieki 1**.

☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Pasieki 2**.

Pasieka 1: Wilgotne tunele pod R'lyeh bez końca wiją się i rozgałęziają niczym kapilary jakiejś monstrualnej bestii. Na ścianach widać pulsujące miękkim światłem lśniąco wypustki. Trzeciego wieczoru, tuż po rozbiciu obozu, siadacie naprzeciw wejścia do tunelu, gdzie Andy gorączkowo notuje coś w swoim dzienniku. Rozmowa szybko zbacza na temat wydarzeń, które doprowadziły każde z was do współpracy z Tillinghastem.

Jeśli grasz jako Ursula Downs: Wraz ze swoim asystentem Jakiem dodajecie kilka szczegółów, gdy Andy zapisuje ciąg wydarzeń, który was tu sprowadził. Tłumisz drżenie, gdy przypominasz sobie koszmary, jakich doświadczyłaś w Amazonii, i wracasz wspomnieniami do momentu, w którym Jake stracił nogę.

„W dużym skrócie... Pan Tillinghast powiedział, że ma dla mnie gorący materiał. Coś, co pozwoli mi się wybić. No i obiecał, że może zarobić dość pieniędzy, żeby spłacić swoje długi” – mówi, z wyraźnym zawstydeniem. – „Po moich ostatnich wyskokach musiałem trochę wyluzować. No, może bardziej niż trochę”.

W tym samym czasie wstrząs przetacza się przez tunele. Twarz Andy'ego blednie, gdy nachyla się w waszą stronę. „Mam pewną teorię. To całe miasto? Ono się wynurza. To znaczy, nadal się wynurza. Wstrząsy, rozpadające się fundamenty, to, co kiedyś było całkiem pod wodą, a teraz już nie jest... Widzieliście to cmentarzysko statków na iglicach? To łodzie, które ginęły na oceanie od stuleci. Nie mam pojęcia z czego to wszystko wynika, ale ciągle nawiedzają mnie te sny...”.

Następnego dnia odkrywacie rozległą jaskinię. Jej ściany i sufit pełne są losowo rozmieszczonych otworów, zaś cała formacja przypomina plaster miodu. Andy natychmiast podbiega do jednego z tuneli, z którego unosi się szczególnie nieprzyjemny zapach, i podnosi z ziemi zakrwawiony strzęp ubrania. „Nie wiem co tutaj żyje, ale dam głowę, że gustuje w ludzkim mięsie”.

Nieco głębiej widać mięsistą narośl, wydzielającą gęstą, flegmatową żółć. Jakim cudem cokolwiek, co tu trafiło, może nadal żyć?

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

☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to Podążaj za wiarą, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.

Przejdź do **Przygotowania (w. I) - Zachodnia ekspedycja** (strona 20).



Pasieka 2: Tunele poza centrum miasta wiją się w bezkresną spiralę, prowadząc w dół całego kompleksu, złożonego z pozaziemskich warsztatów, gdzie czas się zatrzymał. „Co oni tu majstrowali...” – zastanawia się Ruby. Ogromne metalowe przydatki zwisają nad kilometrowymi pasami transmisyjnymi, zaś gargantuiczne posągi spoglądają na was z wysokich alków. Jednak zamiast przemierzać to miejsce w niemej ciszy, ucinacie sobie pogawędkę o tym, w jaki sposób każdy trafił pod pieczę Tillinghasta.

„Jeśli o mnie chodzi, to stary przylapał mnie, jak próbowałam zwedzić jego towar” – mówi bez ogródek Ruby. – „Spaprałam robotę. No ale on zawsze potrafił obrócić każdą sytuację na swoją korzyść. Po tym wszystkim zaproponował mi pracę. Zarobek był niezły, lepszy niż miałabym za poprowadzone rzeczy, więc się zgodziłam. Od pewnego czasu odkładałam na wygodną emeryturkę”.

Warsztaty prowadzą do sieci tuneli, gęstych niczym labirynt. Po wielu dniach eksploracji odkrywacie rozległą jaskinię. Jej ściany i sufit pełne są losowo rozmieszczonych otworów, zaś cała formacja przypomina plaster miodu. Przed wejściem do jednego z tuneli leżą makabryczne szczątki młodego mężczyzny, odzianego w pozszywany płaszcz. Smród jest nie do wytrzymania.

„To samo miał na sobie ten poprzedni gość” – mówi Ruby, zasłaniając nos chusteczką i wyjmując z jednej z kieszeni mężczyzny niewielki skrawek papieru. Zapisano na nim krwio 2 słowa: PRZYŚLIJCIE POMOC. Spoglądasz w głąb tunelu. Jego ściany porasta mięsista narośl, przywodząc na myśl wnętrze gigantycznej gardzieli. Śmierdzi tu jeszcze bardziej.

Na moje oko to raczej nie znajdziemy tam nikogo, komu można już pomóc. Ale może trafi się coś cennego” – stwierdza Ruby, lecz bez zwyczajowego luzu i przekonania w głosie.

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

☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to Podążaj za wiarą, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.

Przejdź do **Przygotowania (w. II) - Wschodnia ekspedycja** (strona 20).

Zadanie: Podążaj za wiarą

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Podążaj za wiarą”:

Gdy spoglądasz na przypominające plastry tunele, wypełnione gąbczastą, mięsistą naroślą i gruzem, ogarnia cię uczucie prawdziwego przerażenia. Dostrzegasz rozbity latarnię i kilka rozdartych płaszczy. Na środku pomieszczenia ktoś namalował kredą okrąg złożony z łacińskich słów. Czy to jakiś ochronny rytuał? Nie to cię jednak najbardziej niepokoi, a fakt, że na środku ktoś wyrzył najświętszy symbol twojej wiary. Czyżby to dzieło twoich współwyznawców? Mogli to równie dobrze być jacyś heretycy, ale gdy to rozważasz, zaczynasz się zastanawiać czy ich również przywiodła do tego miejsca ta sama siła, co ciebie. Czujesz nerwowe klucie w brzuchu, gdy zagłębiasz się w trzewia bestii. Czyżby wiara sprowadziła cię na manowce?

Musisz zdecydować (wybierz jedno):

☞ „Zaczynam tak podejrzewać”. Wymaż 1 postęp pod Zadaniem „Podążaj za wiarą” w Dzienniku kampanii. Podczas następnego scenariusza, gdy każdy badacz miałby po raz pierwszy dobrać kartę z talii spotkań, zamiast tego dany badacz może dobrać 1 kartę ze swojej talii.

☞ „Moja wiara jest niezachwiana”. Zaznacz 2 postępy pod Zadaniem „Podążaj za wiarą” w Dzienniku kampanii i otrzymaj 1 punkt traumy psychicznej. Podczas następnego scenariusza, gdy każdy badacz po raz pierwszy dobiera kartę z talii spotkań, dana karta zyskuje słowo kluczowe Mroczna fala.

Przygotowanie (w. I) – Zachodnia ekspedycja

- ☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Pasieka*, *Kosmiczne dziedzictwo*, *Prastara mgła*, *Nieuniknione*, *Pielgrzymi*, *Mroczny kult*, *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść Wejście do pasieki w grze, stroną (*Widoczne światło*) do góry.
- ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w Wejściu do pasieki.
- ☉ Stwórz talię aktów, używając Aktu 1a—„Niepokojące znaki” i Aktu 2a—„Zagubieni pielgrzymi”. Usuń z gry pozostały akt.
- ☉ Usuń wroga Matka z gry.
- ☉ Odłóż na bok, poza grę: każdą lokalizację z cechą **Pasieka**, wroga Groteskowy Amalgam i dwustronnego wroga Płaskonabłonkowy pasożyt ☹, atuty fabularne Maria Rivera, Prastary reliket ✚ i Przerażająca „maska”, zestawy spotkań *Pielgrzymi* i *Nieuniknione* oraz każdą kopię osłabienia Pasożytnicze przeobrażenie.
- ☉ W kolejności graczy, każdy gracz może wybrać 1 zdobyty atut z cechą **Artefakt** lub 1 atut z cechą **Przedmiot** z zestawu spotkań *Ekspedycja*. Dany gracz rozpoczyna grę z wybranym atutem pod swoją kontrolą. Ten zestaw został oznaczony następującym symbolem:
- ☉ Aby utworzyć talię spotkań, potasuj pozostałe karty spotkań wraz z odłożonymi na bok lokalizacjami z cechą **Pasieka**: Pola inkubacyjne i obiema kopiami Mięsistych ścieżek.
- ☞ Gdy to zrobisz, wtasuj odłożoną na bok lokalizację Świetliste tunele między 10 kart ze spodu talii spotkań.
- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Przygotowanie (w. II) – Wschodnia ekspedycja

- ☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Pasieka*, *Kosmiczne dziedzictwo*, *Prastara mgła*, *Nieuniknione*, *Gwiezdny pomiot*, *Gapowicze*, *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- Podczas przygotowywania zestawu spotkań *Nieuniknione* należy zebrać tylko kartę wroga Zainfekowany Gwiezdny pomiot. Usuń z gry wszystkie pozostałe karty z tego zestawu spotkań.
- ☉ Umieść Wejście do pasieki w grze, stroną (*Widoczne światło*) do góry.
- ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w Wejściu do pasieki.
- ☉ Stwórz talię aktów, używając Aktu 1a—„Niepokojące znaki” i Aktu 2a—„Wielojedność”. Usuń z gry pozostały akt.
- ☉ Usuń z gry atut fabularny Maria Rivera.
- ☉ Odłóż na bok, poza grę: każdą lokalizację z cechą **Pasieka**, wroga Groteskowy Amalgam, Matka i dwustronnego wroga Płaskonabłonkowy pasożyt ☹, atuty fabularne Przerażająca „maska” i Prastary reliket ✚ oraz każdą kopię osłabienia Pasożytnicze przeobrażenie.
- ☉ W kolejności graczy, każdy gracz może wybrać 1 zdobyty atut z cechą **Artefakt** lub 1 atut z cechą **Przedmiot** z zestawu spotkań *Ekspedycja*. Dany gracz rozpoczyna grę z wybranym atutem pod swoją kontrolą. Ten zestaw został oznaczony następującym symbolem:
- ☉ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli *istota została pokonana*, usuń z gry zestaw spotkań *Nieuniknione*.
- ☉ Aby utworzyć talię spotkań, potasuj pozostałe karty spotkań wraz z odłożonymi na bok lokalizacjami z cechą **Pasieka**: Pola inkubacyjne i obiema kopiami Mięsistych ścieżek.
- ☞ Gdy to zrobisz, wtasuj odłożoną na bok lokalizację Chwytający korytarz między 10 kart ze spodu talii spotkań.
- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- ☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☹, ☹, ☹, ☹, ☹.
- ☉ Wybierz, czy *ekspedycja wyruszyła na zachód*, czy *ekspedycja wyruszyła na wschód*.
- ☞ Jeśli *ekspedycja wyruszyła na zachód*, dodaj do worka chaosu 1 żeton ☹.
 - ☞ Jeśli *ekspedycja wyruszyła na wschód*, dodaj do worka chaosu żetony ☹ i ☹.
- ☉ Nie zanotowano, że *istota została pokonana*.
- ☉ Badacze nie zdobyli żadnych artefaktów.

Antrakty scenariusza: Zagubieni pielgrzymi

Pokaszłująca kobieta przedstawia się jako Maria Rivera. Ona i jej pobratymcy są kolektywem pielgrzymów, których w to miejsce sprowadziły wspólne sny. „To królestwo zatopionego boga, budzącego grozę władcy, Cthulhu. Pani Dao, nasza przywódczyni, nakazała nam oczekiwać jego przybycia w tym pradawnym mieście”. „Cthulhu”... coś wam to mówi. W snach wielokrotnie słyszeliście to imię.

Maria kontynuuje opowieść. „Jednak w tych tunelach żyje coś złowrogiego. Coś, co obawiam się, że obudziliśmy. Posłaliśmy jednego z naszych, by sprowadził pomoc, ale jak dotąd nie wrócił”.

Waszą rozmowę przerywa mrozący krew w żyłach ryk. Maria opuszcza wzrok. „Od naszego przybycia coś nas ściga... coś upiornego. Polowało na nas w labiryncie uliczek, w pradawnym archiwum, a nawet w samym sercu miasta. Miałam nadzieję, że nie przyjdzie za nami do tego okropnego i splugawionego miejsca” – mówi, lekko pokaszując. – „Brak mi sił, by wyprowadzić ich wszystkich z tych tuneli. Błagam, pomóżcie im bezpiecznie stąd wyjść”.

Jeszcze jeden ryk wydobywa się z tuneli. Tym razem dochodzi z bliższej odległości i towarzyszy mu brzęczenie pasożytów. Andy spogląda na was, potem na Marię i mówi – „Zbierz swoich ludzi. Nikt nie zasługuje na śmierć w takim miejscu”.

- ☞ Odwróć Wejście do pasieki na stronę (*Niebezpieczne wyjście*).
- ☞ Przeszukaj talię spotkań, stos odrzuconych kart spotkań oraz wszystkie obszary w grze i poza grą w poszukiwaniu każdego niebędącego osłabieniem wroga z cechą **Kultysta**. Potasuj ich razem i umieść w zakrytym stosie pod Zaginionym obozowiskiem.
- ☞ Wybierz badacza, który przejmie kontrolę nad odłożonym na bok atutem fabularnym Maria Rivera. (*Pamiętaj, że Maria również ma cechę Kultysta, a zatem i ją możesz ocalić!*)
- ☞ Rozstaw odłożonego na bok wroga Nieuniknionego w lokalizacji najdalej od badaczy, wyczerpanego. Wtasuj pozostałą część zestawu spotkań Nieunikniony wraz ze stosem odrzuconych kart spotkań do talii spotkań.
- ☞ Dodawaj żetony wskazówek na każdą lokalizację bez wartości **Zwycięstwo X**, dopóki nie będzie tam tylu żetonów wskazówek, ile wynosi jej wartość wskazówek.
- ☞ Kontynuuj rozgrywkę.



Antrak scenariusza: Wielojedność

Gwałtowny napływ obcej świadomości odczuwacie niczym tysiące jaźni i wspomnień, oplatających wasze własne. To wasza Matka. Czujecie to w głębi waszego jestestwa. Widzicie legion uskrzydłych, mackowatych potworności, wchodzących na pozaziemski statek. Widzicie Matkę w stadium larwalnym, wypełzającą ze swojego żywiciela. Widzisz, jak wchodzi do kolejnego, i jeszcze następnego, by złożyć jaja w ich przełyku. Czujecie jej żądzę uctowania, chęć rozprzestrzeniania się i namnażania. Następnie czujecie smak pozaziemskiego mięsa, potem ludzkiego mięsa, a wreszcie smak własnych tkanek, które Matka kosztuje w tym właśnie momencie.

Gdy się budzicie, Ruby stoi nad wami z ostrzem w dłoni. Leżycie na środku pulsującej i cuchnącej komnaty. Linki, które łączyły was z Matką, leżą na ziemi niczym ogony jaszczurek. W ściany wkomponowane jest ogromne truchło obcej istoty, która teraz przypomina groteskową marionetkę. To ona – Matka. Czujecie, jak pragnie się z wami złączyć, stać się wami, pochłonąć was.

„Musimy to zniszczyć!” – mówi gniewnie Ruby.

- ⌚ Rozłóż ponownie lokalizację Wejście do pasieki, Chwytający korytarz, Głodujący korytarz i Kwasową jamę, zgodnie ze schematem ułożenia lokalizacji po prawej. Dodaj każdą pozostałą lokalizację z wartością **Zwycięstwo X**, na której nie ma żadnych żetonów wskazówek, do puli zwycięstwa, odrzucając z nich wszystkie żetony i dołączone karty.
- ⌚ Przeszukaj talię spotkań, stos odrzuconych kart spotkań oraz obszary gry w poszukiwaniu wszystkich pozostałych lokalizacji i usuń je z gry.
- ⌚ Znajdź odłożoną na bok lokalizację Centralna komora i umieść ją pomiędzy pozostałymi lokalizacjami tak, aby jej dolna krawędź skierowana była w kierunku Kwasowej jamy, zgodnie ze schematem ułożenia lokalizacji po prawej.
- ⌚ Rozstaw odłożonego na bok wroga Matkę w Centralnej komorze.
- ⌚ Jeśli zestaw spotkań *Nieuniknione* jest odłożony na bok, rozstaw wroga *Nieuniknionego* w lokalizacji najdalej od badaczy. Wtasuj pozostałą część zestawu spotkań *Nieuniknione* wraz ze stos odrzuconych kart spotkań do talii spotkań.
- ⌚ Dodawaj żetony wskazówek na każdą lokalizację bez wartości **Zwycięstwo X**, dopóki nie będzie tam tylu żetonów wskazówek, ile wynosi jej wartość wskazówek.
- ⌚ Kontynuuj rozgrywkę.

Ułożenie lokalizacji dla Aktu 2 – Wielojedność



Obracające się lokalizacje

Podczas tego scenariusza Centralna komora wchodzi do gry pomiędzy 4 pozostałymi lokalizacjami.

- ⌚ Lokalizacja „poniżej” Centralnej komory to lokalizacja, która graniczy z dolną krawędzią lokalizacji Centralna komora.
- ⌚ Pomimo, że pozostałe lokalizacje są ze sobą połączone symbolami połączeń to Centralna komora jest połączona **wyłącznie** z lokalizacją „poniżej” i na odwrót.
- ⌚ Jeżeli badacz otrzyma polecenie, aby obrócić Centralną komorę 1 raz w kierunku zgodnym lub przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, wówczas musi obrócić Centralną komorę we wskazany sposób tak, by była ona zwrócona dolną krawędzią w kierunku lokalizacji zgodnej lub przeciwnej do ruchu wskazówek zegara.

Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza

Przed rozpatrzeniem jakiegokolwiek innego zakończenia, jeśli przynajmniej jeden badacz został pokonany: pokonany badacz czyta fragment **Pokonany badacz**.

Pokonany badacz: Ty już nie czujesz bólu. Tak właściwie, to nie ma żadnego „ciebie”. Zamiast tego stałeś się częścią nieskończonej sieci połączonych umysłów, spoczywających pod miastem. Przecież tak naprawdę to zawsze tu byłeś. I już zawsze będziesz.

- Ⓢ Każdy pokonany badacz zostaje **zabity**. Jeśli nie ma żadnego badacza, który ocalał i może kontynuować, badacze przegrywają kampanię.
- ❖ Jeśli atut fabularny Andy Van Nortwick lub Ruby Standish znajdował się w talii **zabitego** badacza, wybiercie dowolnego z ocalałych badaczy, który doda daną kartę do swojej talii do końca kampanii. Ta karta nie wlicza się do limitu kart w talii danego badacza.

- Ⓢ Jeśli udało się osiągnąć inne zakończenie, pozostali badacze odczytują odpowiednie zakończenie.

Jeśli nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali): Uciekając z cuchnących tuneli zrywacie z siebie wijące się robale. Obyście tylko nie byli zarażeni...

- Ⓢ Każdy badacz musi przeszukać zestaw spotkań **Pasieka** w poszukiwaniu kopii Pasożytniczego przeobrażenia i dodać je do swojej talii. Ta karta nie wlicza się do limitu kart w talii danego badacza.
- Ⓢ Zaktualizuj Dziennik kampanii.
 - ❖ W Dzienniku kampanii wykreśl „Pasieka” na mapie R’lyeh.
 - ❖ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Przerazająca „maska” znajdowała się pod kontrolą któregoś z badaczy, zaznacz w sekcji „Zdobyte Artefakty” w Księdze kampanii kratkę obok Przerazającej „maski”.
- Ⓢ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- Ⓢ Sprawdź Dziennik kampanii.
 - ❖ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Wielkiej krypty** (strona 24).
 - ❖ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Zakończenia 4**.

Zakończenie 1: Ostatni ocalały wylania się z cuchnących tuneli. Po wyrażeniu swej wdzięczności, pielgrzymi wskazują drogę, którą przybyli z „serca miasta”. Gdy odchodzicie, Andy wyciera posokę ze szkła aparatu. „I kolejną rolę szlag trafiał. A wystarczyłoby jedno zdjęcie i byłbym ustawiony. Równie dobrze mogłem w drodze tutaj wyrzucić całą szpulę za burtę”.

- Ⓢ Zaktualizuj Dziennik kampanii.
 - ❖ Zanotuj, że pielgrzymi zostali ocaleni.
 - ❖ W Dzienniku kampanii wykreśl „Pasieka” na mapie R’lyeh.
 - ❖ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Przerazająca „maska” znajdowała się pod kontrolą któregoś z badaczy, zaznacz w sekcji „Zdobyte Artefakty” w Księdze kampanii kratkę obok Przerazającej „maski”.
- Ⓢ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ❖ Każdy badacz zdobywa 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ ocalał pielgrzymów przed pewną śmiercią.
- Ⓢ Przejdź do **Wielkiej krypty** (strona 24).

Zakończenie 2: Zszokowani wychodzicie z tunelu tylko po to, by odkryć, że jesteście z powrotem w tej samej rozległej komnacie, co na początku. Jeżeli jacyś pielgrzymi przeżyli, to nie ociągali się z ucieczką. Po dłuższej chwili ciszy ekspedycja rusza dalej. Andy mruży wzrok i przypatruje się śladom krwi na podłożu, sugerując, że gdyby pielgrzymi wleczono po ziemi, to krwi byłoby znacznie więcej. Może ta ścieżka zaprowadzi was do miejsca, które Maria nazwała „sercem miasta”.

- Ⓢ Każdy badacz musi przeszukać zestaw spotkań **Pasieka** w poszukiwaniu kopii Pasożytniczego przeobrażenia i dodać je do swojej talii. Ta karta nie wlicza się do limitu kart w talii danego badacza.
- Ⓢ Zaktualizuj Dziennik kampanii.
 - ❖ Zanotuj, że pielgrzymi zostali pożarci.
 - ❖ W Dzienniku kampanii wykreśl „Pasieka” na mapie R’lyeh.
 - ❖ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Przerazająca „maska” znajdowała się pod kontrolą któregoś z badaczy, zaznacz w sekcji „Zdobyte artefakty” w Księdze kampanii kratkę obok Przerazającej „maski”.
- Ⓢ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- Ⓢ Przejdź do **Wielkiej krypty** (strona 24).

Zakończenie 3: Ekspedycja wraca do wejścia do pasieki skąpanego w zakrzepłej krwi. Drapiecie się po pokąsanych szyjach w nadziei, że nie zostaliście zarażeni. Pojedyncze migawki wspomnień, gdy byliście częścią tej dziwnej wielożadni nadal kołaczą w głowie każdego z was. Wątpicie, byście kiedykolwiek zdołali o tym zapomnieć.

- Ⓢ Zaktualizuj Dziennik kampanii.
 - ❖ Zanotuj, że badacze zgładzili pozaziemskie pasożyty.
 - ❖ W Dzienniku kampanii wykreśl „Pasieka” na mapie R’lyeh.
 - ❖ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Przerazająca „maska” znajdowała się pod kontrolą któregoś z badaczy, zaznacz w sekcji „Zdobyte artefakty” w Księdze kampanii kratkę obok Przerazającej „maski”.
- Ⓢ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- Ⓢ Przejdź do **Zakończenia 4**.

Zakończenie 4: Ostatecznie udaje wam się wrócić na znajomą ścieżkę. Po kilku dniach wędrówki dochodzicie pod ogromne wrota, przypominające drzwi bankowego skarbcza. Naciskacie w kolejności kilka pozaziemskich gładów i drzwi otwierają się, odsłaniając osuszoną ścieżkę na dnie morza, prowadzącą do świetlistej kopuły. Falująca bariera energii powstrzymuje napór oceanu. Gdy z zachwytem podziwiacie to zjawisko, ogromny kawał obsydianu odrywa się i spada na kopułę. Ku waszemu zdumieniu, zamiast roztrzaskać się na tysiące kawałków, kopuła tylko marszczy swą powierzchnię i odgina się, przepuszczając odlamek, który z głośnym hukiem przelatuje dalej.

„Przecież to niemożliwe” – mówi w osłupieniu Ruby. – „Coś w tej kopule zasila barierę. Odpycha wodę, a jednocześnie przepuszcza inne obiekty. Cokolwiek to jest, pewnie Randall będzie chciał to dostać” – kończy, spoglądając na mur prowadzący na powierzchnię.

- Ⓢ Badacze muszą zdecydować (wybierz jedno):
 - ❖ „Skoro już tu dotarliśmy, to trzeba dokładnie przetrząsnąć to miejsce!”. Aby odkryć tajemnice podwodnej kopuły, przejdź do **Zatopionej dzielnicy** (strona 16).
 - ❖ „Oszałeliście? Musimy się stąd wynosić!”. Aby ruszyć w kierunku muru i wrócić do obozowiska, przejdź do **Zachodniego muru** (strona 12).



Wielka krypta

Sprawdź Dziennik kampanii.

☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Wielkiej krypty 1**.

☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Wielkiej krypty 2**.

Wielka krypta 1: Rezonujące dźwięki wielkiej maszyny docierają do was na długo przed tym, nim macie okazję ujrzeć ją na własne oczy. Po wyjściu z klaustrofobicznych tuneli stajecie nad urwiskiem znajdującym się nad gigantyczną jaskinią. Jest tak przepastna, że nie możecie dojrzeć drugiego jej końca. Wypełniające ją pomieszczenia łączą się w coś na kształt labiryntu, przez który niosą się dźwięki pozaziemskiej maszynierii. Pośród wydawanych przez nią dźwięków przebija się odgłos płynącej poniżej wody.

☞ Przejdź do **Wielkiej krypty 3**.

Wielka krypta 2: Rezonujące dźwięki wielkiej maszyny docierają do was na długo przed tym, nim macie okazję ujrzeć ją na własne oczy. Docieracie na spód spiralnych schodów i stajecie nad urwiskiem znajdującym się nad gigantyczną jaskinią. Jest tak przepastna, że nie możecie dojrzeć drugiego jej końca. Wypełniające ją pomieszczenia łączą się w coś na kształt labiryntu, przez który niosą się dźwięki pozaziemskiej maszynierii. Pośród wydawanych przez nią dźwięków przebija się odgłos płynącej poniżej wody.

☞ Przejdź do **Wielkiej krypty 3**.

Wielka krypta 3: To pulsujące serce R'lyeh. Gigantyczne śluzę przepompowują wodę z miasta powyżej, zalewając i osuszając pomieszczenia niczym komory serca. To z pewnością jakieś źródło zasilania, które umożliwia miarowe wynurzanie się miasta. Omawiacie tę sprawę przez chwilę i podejmujecie decyzję, że zbadacie ten kompleks, zanim ruszycie dalej. Jeżeli gdziekolwiek macie znaleźć więcej tych dziwnych artefaktów, to właśnie tu.

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

☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to Wyjść przed szereg, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na następnej stronie.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie

- ☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Wielka krypta*, *Pozaziemska machina*, *Powódź*, *Nieuniknione*, *R'lyeh*, *Gwiezdny pomiot*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść *Wielkie schody*, *Ruchomą platformę*, *Zapieczętowaną komorę* i *Rdzeń krypty* w grze, zgodnie ze schematem ułożenia lokalizacji na stronie 26.
 - ☞ Usuń 1 losową kopię *Nieziemskich mechanizmów* z gry (*Nieziemskie mechanizmy* znajdują się na odkrytej stronie niektórych lokalizacji *Komora krypty*).
 - ☞ Potasuj wszystkie pozostałe kopie lokalizacji *Komora krypty* i umieść je w grze tak, jak pokazano na schemacie.
 - ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w *Wielkich schodach*.
- ☉ Sprawdź *Dziennik kampanii*.
 - ☞ Jeśli *przekierowano zasilanie*, umieść 1 żeton zasobu na lewej dolnej lokalizacji *Komora krypty*. Ta lokalizacja została „aktywowana”.
 - ☞ W przeciwnym razie, umieść po 1 żetonie zasobów na prawej dolnej, lewej dolnej i prawej górnej lokalizacji *Komora krypty*. Te lokalizacje zostały „aktywowane”.
- ☉ Potasuj każdego wroga z zestawu spotkań *Gwiezdny pomiot* i usuń z gry 2 losowych z nich. Odłóż pozostałych na bok, poza grę.
- ☉ Odłóż na bok, poza grę: każdą kopię dwustronnej karty podstępu *Prastara krypta* (☉, ✱, ☉), każdą kopię wroga *Dozorca krypty*, atut fabularny *Tabliczka pływów* i zestaw spotkań *Nieuniknione*.
- ☉ W kolejności graczy, każdy gracz może wybrać 1 zdobyty atut z cechą *Artefakt* lub 1 atut z cechą *Przedmiot* z zestawu spotkań *Ekspedycja*. Dany gracz rozpoczyna grę z wybranym atutem pod swoją kontrolą. Ten zestaw został oznaczony następującym symbolem: 
- ☉ Dodaj żetony zalania do puli żetonów.
 - ☞ Podnieś poziom zalania 3 lokalizacji *Komora krypty* w dolnym rzędzie.
- ☉ Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- ☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉.
- ☉ Wybierz, czy *ekspedycja wyruszyła na zachód*, czy *ekspedycja wyruszyła na wschód*.
 - ☞ Jeśli *ekspedycja wyruszyła na zachód*, dodaj do worka chaosu 2 żetony ☉.
 - ☞ Jeśli *ekspedycja wyruszyła na wschód*, dodaj do worka chaosu 2 żetony ☉.
- ☉ *Przekierowano zasilanie*.
- ☉ Badacze nie zdobyli żadnych artefaktów.

Zadanie: Wyjść przed szereg

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Wyjść przed szereg”:

Przed zejściem do krypty poniżej, ekspedycja zakłada obóz. W czasie posiłku jeden z członków wyprawy dzieli się z tobą historią na temat waszego wspólnego byłego pracodawcy. „Czekaj, czekaj... to o tobie wszyscy tak gadają?” – prycha. „Zaufaj mi, NIE CHCESZ tam wracać, mówię serio. Szef dalej robi sobie z ciebie jaja. Nawet, jeśli Tillinghast mógłby ci pomóc tam wrócić, to na szacunek nie masz co liczyć. Byłbyś wyrzutkiem stary”.

Kończysz posiłek w milczeniu, rozważając usłyszane słowa. Twój były znajomy z pracy może i nie czuliaby cię szacunek, ale dzięki koneksjom Tillinghasta mógłbyś sprawić, że będą się ciebie bać. Dasz w łapę paru gościom, innym pogroźysz, na przykład wynajmując osiłków i migiem poznają, gdzie ich miejsce. Jak dobrze to rozegrasz to może nawet, choć nie bez wysiłku, uda ci się wysiadać byłego szefa. Masz całą wyprawę, aby ułożyć plan, który wdrożysz po powrocie do Arkham.

Musisz zdecydować (wybierz jedno):

- ☉ Musisz odzyskać dawną robotę, bez względu na cenę. Wymaż 1 postęp pod Zadaniem „Wyjść przed szereg” w *Dzienniku kampanii*. W następnym scenariuszu, podczas pierwszej tajemnicy dostajesz +1 do wartości każdej twojej umiejętności.
- ☉ Rzuć to w diabły. Szkoda zachodu. Zaznacz 2 postępy pod Zadaniem „Wyjść przed szereg” w *Dzienniku kampanii* i otrzymaj 1 punkt traumy psychicznej. W następnym scenariuszu, podczas pierwszej tajemnicy dostajesz -1 do wartości każdej twojej umiejętności.

Ruchoma platforma i sąsiadowanie lokalizacji

Podczas tego scenariusza badacze będą musieli korzystać z *Ruchomej platformy*, aby nawigować po *Wielkiej kryptce*.

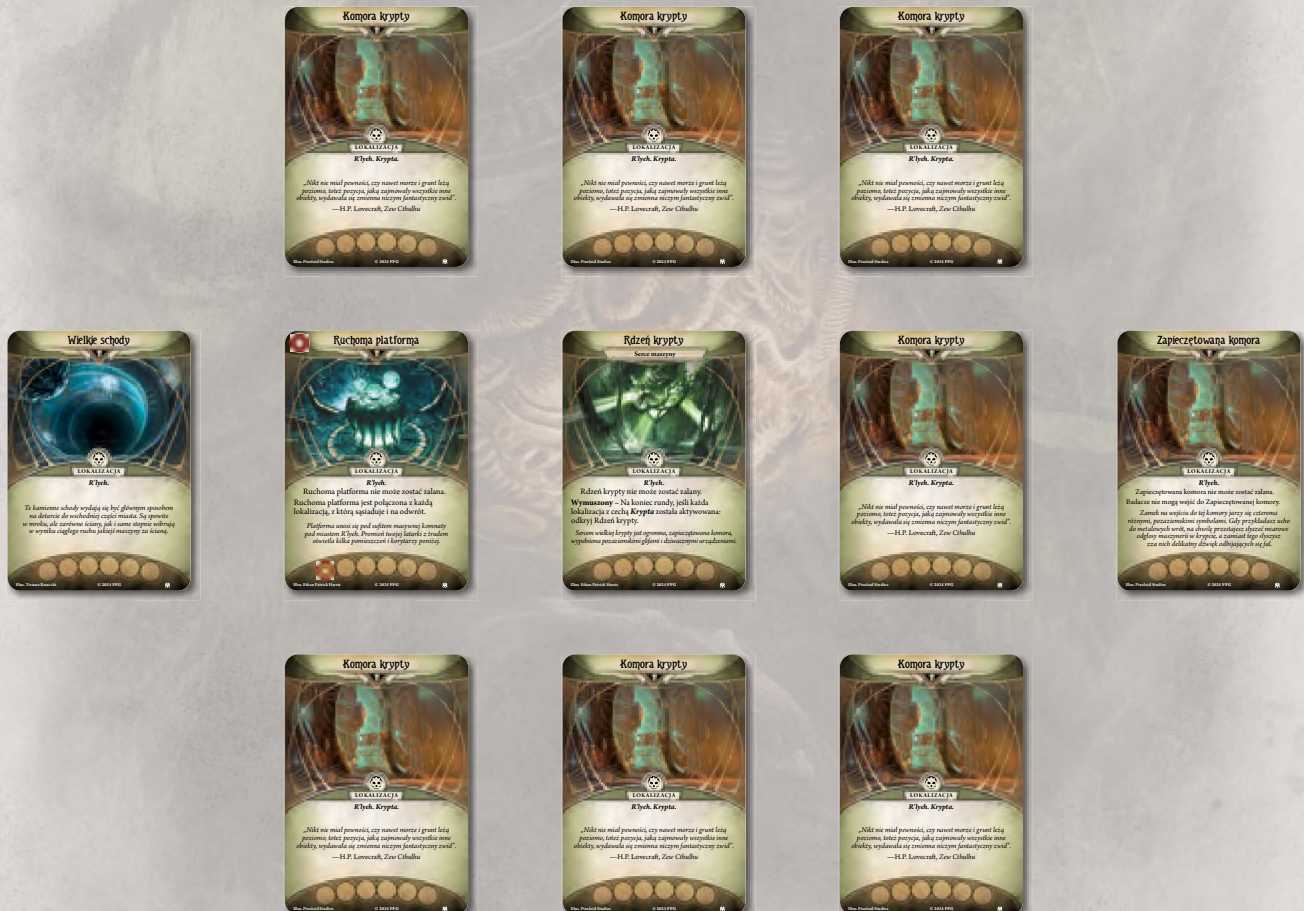
- ☉ Lokalizacje są ze sobą połączone tylko przez *Ruchomą platformę* oraz symbole połączeń.
 - ☞ *Ruchoma platforma* jest połączona z każdą lokalizacją, z którą sąsiaduje i na odwrót.
 - ☞ Lokalizacje sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną krawędź (lewą, prawą, górną lub dolną).
 - ☞ Lokalizacje, które mają wspólny tylko róg, nie są sąsiadujące.
- ☉ Po otrzymaniu instrukcji, aby zamienić miejscami *Ruchomą platformę* z sąsiednią lokalizacją z cechą *Krypta*, należy jednocześnie poruszyć każdą z tych lokalizacji (wraz z żetonami i kartami, które się na nich znajdują) na miejsce tej drugiej lokalizacji.

Aktywowanie i dezaktywowanie lokalizacji

Podczas tego scenariusza lokalizacje mogą być „aktywowane” lub „dezaktywowane” w ramach przygotowania lub różnych efektów. To, że lokalizacja jest aktywowana samo w sobie nie ma żadnego efektu, jednak niektóre efekty scenariusza będą się odnosić do tego, czy lokalizacja jest aktywowana czy dezaktywowana.

- ☉ Kiedy masz „aktywować” lokalizację, umieść na niej żeton zasobu. Dana lokalizacja została aktywowana.
 - ☞ Nie można aktywować lokalizacji, która już jest aktywowana.
- ☉ Kiedy masz „dezaktywować” lokalizację, usuń z niej żeton zasobu. Dana lokalizacja została dezaktywowana.
 - ☞ Nie można dezaktywować lokalizacji, która już jest dezaktywowana.

Ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Wielka krypta”



Antrakty scenariusza: Rdzeń krypty

W rdzeniu krypty mieści się sterownia. Dzięki aktywowaniu sąsiednich krypt, pulpit jarzy się zieloną energią. Starożytne glify przedstawiają wykreśloną panoramę miasta. Po chwili obserwacji dochodzicie do wniosku, że sterownia zasila każdy z sektorów miasta. Jedno z miejsc szczególnie przykuwa waszą uwagę: to gigantyczne wrota u stóp iglicy. Ich wygląd do złudzenia przypomina drzwi, które widzieliście nieopodal miejsca, gdzie przybiliście do brzegu.

Pod ich wizerunkiem mruga czerwony przycisk, zupełnie jakby kusił, by go wcisnąć.

Musicie zdecydować (wybierz jedno):

- ☞ Wciśnijcie przycisk. Zannotuj w Dzienniku kampanii, że wewnętrzne sanktuarium zostało odpieczętowane. Kontynuuj rozgrywkę.
- ☞ Zostawcie przycisk w spokoju. Każdy badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia. Kontynuuj rozgrywkę.

Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali w trakcie Aktu 1 lub zostali pokonani):

Zostajecie uratowani ze wzburzonej wody. Jesteście poobijani i wykończeni, ale na szczęście nadal żywi. Wracacie do podnóża wieży i ku nieskrywanej radości natrafiacie tam na Ruby i Andy'ego, którzy rozmawiają, racząc się suchymi racjami żywnościowymi. Postanawiacie w pełni wykorzystać fakt ponownego spotkania i proponujecie rozbicie obozu. Wieczór mija wam na żartach i opowiadaniu o tym, co was spotkało. Nim każde z was rusza w swoją stronę, Ruby i Andy dzielą się swoimi odkryciami, nanosząc wszystko na wspólną mapę pradawnego miasta.

🕒 Zaktualizuj Dziennik kampanii.

- ❖ W Dzienniku kampanii wykreśl „Wielka krypta” na mapie R'lyeh.
- ❖ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Tabliczka pływów znajdowała się pod kontrolą któregoś z badaczy, zaznacz w sekcji „Zdobyte Artefakty” w Księdze kampanii kratkę obok Tabliczki pływów.

🕒 Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to *Niezły szmal*, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.

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

🕒 Sprawdź Dziennik kampanii.

- ❖ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Dziennika Starożytnych** (strona 28).
- ❖ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Pasieki** (strona 19).

Zakończenie 1: Członkowie ekspedycji spędzają wieczór na żartach i dzieleniu się opowieściami. Wszyscy są w dobrych nastrojach, mimo przytłaczającej aury miasta. Dzielicie się swoimi znaleziskami z Ruby i jej towarzyszami, zaś w tym samym czasie Andy próbuje coś upichcić. Kobieta opowiada o trudnościach w dotarciu do krypty, sugerując, że zamiast iść po ich śladach, przez milczące fabryki, rozsądniej będzie wybrać drogę górnym dziedzińcem.

„Zresztą jestem prawie pewna, że ta fabryka i tak się zawałiła po naszym wyjściu” – mówi Ruby. „Jakbyście zdecydowali się iść tym dziedzińcem, to sugeruję trzymać się z dala od «pielgrzymów». Pełno ich w mieście. Widziałam, jak całe ich mrowie człapało w kierunku gigantycznej świątyni tam dalej. Twierdzili, że uciekli z jakiegoś podziemnego gniazda czy czegoś takiego. Wielu z nich wyglądało, jakby miało dość paskudną gorączkę, więc lepiej do nich nie podchodzić”.

🕒 Zaktualizuj Dziennik kampanii.

- ❖ W Dzienniku kampanii wykreśl „Wielka krypta” na mapie R'lyeh.
- ❖ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Tabliczka pływów znajdowała się pod kontrolą któregoś z badaczy, zaznacz w sekcji „Zdobyte Artefakty” w Księdze kampanii kratkę obok Tabliczki pływów.

🕒 Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to *Niezły szmal*, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.

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

🕒 Przejdź do **Dziennika Starożytnych** (strona 28).

Zakończenie 2: Członkowie ekspedycji spędzają wieczór na żartach i dzieleniu się opowieściami. Wszyscy są w dobrych nastrojach, mimo przytłaczającej aury miasta. Gdy Ruby rozgrywa partycję pokera z jednym z bardziej krewkich członków wyprawy, wy dzielcie się z Andym swoimi znaleziskami. W rewanżu on opowiada o przeprawie w dół zatopionego zachodniego muru i badaniu prastarych podwalin miasta.

„Lawina kamieni uwięziła nas w jakieś starożytnej krypcie. Były tam zmumifikowane szczątki upiornych istot. W życiu czegoś takiego nie widziałem. Ale oprócz tego, nic się w sumie nie wydarzyło” – mówi Andy, rozdając wam miski ze strawą. „Chociaż nie, czekaj, kilka dni temu trafiliśmy na kogoś, kto był śmiertelnie chory. Nie chciał z nami iść. Twierdził, że jest jakimś «pielgrzymem» i przybył tu, żeby oddać cześć bóstwu tego miejsca. Jakiemuś Cthulhu”.

„Cthulhu”... coś wam to mówi. W snach wielokrotnie słyszeliście to imię. Po posiłku łapiecie się na tym, że tuż przed zaśnięciem je wypowiadacie.

🕒 Zaktualizuj Dziennik kampanii.

- ❖ W Dzienniku kampanii wykreśl „Wielka krypta” na mapie R'lyeh.
- ❖ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Tabliczka pływów znajdowała się pod kontrolą któregoś z badaczy, zaznacz w sekcji „Zdobyte artefakty” w Księdze kampanii kratkę obok Tabliczki pływów.

🕒 Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to *Niezły szmal*, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.

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

🕒 Przejdź do **Pasieki** (strona 19).

Zadanie: Niezły szmal

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Niezły szmal”:

Przez kilka godzin leżysz w ciemności, przywołując w pamięci ostatnią rozmowę, jaką odbyłeś w Arkham. Carl Sanford, głowa Łoży Srebrnego Świtu, twierdził, że ma dla ciebie propozycję. Lepszą niż cokolwiek, co mógłby zaoferować Tillinghast. Musisz jedynie dostarczyć to co znajdziesz jemu, zamiast Randallowi. Wystarczy, że zachachmęcisz kilka relikwów, może doprowadzisz kilka zdjęć i notatek na temat miasta, a Sanford zapłaci ci dwa razy tyle, co zapłaciłby Tillinghast. A może nawet sygnie coś ekstra.

Wolałbyś nie mieszać się w niesnaski między tymi dwoma, a gra na dwa fronty zawsze wiąże się z ryzykiem. Mając to z tyłu głowy postarałeś się, żeby nie wyglądało, że oferta Sanforda zrobiła na tobie wrażenie. Jeżeli dobrze to rozegrasz, to może zdołasz wydoić jednego i drugiego, a następnie odejść z potrójną wypłatą. Jednak czego byś nie planował, to musi to być perfekcyjnie przygotowane.

Musisz zdecydować (wybierz jedno):

- 🕒 Może lepiej nie kombinować. Wymaż 1 postęp pod Zadaniem „Niezły szmal” w Dzienniku kampanii. Zaczynasz kolejny scenariusz z 3 dodatkowymi żetonami zasobów.
- 🕒 Grasz na dwa fronty, opłaci się. Zaznacz 2 postępy pod Zadaniem „Niezły szmal” w Dzienniku kampanii. Podczas następnego scenariusza nie możesz zyskiwać żetonów zasobów podczas fazy utrzymania.

Dziedziniec Starożytnych

Sprawdź Dziennik kampanii.

☉ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Dziedzińca Starożytnych 1**.

☉ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Dziedzińca Starożytnych 2**.

Dziedziniec Starożytnych 1: Gdy przemierzacie ciemne tunele wychodzące z serca miasta, macie wrażenie, że czas przelatuje wam przez palce. Ostatecznie rytmiczne odgłosy maszynierii giną w oddali, oddając prym głuchej ciszy. W tej samej chwili, gdy Andy zasugerował, byście poszukali jakiejś innej drogi, schody po których szliście nagle się skończyły. Na suficie tuż nad wami widzicie kunsztownie wykute drzwi. Po naciśnięciu panelu na ich środku waszym oczom ukazuje się rozległa struktura, przypominająca nawet starożytnej pozaziemskiej katedry. Znaczną jej część wypełnia osobliwa winda, otoczona spiralnymi piętrami. Ściany pokryte są niezliczonymi pozaziemskimi glifami, pulsującymi zielonym światłem. Zastanawiacie się, czy w tym przepastnym archiwum znajdziecie coś cennego.

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

☉ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to *Dotrzeć do sedna*, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię po prawej.

Przejdź do **Przygotowania**.

Dziedziniec Starożytnych 2: Trafiacie na najwyższą kondygnację podzielonej na piętra wieży. Spiralne schody i chodniki otaczające strukturę ujawniają liczne piętra poniżej. Pobliskie ściany pokryte są świecącymi pozaziemskimi glifami. Są ich tysiące. Setki tysięcy. Zastanawiacie się, czy w tym przepastnym archiwum znajdziecie coś cennego.

„Lepiej uważajcie. Ktoś był tu przed nami” – mówi Ruby, pochylając się nad odwróconymi do ziemi zwłokami człowieka leżącymi w plamie krwi. Waszą uwagę przykuwa kolorowa peleryna. Nagle w komnacie słychać rezonujący warkot. Twarz Ruby błednie.

„Jeśli mamy znaleźć coś cennego, to lepiej zrobmy to szybko”.

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

☉ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to *Dotrzeć do sedna*, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię po prawej.

Przejdź do **Przygotowania**.

Zadanie: Dotrzeć do sedna

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Dotrzeć do sedna”:

Nie możesz oderwać wzroku od surowego majestatu tego starożytnego miejsca. To pradawny pałac? Biblioteka? Miejsce kultu? Skomplikowane murale pokryte są obcym pismem i wizerunkami starożytnej migracji z gwiazd. Glify jarzące się migotliwym zielonym światłem są kronikarskim zapiskiem nieznanych historii i sekretów skrywanych przed ludzkością.

Jeden z wizerunków, przedstawiający bezmiar pełnego koszmarów i zatopionych miast oceanu, szczególnie przykuwa twoją uwagę. Naciskasz oko wyjątkowo upiornie wyglądającej istoty i zalewa cię falą pradawnych wspomnień. Uczucia i przeżycia jakiejś obcej formy, wizje głębin na innej planecie... Wszystko to wręcz tłamsi twoją świadomość. Z czasem wspomnienia rozjaśniają się, porządkują i układają w konkretne daty i fakty, będące zapiskiem dziejów prehistorycznej cywilizacji. I choć czujesz, jakbyś osuwał się gdzieś w dal, a twoja świadomość uciekała niczym przez sito to wiesz, że czeka tu na ciebie cały ogrom wiedzy... Ale czy powinieneś po nią sięgnąć?

Musisz zdecydować (wybierz jedno):

☉ Odwracasz wzrok. Wymaż 1 postępowanie pod Zadaniem „Dotrzeć do sedna” w Dzienniku kampanii. Każdy badacz zaczyna kolejny scenariusz z 1 żetonem wskazówki (z puli zasobów).

☉ Szukasz prawdy. Zaznacz 2 postępowania pod Zadaniem „Dotrzeć do sedna” w Dzienniku kampanii i otrzymaj 1 punkt traumy psychicznej. Każdy badacz zaczyna kolejny scenariusz z 1 kartą mniej na swojej początkowej ręce.

Przygotowanie

- ☞ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Dziedziniec Starożytnych*, *Dominacja*, *Sny*, *Prastara mgła*, *Nieunikniony*, *R'lyeh*, *Gwiezdny pomiot*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☞ Umieść lokalizacje Kręte chodniki, Zachodni przedsionek, Wschodni przedsionek i Starożytny ołtarz w grze, zgodnie ze schematem ułożenia lokalizacji na stronie 27.
- ☞ Potasuj każdą kopię Rozpadających się archiwów i usuń 1 losową z nich z gry. Umieść wszystkie pozostałe kopie Rozpadających się archiwów w grze, zgodnie ze schematem ułożenia lokalizacji.
- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli *ekspedycja wyruszyła na zachód*:

- ☞ Umieść Wielką winde w grze, stroną (*Nieaktywna*) do góry, na poziomie 1. (*Patrz Wielka winda i przesuwanie lokalizacji po prawej*).
- ☞ Zbierz wszystkie karty z zestawu spotkań *Gapowicze*. Ten zestaw został oznaczony następującym symbolem:



- ☞ Stwórz talię aktów i talię tajemnic, używając Tajemnicy 1a—„Zrzuć archiwa”, Tajemnicy 2a—„Niestabilne podwaliny”, Aktu 1a—„Schody olbrzymów” oraz Aktu 2a—„Ucieczka z wieży (w. I)”. Usuń z gry każdy pozostały akt i każdą pozostałą tajemnicę.
- ☞ Przeszukaj zestaw spotkań *Gwiezdny pomiot* w poszukiwaniu wroga Obserwujący Gwiezdny pomiot i odłóż go na bok, poza grę. Usuń 2 losowe karty z zestawu spotkań *Gwiezdny pomiot* z gry.
- ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę we Wschodnim przedsionku.
- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli *ekspedycja wyruszyła na wschód*:
- ☞ Umieść Wielką winde w grze, stroną (*Nieaktywna*) do góry, na poziomie 4. (*Patrz Wielka winda i przesuwanie lokalizacji po prawej*).

- ☞ Zbierz wszystkie karty z zestawu spotkań *Pielgrzymi*. Ten zestaw został oznaczony następującym symbolem:



- ☞ Stwórz talię aktów i talię tajemnic, używając Tajemnicy 1a—„Zalane archiwa”, Tajemnicy 2a—„Niestabilne podwaliny”, Aktu 1a—„Schody olbrzymów” oraz Aktu 2a—„Ucieczka z wieży (w. II)”. Usuń z gry każdy pozostały akt i każdą pozostałą tajemnicę.
- ☞ Dodaj żetony zalania do puli żetonów.
- ☞ Podnieś poziom zalania każdej lokalizacji na poziomach 1 i 2.
- ☞ Podnieś poziom zalania każdej lokalizacji na poziomie 1 do całkowicie zalanej.
- ☞ Przeszukaj zestaw spotkań *Gwiezdny pomiot* w poszukiwaniu wroga Obserwujący Gwiezdny pomiot i odłóż go na bok, poza grę. Usuń z gry wszystkie pozostałe karty z zestawu spotkań *Gwiezdny pomiot*.
- ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w Krętych chodnikach.

- ☞ Odłóż atut fabularny Okruch Y'ch'leht oraz wroga Kolosalnego oprawcę na bok, poza grę.
- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli *istota została pokonana*, usuń z gry zestaw spotkań *Nieunikniony*. W przeciwnym razie, odłóż wroga *Nieunikniony* na bok, poza grę.
- ☞ W kolejności graczy, każdy gracz może wybrać 1 zdobyty atut z cechą **Artefakt** lub 1 atut z cechą **Przedmiot** z zestawu spotkań *Ekspedycja*. Dany gracz rozpoczyna grę z wybranym atutem pod swoją kontrolą. Ten zestaw został oznaczony następującym symbolem:



- ☞ Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Wielka winda i przesuwanie lokalizacji

Podczas tego scenariusza badacze będą musieli korzystać z Wielkiej windy, aby eksplorować różne poziomy wieży.

- ☞ Lokalizacje są ze sobą połączone tylko przez Wielką windę, symbole połączeń oraz konkretne efekty kart.
- ☞ Wielka winda jest połączona z lokalizacjami na prawo i lewo od niej i na odwrót.
- ☞ Kiedy jakiś efekt nakazuje poruszyć Wielką windę w górę lub w dół, należy poruszyć ją ponad lub poniżej jej bieżącego poziomu.
 - ☞ Wielka winda nie może się poruszyć ponad poziom 4 ani poniżej poziomu 1.
- ☞ Kiedy Wielka winda się porusza, porusza się również każda karta i żeton, który się na niej znajduje.

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- ☞ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, .
- ☞ Wybierz, czy *ekspedycja wyruszyła na zachód*, czy *ekspedycja wyruszyła na wschód*.
 - ☞ Jeśli *ekspedycja wyruszyła na zachód*, dodaj do worka chaosu żetony oraz .
 - ☞ Jeśli *ekspedycja wyruszyła na wschód*, dodaj do worka chaosu 1 żeton .
- ☞ Nie zanotowano, że *istota została pokonana*.
- ☞ Badacze nie zdobyli żadnych artefaktów.

Ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Dziedziniec Starożytnych”

Wielka winda (wschodnia ekspedycja)

Poziom 4



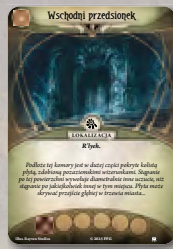
Poziom 3



Poziom 2



Poziom 1



Wielka winda (zachodnia ekspedycja)

Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani): Reszta ekspedycji twierdzi, że znalazła was lunatykujących na krawędzi wieży. Przecieracie oczy. Zupełnie nie możecie sobie przypomnieć żadnego pozaziemskiego pomieszczenia. A biorąc pod uwagę, że niemal w całości się zawaliło, to wątpicie, byście sobie przypomnieli.

☞ Zaktualizuj Dziennik kampanii.

☞ W Dzienniku kampanii wykreśl „Dziedziniec Starożytnych” na mapie R’lyeh.

☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Okruch Y’ch’leht znajdował się pod kontrolą któregoś z badaczy, zaznacz w sekcji „Zdobyte Artefakty” w Księdze kampanii kratkę obok Okruchu Y’ch’leht.

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

☞ Sprawdź Dziennik kampanii.

☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Obsydianowych kanionów** (strona 32).

☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Wielkiej krypty** (strona 24).

Zakończenie 1: Zbieracie się w sobie przed kolejnym etapem wspinaczki. Powoli, krok po kroku, posuwacie się naprzód, wiedząc, że wieża grozi zawaleniem. Ostatecznie docieracie na skraj strzaskanej kopuły, do bezpiecznego miejsca. W ślad za wami wylania się Andy i reszta ekspedycji. Spoglądacie na oślepiający zarys horyzontu R’lyeh, który wygląda jakby pod wpływem wiatru nieustannie się zmieniał.

☞ Zaktualizuj Dziennik kampanii.

☞ W Dzienniku kampanii wykreśl „Dziedziniec Starożytnych” na mapie R’lyeh.

☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Okruch Y’ch’leht znajdował się pod kontrolą któregoś z badaczy, zaznacz w sekcji „Zdobyte Artefakty” w Księdze kampanii kratkę obok Okruchu Y’ch’leht.

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

☞ Przejdź do **Obsydianowych kanionów** (strona 32).

Zakończenie 2: Po wielu dniach przeciskania się przez grań, wreszcie docieracie na szeroki podest. Poniżej widzicie spiralne schody prowadzące głęboko w mrok. W tym samym momencie kolejny odlamek rozbija się na podłożu prastarego budynku. „Musimy się stąd zawiązać!” – krzyczy Ruby. Nie tracąc czasu, schodzicie po schodach, zostawiając za sobą rozsypującą się wieżę i sekrety, które skrywa.

☞ Zaktualizuj Dziennik kampanii.

☞ W Dzienniku kampanii wykreśl „Dziedziniec Starożytnych” na mapie R’lyeh.

☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Okruch Y’ch’leht znajdował się pod kontrolą któregoś z badaczy, zaznacz w sekcji „Zdobyte artefakty” w Księdze kampanii kratkę obok Okruchu Y’ch’leht.

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

☞ Przejdź do **Wielkiej krypty** (strona 24).





Zadanie: Sny o zagładzie

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Sny o zagładzie”:

Gdy podziwiasz zapierający dech w piersiach widok, kakofonia szep-
tów wypełnia twój umysł. Oszołomiony padasz na kolana, chwytając
się za głowę. Swym wewnętrznym okiem widzisz świetlistą koronę,
niebo wypełnione ponurymi cieniami i gargantuiczną postać, wijącą
się w spazmach bólu, pokrytą świecącymi pieczęciami. Czy to jakaś
wizja? A może wspomnienie? Widzisz szczyty miasta, falujące
niczym żdźbła trawy, gdy z nieba spada meteoryt. Coś wije się
w tobie. Czujesz żal tego obcego kogoś. Lub czegoś. Miasto zostało
pogrzebane, ukołysane, skazane na kwadryliony lat snu na dnie
oceanu. Czymkolwiek jest to, co czujesz, pragnie doświadczać twoich
trudności, lęków, pragnień. Musisz mu tylko na to pozwolić...

Musisz zdecydować (wybierz jedno):

- ☞ Wypierasz szept. Wymaż 1 postępowanie pod Zadaniem „Sny o zagładzie” w Dzienniku kampanii i otrzymaj 1 punkt traumy psychicznej. Otrzymujesz 2 dodatkowe punkty doświadczenia (tylko ty).
- ☞ Wyrażasz zgodę. Zaznacz 2 postępowania pod Zadaniem „Sny o zagładzie” w Dzienniku kampanii. W scenariuszu Obsydianowe kaniony, na początku swojej pierwszej tury, każdy badacz musi dobrać wierzchnią kartę z talii spotkań.

Obsydianowe kaniony

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Obsydianowych kanionów 1**.
- ☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Obsydianowych kanionów 2**.

Obsydianowe kaniony 1: „Czy ja śnię?” – mówi Andy, spoglądając na horyzont. We mgle poniżej dziwne efemeryczne kształty na zmianę formują się i rozwiwają. W oddali widzicie obsydianowe wrota, niedaleko których zacamowaliście. Teraz dzieli was od nich ogromna odległość poprzecinana wykrzywionymi szczytami i trującą mgłą. Andy przeklina, wylewając wodę z torby na aparat. „Pan Tillinghast zapewniał, że nie przepuszcza wody. Mówiłem, że to na czym mi zależy to właśnie zdjęcia. No i może napisanie książki. A teraz? Wszystko szlag trafił”.

- ☞ Przejdź do **Obsydianowych kanionów 3**.

Obsydianowe kaniony 2: Ulice R'lyeh są zalane wodą i przesiąknięte plugawym, stęchłym zapachem, którego nie potraficie rozpoznać. Mimo wielu godzin, nie posunęliście się zbyt daleko, lecz ostatecznie udaje się wam znaleźć ścieżkę, po której możecie się wspiąć na szczyt. Korzystając z liny i sprzętu wspinaczkowego docieracie do najbliższego punktu widokowego. W oddali widzicie starożytną kopułę. „Tylko nie patrzcie w dół” – mówi Ruby. – „Jak spadniecie, to nie liczcie, że będę was zeskrobywać z ziemi”.

- ☞ Przejdź do **Obsydianowych kanionów 3**.

Obsydianowe kaniony 3: Pozaziemskie miasto rozciąga się na wiele kilometrów. Odłamane kawałki iglic unoszą się ponad zawałonymi wieżycami, a wielobarwne rafy zwisają z prastarych mostów. Wiekowe statki w stanie daleko posuniętego rozkładu kiwają się lekko na szczytach obsydianowych iglic. Wraz z całą ekspedycją obserwujecie ten nieopisywalny krajobraz z szeroko otwartymi ustami.

Nagle silne uderzenie wiatru niemal zwała was z nóg. Zapieracie się i spoglądacie na wschód, gdzie majaczy potężna ciemna chmura, z której trzaskają zielone promienie energii. Odgłos wichru osiąga swe apogeum, po czym cichnie równie szybko, jak się pojawił. Wydaje się, jakby pod wpływem dziwnej mgły krajobraz poniżej ulegał zmianie. Zaczyna wam się kręcić w głowie, a gdy dochodzicie do siebie, odkrywacie, że horyzont również wygląda już całkowicie inaczej.

- ☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to Sny o zagładzie albo Dowiedź swej wartości, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.
- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Przygotowania (w. I) – Zachodnia ekspedycja (strona 33)**.
- ☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Przygotowania (w. II) – Wschodnia ekspedycja (strona 33)**.

Zadanie: Dowiedź swej wartości

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Dowiedź swej wartości”:

Nikt z członków ekspedycji najwyraźniej nie docenia twoich talentów. Jak oni śmiają?! Twoim imperatywem jest pomagać, udowodnić, że zabranie cię ze sobą było najlepszym, co mogło się przydarzyć tej cholernej wyprawie. Niby nikt cię o nic nie prosił, ale to najlepszy moment, byś udowodnił swoją wartość.

Musisz zdecydować (wybierz jedno):

- ☞ „Te liny są do bani. Splotę znacznie lepsze”. Nie pytając nikogo o zdanie wybierz badacza, któremu pomożesz (innego niż ty, jeśli to możliwe). Zapamiętaj, że [imię twojego badacza] pomógł/pomogła z linami”, a także zapamiętaj imię badacza, którego wybrałeś. Każdy badacz zaczyna kolejny scenariusz z 2 żetonami zasobów mniej.
- ☞ „Ufam, że sami sobie poradzą”. Każdy badacz zaczyna kolejny scenariusz z 1 żetonem zasobów więcej.

Przygotowanie (w. I) – Zachodnia ekspedycja

- ☞ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Obsydianowe kaniony*, *Kosmiczne dziedzictwo*, *Prastara mgła*, *Nieunikniony*, *R'lyeh*, *Gwiezdny pomiot*, *Pradawne zło*, *Przejmujący chłód*, *Dzieci nocy*, *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Odlóż wszystkie 14 kart z zestawów spotkań *Pradawne zło*, *Przejmujący chłód* i *Paniczny strach* na bok, poza grę, jako „**otwarte niebo**” (patrz **Otwarte niebo** na stronie 34).

- ☞ Zbierz wszystkie lokalizacje z zestawu spotkań *Obsydianowe kaniony*.
- ☞ Usuń Prastarą kopułę z gry.
 - ☞ Odlóż Ulice R'lyeh, Centralną iglicę, Unoszącą się iglicę, Powietrzny wodospad, Głifowe planetarium 5 i Zachodni mur na bok, poza grę.
 - ☞ Potasuj wszystkie pozostałe lokalizacje z cechą **Szczyt** i utwórz z nich osobny stos z nieodkrytą stroną kart do góry. To **talía Szczytu**. (Patrz **Talia Szczytu i przesuwanie lokalizacji** na stronie 34).
 - ☞ Umieść Ulice R'lyeh razem z 4 odłożonymi na bok kartami otwartego nieba w grze, zgodnie ze schematem Ułożenia lokalizacji w Akcie 1 na stronie 35.
 - ☞ Uzupełnij wszystkie puste miejsca schematu kartami dobieranymi ze spodu talii Szczytu, umieszczając je nad i na prawo od Ulic R'lyeh, dopóki nie utworzysz układu złożonego z 3 rzędów i 4 kolumn.
 - ☞ Wtasuj odłożoną na bok Centralną iglicę pomiędzy 3 wierzchnie karty talii Szczytu.
 - ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w Ulicach R'lyeh.
- ☞ Znajdź dwustronną kartę fabuły *Wschodnie wiatry* / *Zachodnie wiatry* i umieść ją w grze, stroną *Wschodnie wiatry* do góry.
- ☞ Stwórz talię aktów i talię tajemnic używając Tajemnicy 1a – „*Nadchodząca burza*”, Aktu 1a – „*Badanie iglic*”, Aktu 2a – „*Zabójcze niebo*” i Aktu 3a – „*Powrót na brzeg*”. Usuń z gry każdy pozostały akt i każdą pozostałą tajemnicę.
- ☞ Umieść 1 żeton zasobu na karcie pomocy scenariusza na „*Sile burzy*”.
- ☞ Potasuj każdego wroga z zestawu spotkań *Gwiezdny pomiot* i usuń z gry 2 losowych z nich.
- ☞ Odlóż dwustronny atut fabularny *Relikt nieba* 4, kartę podstępu *Zerodowany fryz* 2 oraz atut fabularny *Obsydianowy szpon* na bok, poza grę.
- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli *istota została pokonana*, usuń z gry zestaw spotkań *Nieunikniony*. W przeciwnym razie, rozstaw wroga *Nieuniknionego* w lokalizacji najdalszej od badaczy, wyczerpanego.
- ☞ W kolejności graczy, każdy gracz może wybrać 1 zdobyty atut z cechą **Artefakt** lub 1 atut z cechą **Przedmiot** z zestawu spotkań *Ekspedycja*. Dany gracz rozpoczyna grę z wybranym atutem pod swoją kontrolą. Ten zestaw został oznaczony następującym symbolem:



- ☞ Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Przygotowanie (w. II) – Wschodnia ekspedycja

- ☞ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Obsydianowe kaniony*, *Kosmiczne dziedzictwo*, *Prastara mgła*, *Nieunikniony*, *R'lyeh*, *Gwiezdny pomiot*, *Przejmujący chłód*, *Dzieci nocy*, *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Odlóż wszystkie 11 kart z zestawów spotkań *Przejmujący chłód* i *Paniczny strach* na bok, poza grę, jako „**otwarte niebo**” (patrz **Otwarte niebo** na stronie 34).

- ☞ Zbierz wszystkie lokalizacje z zestawu spotkań *Obsydianowe kaniony*.
- ☞ Usuń Zachodni mur i Unoszącą się iglicę z gry.
 - ☞ Odlóż Ulice R'lyeh, Centralną iglicę, Powietrzny wodospad, Głifowe planetarium 5 i Prastarą kopułę na bok, poza grę.
 - ☞ Potasuj wszystkie pozostałe lokalizacje z cechą **Szczyt** i utwórz z nich osobny stos z nieodkrytą stroną kart do góry. To **talía Szczytu**. (Patrz **Talia Szczytu i przesuwanie lokalizacji** na stronie 34).
 - ☞ Umieść Ulice R'lyeh razem z 4 odłożonymi na bok kartami otwartego nieba w grze, zgodnie ze schematem Ułożenia lokalizacji w Akcie 1 na stronie 35.
 - ☞ Uzupełnij wszystkie puste miejsca schematu kartami dobieranymi ze spodu talii Szczytu, umieszczając je nad i na prawo od Ulic R'lyeh, dopóki nie utworzysz układu złożonego z 3 rzędów i 4 kolumn.
 - ☞ Wtasuj odłożoną na bok Centralną iglicę pomiędzy 3 wierzchnie karty talii Szczytu.
 - ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w Ulicach R'lyeh.
- ☞ Znajdź dwustronną kartę fabuły *Wschodnie wiatry* / *Zachodnie wiatry* i umieść ją w grze, stroną *Zachodnie wiatry* do góry.
- ☞ Stwórz talię aktów i talię tajemnic używając Tajemnicy 1a – „*Nieziemska burza*”, Aktu 1a – „*Przeszukiwanie iglic*” i Aktu 2a – „*Ku prastarej kopule!*”. Usuń z gry każdy pozostały akt i każdą pozostałą tajemnicę.
- ☞ Umieść 1 żeton zasobu na karcie pomocy scenariusza na „*Sile burzy*”.
- ☞ Potasuj każdego wroga z zestawu spotkań *Gwiezdny pomiot* i usuń z gry 3 losowych z nich.
- ☞ Odlóż dwustronny atut fabularny *Relikt nieba* 4, kartę podstępu *Zerodowany fryz* 2, atut fabularny *Obsydianowy szpon* oraz zestaw spotkań *Nieunikniony* na bok, poza grę.
- ☞ Przeszukaj zestaw spotkań *Obsydianowe kaniony* w poszukiwaniu 1 kopii wroga *Kosmiczny wampir* i usuń go z gry.
- ☞ W kolejności graczy, każdy gracz może wybrać 1 atut z cechą **Przedmiot** z zestawu spotkań *Ekspedycja*. Dany gracz rozpoczyna grę z wybranym atutem pod swoją kontrolą. Ten zestaw został oznaczony następującym symbolem:



- ☞ Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.



Otwarte niebo

W tym scenariuszu gracze będą proszeni o umieszczanie kart „otwartego nieba”. Aby to zrobić, należy dobrać kartę ze zgromadzonych w czasie przygotowania kart spotkań i umieścić zakrytą na wskazanej pozycji.

- ☞ Otwarte niebo liczy się jako lokalizacja na potrzeby zdolności kart, sąsiadowania i określania odległości pomiędzy lokalizacjami.
- ☞ Badacze nie mogą poruszyć się na otwarte niebo, chyba że jakiś efekt scenariusza stanowi inaczej.
- ☞ Otwarte niebo nie może być badane i nie można na nim umieszczać żetonów wskazówek. Jeśli z jakiegokolwiek powodu wskazówka miałaby zostać upuszczona lub umieszczona na otwartym niebie, badacze muszą zamiast tego wybrać najbliższą odkrytą lokalizację i umieścić na niej daną wskazówkę.
- ☞ Lokalizacja może wejść do gry w miejscu zajmowanym przez kartę otwartego nieba. Jeśli tak się stanie, karta otwartego nieba, która znajduje się w danym miejscu opuszcza grę.
- ☞ Jeśli karta otwartego nieba opuszcza grę z jakiegokolwiek powodu, umieść ją **na wierzchu** talii Szczytu. **Nie** umieszczaj jej na stosie odrzuconych kart spotkań. Wrogowie, żetony i dołączone do takiego otwartego nieba karty zostają odrzucone.

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- ☞ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , .
- ☞ Wybierz, czy ekspedycja wyruszyła na zachód, czy ekspedycja wyruszyła na wschód.
 - ☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, dodaj do worka chaosu żetony ,  oraz .
 - ☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, dodaj do worka chaosu 1 żeton .

- ☞ Nie zanotowano, że istota została pokonana.

- ☞ Badacze nie zdobyli żadnych artefaktów.

Talia Szczytu i przesuwanie lokalizacji

Podczas tego scenariusza lokalizacje i otwarte niebo będą wchodziły i opuszczały grę poprzez talię Szczytu. Składa się ona z kart lokalizacji Szczyt oraz jednostronnych kart otwartego nieba.

- ☞ Karty zawsze należy dobierać **ze spodu** talii Szczytu.
- ☞ Karty spotkań z talii Szczytu należy zawsze umieszczać zakryte (jeśli karta jest lokalizacją, należy ją umieścić nieodkrytą stroną do góry).
- ☞ Jeżeli z dowolnego powodu pomiędzy lokalizacjami i/lub otwartym niebem powstanie luka, która nie zostanie natychmiast wypełniona przez polecenie na karcie, wypełnij daną lukę, dobierając kartę **ze spodu** talii Szczytu. Umieść ją w miejscu tej luki zakrytą (jeśli to karta spotkania) lub nieodkrytą stroną do góry (jeśli to lokalizacja).
- ☞ Badacze mogą zostać poproszeni o przesunięcie rzędów w lewo lub prawo. Aby to zrobić, należy przesunąć każdą kartę w danym rzędzie (zarówno otwarte niebo jak i lokalizację) o 1 miejsce we wskazanym kierunku. Wraz z kartą poruszają się wszystkie karty i żetony, które się na niej znajdowały. Jeżeli jakaś karta poruszy się poza początkowy układ kolumn, należy ją odłożyć na wierzch talii Szczytu.
- ☞ Niektóre lokalizacje nie mogą być poruszane. Jeżeli należy przesunąć karty w rzędzie, w którym znajduje się lokalizacja, której nie można poruszyć, dana lokalizacja zostaje na swoim miejscu i jest „ignorowana”, a karta, która miałaby poruszyć się na jej miejsce, przechodzi na kolejne, najbliższe wolne miejsce.

Siła burzy

Podczas tego scenariusza liczba żetonów zasobów znajdujących się na „Sile burzy” na karcie pomocy scenariusza określa obecną siłę nieziemskiej nawałnicy w R’lyeh. Im wyższy poziom Siły burzy, tym groźniejsze będą warunki pogodowe. Siła burzy sama w sobie nie ma żadnego efektu, jednak niektóre efekty scenariusza mogą się zmieniać lub wzmacniać w zależności od obecnego poziomu Siły burzy.

Sąsiadowanie lokalizacji w tym scenariuszu

Podczas tego scenariusza lokalizacje tworzą układ w formie rzędów i kolumn. **Każda lokalizacja jest połączona z każdą lokalizacją, z którą sąsiaduje.**

- ☞ Lokalizacje sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną krawędź (lewą, prawą, górną lub dolną).
- ☞ Lokalizacje, które mają wspólny tylko róg, nie są sąsiadujące.

Ułożenie lokalizacji dla Aktu 1

Rząd

1

?



?

?

2



?



?

3



?

?

Kolumna

I

II

III

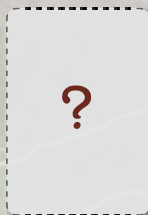
IV

Uwaga: Każda lokalizacja oznaczona ? jest umieszczana ze spodu talii Szczytu.

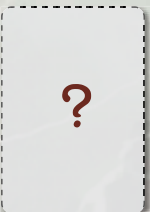
Ułożenie lokalizacji dla Aktu 2

Rząd

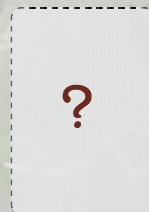
1



2



3



Kolumna

I

II

III

IV

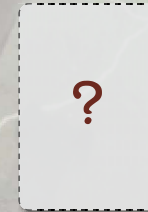
V

Uwaga: Każda lokalizacja oznaczona ? jest umieszczana ze spodu talii Szczytu i może być albo lokalizacją Szczyt albo otwartym niebem.

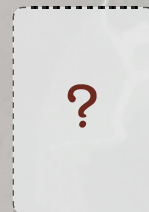
Ułożenie lokalizacji dla Aktu 3

Rząd

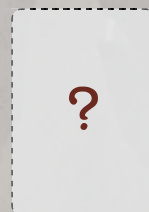
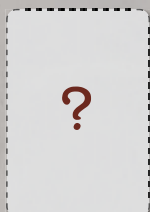
1



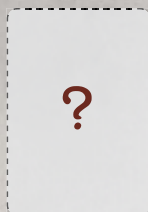
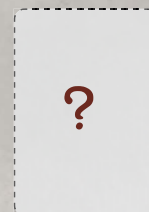
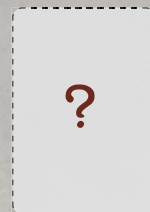
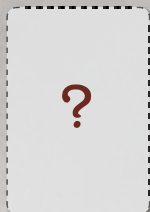
2



3



4



Kolumna

I

II

III

IV

V

Uwaga: Każda lokalizacja oznaczona ? jest umieszczana ze spodu talii Szczytu i może być albo lokalizacją Szczyt albo otwartym niebem.

Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): Trujące wyziewy z siłą huraganu wieją przez korytarze starożytnego miasta, zbudowanego z czarnych kamieni. Gwałtowne podmuchy rzucają wami na wszystkie strony, a gryzące opary tylko pogarszają sprawę. Mąci wam się w głowie i zaczynacie doświadczać wizji. To nienaturalne zjawisko pogodowe zdaje się pochodzić spoza czasu i przestrzeni, z jakiegoś odległego wymiaru.

Po dojściu do siebie zauważacie, że stoją nad wami wasi towarzysze. Gdy pomagają wam stanąć na nogi, odwracacie głowę od świetlistego nieba i kłębiących się chmur. Nie przypominacie sobie momentu omdlenia. A tak w ogóle, to jak wy się tu w ogóle znaleźliście?

- ☞ W Dzienniku kampanii wykreśl „Obsydianowe kaniony” na mapie R’lyeh.
- ☞ Każdy badacz musi przeszukać swoją kolekcję kart w poszukiwaniu losowego podstawowego osłabienia z cechą **Szaństwo** albo **Omen** i dodać je do swojej talii do końca kampanii.
- ☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to **Dowiedź swej wartości**, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii.
 - ☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, przejdź do **Grobowca Śniącego** (strona 38).
 - ☞ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, przejdź do **Dziedzińca Starożytnych** (strona 28).

Zakończenie 1: Andy przysiadł na polyskującym kamieniu i próbuje zachować spokój. „Cóż... Liczyłem, że ta wyprawa pozwoli mi się ustawić. Ale najwyraźniej nic z tego, biorąc pod uwagę te wszystkie pozaziemskie pasożyty, burze magnetyczne i ocean” – wzdycha. „Ale przynajmniej jesteśmy nadal w jednym kawałku. No, większość z nas jest” – dodaje z uśmiechem, wskazując na swoje zabandażowane ramię.

Po niezbędnym odpoczynku wasza grupa zbiera się w drogę powrotną na plażę, na której na początku wylądowaliście.

- ☞ Zaktualizuj Dziennik kampanii.
 - ☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Obsydianowy szpon znajdował się pod kontrolą któregoś z badaczy, zaznacz w sekcji „Zdobyte Artefakty” w Księdze kampanii kratkę obok Obsydianowego szpona.
 - ☞ W Dzienniku kampanii wykreśl „Obsydianowe kaniony” na mapie R’lyeh.
- ☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to **Dowiedź swej wartości**, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Przejdź do **Grobowca Śniącego** (strona 38).

Zakończenie 2: Dołączacie do Ruby stojącej na krawędzi starożytnego dziedzińca. Gdy spoglądacie w dół, oszałamia was monumentalność struktury. Strzaskana kopuła, na której

stoicie, ma co najmniej pół kilometra średnicy, a na jej szczycie znajduje się przepastna powietrzna komnata. Poniżej widzicie ogromną niby winę, znajdującą się w środku przypominającą katedrę nawy, otoczonej spiralnymi piętrami w formie okręgów. Z centralnego punktu budowli wylania się pięć absyd, które niczym obsydianowe szpony dominują na tle nieziemskiego horyzontu.

Ruby patrzy na strzaskane wejście i rzuca okiem na przepastną przestrzeń poniżej. „Nawet nie próbuję zgadnąć, jak tam głęboko, ale wszystko będzie lepsze od tej nadchodzącej nawałnicy”.

Obserwując ciemniejący horyzont trudno nie przyznać jej racji.

- ☞ Zaktualizuj Dziennik kampanii.
 - ☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Obsydianowy szpon znajdował się pod kontrolą któregoś z badaczy, zaznacz w sekcji „Zdobyte Artefakty” w Księdze kampanii kratkę obok Obsydianowego szpona.
 - ☞ W Dzienniku kampanii wykreśl „Obsydianowe kaniony” na mapie R’lyeh.
- ☞ Jeśli Zadanie któregoś z badaczy to **Dowiedź swej wartości**, dany badacz rozpatruje związaną z nim historię na tej stronie.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.

☞ Przejdź do **Dziedzińca Starożytnych** (strona 28).

Zadanie: Dowiedz swej wartości

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Dowiedź swej wartości”:

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☞ Jeśli „[imię twojego badacza] pomógł/pomogła z linami” przejdź do **Zadania 1**.
- ☞ W przeciwnym razie, przejdź do **Zadania 2**.

Zadanie 1: Możesz czuć się dumny. Ekspedycja była pod tak ogromnym wrażeniem tego, co zrobiliście, że podczas wspinaczki jedna osoba wręcz nabożnie wypowiadała twe imię. Albo je wykrzykiwała, nie masz pewności. Jakkolwiek by nie było to nikt nie próbował więcej podejmować tego tematu. Niestety twoja robotka przy linach na niewiele się zdała. Kilka z nich pękło podczas wspinaczki, a jeden z członków ekspedycji ma teraz złamaną nogę. Co za pech. Ci producenci lin robią straszny chłam. Tak, to z pewnością dlatego.

- ☞ Badacz, któremu zdecydowałeś się wcześniej pomóc otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej i otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia.
- ☞ Jesteś z siebie dumny, prawda? Zaznacz 2 postępy pod Zadaniem „Dowiedź swej wartości” w Dzienniku kampanii.

Zadanie 2: „Nie, nie w ten sposób!” – mówi kolejny członek ekspedycji, podchodząc, by ci pomóc. Każesz mu iść w diabły. Żaden z nich nie ma pojęcia, jak jest nieuprzejmy. Zresztą, chyba żaden się tym nie przejmuje. Właśnie to po co się starać dla takich niewdzięczników? Nie są tego warci.

- ☞ Prawda jest taka, że nigdy nie będziesz dość dobry. Wymaż 1 postęp pod Zadaniem „Dowiedź swej wartości” w Dzienniku kampanii i otrzymaj 1 punkt traumy psychicznej.
- ☞ Każdy badacz (oprócz ciebie) otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia.

Grobowiec Śniącego

Grobowiec Śniącego 1: Ponowne spotkanie członków ekspedycji przebiega w zdecydowanie ponurej atmosferze, pogarszanej jeszcze przez wszędobylską mgłę. Jednego z załogantów, który został do pilnowania łodzi, znaleziono martwego. Pozostali twierdzą, że został zabity przez głodnych pielgrzymów, podczas kradzieży zapasów. Na szczęście Cassandra jest nadal w jednym kawałku. Niestety, resztki zapasów, które jeszcze macie z trudem wystarczą na dotarcie na stały ląd. Andy i Ruby omawiają swoje znaleziska, w czasie, gdy reszta ekspedycji opatruje rany i pakuje manatki, przygotowując łódź na podróż powrotną. Po wszystkim dołączacie na plaży do Andy'ego i Ruby.

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☞ Jeśli w sekcji „Zdobyte Artefakty” zaznaczony jest co najmniej 1 artefakt i co najmniej 10 glików zostało przetłumaczonych, przejdź do **Grobowca Śniącego 2**.

- ☞ W przeciwnym razie, przejdź do **Antraktu III: Przebudzenie** (strona 40).

Grobowiec Śniącego 2: „To ile z tych paskudnych bazgrołów udało ci się rozszyfrować?” – pyta Ruby. Andy, pochylony nad obsydianową tabliczką, robi notatki w swoim skórzanym notatniku. W wieczornym półmroku glify jarzą się barwą żywego ognia. Andy przegląda zamknięte notatki i kładzie zakrwawioną kartę na kamieniu. „Dosyć, by to przetłumaczyć. Znalazłem to przy ciele jednego z pielgrzymów. Z grubsza oznacza to mniej więcej to” – mówi, zapisując tłumaczenie na czystej kartce przed wami. Oto, co odczytujecie:

*„Nie umarło, co wiecznie może trwać uspięne,
i leżę dzwinych cionów i śmierć może skona”.*

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☞ Jeśli w sekcji „Zdobyte Artefakty” zaznaczono wszystkie 5 artefaktów, wszystkie 26 glików zostało przetłumaczonych i wewnętrzne sanktuarium zostało odpieczętowane, przejdź do **Grobowca Śniącego 3**.

- ☞ W przeciwnym razie, dodaj do worka chaosu żeton chaosu 0 (pozostaje tam do końca kampanii). Przejdź do **Antraktu III: Przebudzenie** (strona 40).

Grobowiec Śniącego 3: Dzięki własnej wiedzy oraz wsparciu Ruby i Andy'ego, powoli, krok po kroku składacie w całość informacje pozyskane dzięki znalezionym w mieście artefaktom i obrazom. Wylania się z tego względnie spójna historia: obca cywilizacja spoza gwiazd, prehistoryczna wojna, zatonięcie R'lyeh, „śmierć” i przepowiednia powrotu przedwiecznego bóstwa o imieniu **Cthulhu**.

Andy wskazuje na centralną iglicę. Obsydianowe wrota u jej podstawy są otwarte na oścież. Wydobywa się z nich dyskretny, ale wyczuwalny fetor rozkładu. „Ci, którzy zostali na statku mówią, że otwarły się same jakiś tydzień temu. Ktoś wszedł do środka, ale już nie wrócił” – mówi Andy. Dzieli się tłumaczeniem kilku inskrypcji zdobiących wrota. „Ta opisuje cudowne zmartwychwstanie, przebudzenie śniącego i powrót wielkich przedwiecznych bóstw. Podaje też, że gdy to się stanie, posiądźcie on to, co jemu należy, a więc każdy skradziony fragment R'lyeh, każdą piędź jego królestwa”.

„To coś, ten cały Cthulhu, jest martwy. Albo uspiiony. Nie jestem pewien, te opisy są w najlepszym razie mgliste. Ale wiem na pewno, że miasto i wszystko inne się budzi. Przypuszczam, że to tylko kwestia czasu, aż i on powstanie ze snu. Wezwał tu swych wyznawców poprzez ich sny. A jeśli ufać zapachowi, to śpi właśnie tam” – mówi reporter, wskazując na obsydianowe wrota.

Po dłuższej chwili ciszy, głos zabiera Ruby.

„Żaden szanujący się złodziej nie zostawia otwartych drzwi po napadzie” – mówi, mrugając łobuzersko. – „Co wy na to, żebyśmy zamknęli to coś, nim odpłyniemy w stronę zachodzącego słońca?”

Badacze muszą zdecydować (wybierz jedno):

- ☞ „Nierozsądnym byłoby niepokojenie tego czegoś”. Każdy badacz zaznacza 1 postępowanie pod swoim Zadaniem w Dzienniku kampanii. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze nie zmierzili się z koszmarem. Przejdź do **Antraktu III: Przebudzenie** (strona 40).
- ☞ „Powinniśmy ułożyć go do snu... Na dobre!” Przejdź do **Przygotowania** (strona 39).



Przygotowanie

- Ⓢ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Grobowiec Śniącego*, *Dominacja*, *Sny*, *R'lyeh*, *Gwiezdny pomiot*, *Pradawne zło*, *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- Ⓢ Umieść Leże Śniącego i każdą kopię Niszy z rzeźbioną pieczęcią w grze.
- ✦ Każdy badacz rozpoczyna grę w Leżu Śniącego.
- Ⓢ W kolejności graczy, każdy gracz może wybrać 1 atut z cechą **Przedmiot** z zestawu spotkań *Ekspedycja*. Dany gracz rozpoczyna grę z wybranym atutem pod swoją kontrolą. Ten zestaw został oznaczony następującym symbolem: 
- Ⓢ Zbierz wszystkie zdobyte atuty z cechą **Artefakt** i umieść je w grze, pod kontrolą badaczy, rozdzielając je pomiędzy nich tak równo, jak to możliwe.
- Ⓢ Zbuduj specjalną talię tajemnic, gdzie Pod miastem będzie pierwszą, a Przebudzenie Cthulhu drugą tajemnicą. Ta talia zastępuje talię aktów i talię tajemnic.
- Ⓢ Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- Ⓢ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Świadomość

Podczas tego scenariusza liczba żetonów zasobów znajdujących się na „Świadomości” na karcie pomocy scenariusza określa to, jak bardzo Cthulhu odczuwa waszą obecność. Im wyższy jest poziom Świadomości, tym bliżej do przebudzenia Śniącego. Świadomość sama w sobie nie ma żadnego efektu, jednak niektóre efekty scenariusza mogą się zmieniać lub wzmacniać w zależności od obecnego poziomu Świadomości.

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- Ⓢ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4,        .
- Ⓢ Wybierz, czy ekspedycja wyruszyła na zachód, czy ekspedycja wyruszyła na wschód.
- ✦ Jeśli ekspedycja wyruszyła na zachód, dodaj do worka chaosu żetony  .
 - ✦ Jeśli ekspedycja wyruszyła na wschód, dodaj do worka chaosu żetony  .
- Ⓢ Badacze zdobyli wszystkie 5 atutów fabularnych z cechą **Artefakt** (*Węzeł bariery*, *Przerażająca „maska”*, *Obsydianowy szpon*, *Okruch Y'ch'lecht* i *Tabliczkę pływów*) i przetłumaczyli wszystkie 26 glifów.

Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza

Przed rozpatrzeniem jakiegokolwiek innego zakończenia, jeśli przynajmniej jeden badacz został pokonany: pokonany badacz czyta fragment **Pokonany badacz**.

Pokonany badacz: Stłamszony tak fizycznie, jak i duchowo, padasz przed Wielkim Cthulhu. Całe miasto drży w posadach, niemal ogłuszając cię dudnieniem. Cthulhu spogląda na ciebie bez śladu zainteresowania. Jesteś dla niego niczym więcej jak pyłkiem, nic nieznaczącym szkodnikiem. Twoja świadomość szybko rozpada się w drobny mak, zaś umysł osuwa się w błogie ramiona całkowitego oblędu.

- Ⓢ Każdy pokonany badacz **oszałał**. Jeśli żaden badacz nie ocalał, kampania się kończy, a gracze przegrywają.
- Ⓢ Jeśli udało się osiągnąć inne zakończenie, pozostali badacze odczytują odpowiednie zakończenie.

Zakończenie 1: Gargantuiczna postać Cthulhu wpada do centralnego basenu. Jego gąbczaste, zakończone szponami łapy bezskutecznie próbują uchwycić się krawędzi zbiornika, lecz ostatecznie całe cielsko tonie pod wodą. Jako ostatnie niknie jego pięć jarzących się czerwienią oczu. I wówczas wszystko kończy się równie szybko, jak się zaczęło i nastaje głucha cisza.

Wychodzicie przez obsydianowe wrota i kierujecie się w stronę brzegu. Wreszcie możecie zostawić to przekłete miejsce, wrócić do Arkham ze zdobytymi artefaktami i zająć się sobą. Gdy wchodzicie na pokład Cassandry, spoglądacie na bluznierny horyzont, który na tle słońca przypomina kregosłup jakiejś starożytnej bestii. Woda mąci się, gdy pradawne miasto niemal niezauważalnie zatapia się w głębinach oceanu. Śniący i jego dom, R'lyeh, ponownie zostali ukołysani do snu.

„Ciekawe, co Pan Tillinghast planował zrobić z tymi wszystkimi artefaktami” – zastanawia się Andy. „Jak to co? Pewnie sprzedać” – odpowiada Ruby, trzymając papierosa w zębach. Zamykacie oczy, odwracacie się i ruszacie w stronę waszych kajut. Może tej nocy, po raz pierwszy od wielu miesięcy, uda wam się zażyć głębokiego, pozbawionego snów odpoczynku.

- Ⓢ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze powstrzymali przebudzenie Cthulhu.
- Ⓢ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa 10 dodatkowych punktów doświadczenia, ponieważ zapobiegł powrotowi przedwiecznego zła, które zagrażało ludzkości.
- Ⓢ Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy psychicznej.
- Ⓢ Badacze wygrywają kampanię!
- Ⓢ Przejdź do **Epilogu** (strona 52).



Antrakt III: Przebudzenie

Przebudzenie 1: Gwałtowny wstrząs zwala was z nóg. Gdy wstajecie, dostrzegacie Ruby stojącą z rozdziawionymi ustami. We wrotach, częściowo skrywana przez ich ciemność, ukazuje się mroczna sylwetka. Przez miasto przetacza się fala rytmicznych uderzeń, zupełnie jakby jego serce zaczęło bić. Przedwieczna potworność wychodzi, a właściwie wyczłapuje poza wrota.

Gargantuiczna bestia chwieje się niepewnie, zaś jej rozmiary dorównują niewielkiej górze. Skóra stwora ma barwę zgnilej zieleni, łeb i twarz przypominają ośmiornicę, zaś z pleców wyrastają błoniaste skrzydła. Gdy na to patrzycie, dwoi wam się w oczach, zupełnie jakby potwór był jednocześnie materialny i niematerialny. Smród jaki wydziela jest niemal nie do zniesienia.

Istota spogląda swoimi czerwonymi ślepiami w waszą stronę, a w tym samym momencie jakaś niewidzialna siła przytłacza was, zmuszając, byście padli na kolana. Słyszycie jak wypowiadacie razem, nie do końca waszymi głosami, następujące słowa: „*フシギヲ見ル 非ノミナリ!*”.

Sprawdź Dziennik kampanii.

☞ Jeśli w sekcji „Zdobyte artefakty” zaznaczony jest co najmniej 1 artefakt, przejdź do **Przebudzenia 2**.

☞ W przeciwnym razie, przejdź do **Przebudzenia 3**.

Przebudzenie 2: „Nie patrzcie na to!” – krzyczy Ruby. Gdy odwracacie wzrok dostrzegacie swoich kompanów, również klęczących przed upiornym martwym-śniącym bóstwem. Czujecie w umyśle dziwne ciepło, gdy istota zagłębia się w waszą jaźń, penetrując myśli i wspomnienia. Szybko jednak ciepło ustępuje uczuciu zimnej nienawiści. Spoglądacie w górę, a w tym samym momencie bestia otwiera swoje piąte oko.

Czujecie jej gniew... Naruszyliście spokój tej boskiej domeny. I za to musicie szczeznąć.

☞ Usuń z worka chaosu wszystkie żetony chaosu ,  i . Następnie, dodaj do worka chaosu 2 żetony , 2 żetony  i 2 żetony  (pozostają tam do końca kampanii). Przejdź do **Przebudzenia 4**.

Przebudzenie 3: „Nie patrzcie na to!” – krzyczy Ruby. Gdy odwracacie wzrok dostrzegacie swoich kompanów, również klęczących przed upiornym martwym-śniącym bóstwem. Czujecie w umyśle dziwne ciepło, gdy istota zagłębia się w waszą jaźń, penetrując myśli i wspomnienia. Jednak Wielki Cthulhu odwraca swe spojrzenie na północ. Oczami wyobraźni widzicie mały posązek na biurku Tillinghasta w Arkham. Szybko jednak ciepło ustępuje uczuciu zimnej nienawiści. Spoglądacie w górę, a w tym samym momencie Wielki Cthulhu odwzajemnia spojrzenie i otwiera swoje piąte, śniące oko.

Czujecie jego gniew wobec tego, który ograbił jego królestwo. Musi za to szczeznąć.

☞ Usuń z worka chaosu wszystkie żetony chaosu ,  i . Następnie, dodaj do worka chaosu 1 żeton , 1 żeton  i 2 żetony  (pozostają tam do końca kampanii).

☞ Przejdź do **Przebudzenia 4**.

Przebudzenie 4: Z trudem opieracie się sile woli Przedwiecznego, pomagając pozostałym wstać z kolan. Gdy pędzicie do wody na złamanie karku i płyniecie jak oszaleli w kierunku Cassandry, Wielki Cthulhu wyciąga w waszym kierunku swe plugawe macki. Gdy tylko wpadacie na pokład, statek natychmiast rusza i wychodzi na pełne morze, cudem omijając wystające z wody iglice.

Po okolicy nagle roznosi się rozdzierający ryk. Odwracacie się i widzicie, jak monstrualna abominacja wślizguje się do ciemnej kipieli i znika wam z oczu. Z przerażeniem patrzycie w głębiny, oczekując pojawienia się pięciu wściekłych czerwonych oczu, lecz nic takiego się nie dzieje. Upiorna linia R'lyeh coraz bardziej niknie w oddali. Upływają minuty, a po nich kolejne. Pół godziny później nadal nie widać żadnego ruchu na wodzie, żadnych zawirowań w głębinach. Naiwnie liczyście, że potwór stracił zainteresowanie albo utknął na mieliźnie.

Przejdź do **Antraktu IV: Powrót do Arkham** (strona 41).

Antrakt: Powrót do Arkham

Sprawdź Dziennik kampanii.

☞ Jeśli w sekcji „Zdobyte artefakty” zaznaczony jest co najmniej 1 artefakt, przejdź do **Powrotu do Arkham 1**.

☞ W przeciwnym razie, przejdź do **Powrotu do Arkham 2**.

Powrót do Arkham 1: Podczas podróży powrotnej niemal bezustannie nawiedzają was koszmary. Gdy wreszcie docieracie do Arkham, udajecie się wraz ze znaleziskami do oczekującego was w napięciu Tillinghast. Zdajecie mu pełną relację z wyprawy, przekazując zebrane dobra pozaziemskiej technologii, które ten z pietyzmem i zachwytem ogląda. „Zrobiliście dokładnie to, o co prosiłem. Nie, zrobiliście nawet więcej, niż się spodziewałem” – mówi z lekkim uśmiechem. „Rzecz jasna wasze długi idą w niebyt. Z największą przyjemnością dotrzymam też pozostałych umów”.

☞ Sprawdź sekcję Zadań w Dzienniku kampanii.

- ☞ Za każde zaznaczenie pod twoim Zadaniem otrzymujesz 1 dodatkowy punkt doświadczenia (tylko ty).
- ☞ Każdy badacz rozpatruje swoje Zadanie (poszczególne wpisy zebrano na stronach 41-43). Po tym, jak każdy badacz przeczytał wpis odpowiadający swojemu Zadaniu, przejdź do **Zagłady Arkham** (strona 44).

Powrót do Arkham 2: Podczas podróży powrotnej niemal bezustannie nawiedzają was koszmary. Gdy wreszcie docieracie do Arkham, przekazujecie Tillinghastowi to, co udało się wam znaleźć, a więc w najlepszym razie niewiele. Antykwariusz jest wściekły, widząc, że wróciliście w gruncie rzeczy z pustymi rękami. Jego humor nieco się poprawia, gdy Andy kładzie przed nim obsydianową tabliczkę, którą znalazł w R'lyeh. Randall ogląda ją zimnym wzrokiem. „Cóż, to... musi wystarczyć. Uznajmy, że wasze długi zostają spłacone. I pomimo tego, że w zasadzie nie przywieźliście NIC wartościowego, uhonoruję nasz pierwotny układ”.

☞ Sprawdź sekcję Zadań w Dzienniku kampanii.

- ☞ Za każde zaznaczenie pod twoim Zadaniem otrzymujesz 1 dodatkowy punkt doświadczenia (tylko ty).
- ☞ Każdy badacz rozpatruje swoje Zadanie (poszczególne wpisy zebrano na stronach 41-43). Po tym, jak każdy badacz przeczytał wpis odpowiadający swojemu Zadaniu, przejdź do **Zagłady Arkham** (strona 44).

Zadanie: Podążaj za wiarą

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Podążaj za wiarą”.

Jeśli pod twoim Zadaniem zaznaczono 5 lub więcej postępów:

Po powrocie twoi współwynawcy ogłaszają cię prorokiem. Sny, które pokierowały tobą do R'lyeh są tymi samymi, które śniły twoje siostry i bracia w wierze. Teraz kolejni z nich zaczynają śpiewać hymny w obcych językach i szyc osobliwe płaszcze. Wyprawa do R'lyeh i odnalezienie zaginionych pielgrzymów nie miała zachwiać twojej wiary, ale ją przywrócić. Doznałeś łaski otarcia się o Przedwiecznych. Tylko ty masz dość siły i mocy, by poprowadzić swój lud z ciemności do światła. A jedyne co musisz w tym celu zrobić, to nadal podążać utartą ścieżką niezachwianej wiary, która doprowadziła cię do R'lyeh.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że (imię badacza) jest silny wiarą. To Zadanie zostaje ukończone (wchodzi do gry stronę **Ukończone** do gry).

W przeciwnym razie:

Stoisz na moście nad rzeką Miskatonic, przypatrując się przepływającej wodzie. Już od powrotu dało się wyczuć, że coś jest nie tak. Że coś się zmieniło. Twoi współwynawcy mówią, że niedawno przybyli jacyś obcy odziani w dziwne płaszcze, mamroczący coś o prądawnych prorocत्वach i cudownych obietnicach. Wasze miejsce kultu pokrywają teraz błuźniercze symbole – dłoń z płonącym okiem i przepelniony kielich, z którego wycieka krew. To, co dotąd uznawaleś za święte zostało sprofanowane.

A teraz stoisz nad rzeką, zaś w twej dłoni spoczywa symbol twej wiary. Nie możesz pozbyć się uczucia, że cię odepchnięto. Bierzesz głęboki oddech i ciskasz amulet w wodę. Czujesz, że wraz z nim przepadła jakaś część ciebie. Teraz nie ma już odwrotu.

☞ Na stałe usuń Zadanie „Podążaj za wiarą” z twojej talii i otrzymaj 1 punkt traumy psychicznej. Do końca kampanii musisz traktować żeton chaosu ☼, jakby był zamiast tego żetonem ☹.



Zadanie: Niezły szmal

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Niezły szmal”.
Jeśli pod twoim Zadaniem zaznaczono 5 lub więcej postępów:

Ze spotkania ze Stanfodem wychodzisz cały w skowronkach i walizką pełną szmalu. Tak podzieliłeś wszystkie znaleziska i notatki, żeby upiec dwie pieczenie przy jednym ogniu i zaspokoić zachciankę zarówno Tillinghasta jak i tego starego pierdziela Sanforda. Oczywiście odebrałeś gaże od ich obu i teraz masz dość pieniędzy, by robić co chcesz i być kim chcesz. A z tego co słyszałeś, to Sanford i jego pomagierzy i tak idą na dno.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że (imię badacza) dobił targu. To Zadanie zostaje ukończone (wchodzi do gry stroną **Ukończone** do góry).

W przeciwnym razie:

Ze spotkania ze Stanfodem wychodzisz cały w skowronkach i walizką pełną szmalu. Skręcasz za róg i ku twojemu zdumieniu w mig otaczają cię jakieś oprychy.

„Tillinghast mówił, że mu grubo zalegasz. Masz szczęście, że najwyraźniej jesteś wypłacalny” – mówi jeden z nich. Najwyraźniej gra na dwa fronty cię przerosła. Zaciskasz pięści i przyjmujesz bojową postawę, szykując się na nieuniknione. Pieprzyć to! Jak masz iść na dno, to zrobisz to w niezłym stylu.

- ☞ Na stałe usuń Zadanie „Niezły szmal” z twojej talii i otrzymaj 1 punkt traumy fizycznej. Przeszukaj swoją kolekcję kart w poszukiwaniu podstawowego osłabienia z cechą **Uraz** lub **Przestępca** i dodaj je do swojej talii. Ta karta nie wlicza się do limitu kart w talii twojego badacza.

Zadanie: Sny o zagładzie

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Sny o zagładzie”.
Jeśli pod twoim Zadaniem zaznaczono 5 lub więcej postępów:

Przeglądasz fanty, które za fatygę przekazał ci Tillinghast: książki Bławatskiej i Crowleya. Gdybyś był jakimś podrzędnym medium, to może by cię to urządziło. Ale oferowanie takich rzeczy komuś twojego pokroju zakrawa na obelgę. Gdy zamykasz jedną z ksiąg słyszysz w głowie głosy, które słyszałeś wcześniej w R'lyeh. Twoje koszmary nie były heroldami zniszczenia, a ostrzeżeniami od duchów strażniczych. Może i nadchodząca apokalipsa jest nieunikniona, ale to nie znaczy, że masz nie próbować z nią walczyć.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że (imię badacza) pojął przyszłość. To Zadanie zostaje ukończone (wchodzi do gry stroną **Ukończone** do góry). Dodaj do worka chaosu 1 żeton +1 (pozostaje tam do końca kampanii).

W przeciwnym razie:

Szepty, które nawiedzały cię przez cały pobyt w R'lyeh, wreszcie umilkły. Odkąd wróciłeś z przeklętego miasta, co rano budzisz się w zupełnej ciszy. Ale zamiast czuć ulgę, to ów brak szepców napawa cię jeszcze większym przerażeniem. Zupełnie jakby łączność z zaświatami została przerwana. Kto wie, może duchy, które niosły ostrzeżenie przed nadchodzącą zagładą, postanowiły cię porzucić...

- ☞ Na stałe usuń Zadanie „Sny o zagładzie” z twojej talii i otrzymaj 1 punkt traumy psychicznej. Usuń z worka chaosu 1 żeton ☠ do końca kampanii.

Zadanie: Nie ma jak w domu

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Nie ma jak w domu”.
Jeśli pod twoim Zadaniem zaznaczono 5 lub więcej postępów:

Wypadasz ze sklepu Tillinghasta, a w głowie nadal słyszysz jego kwieciste obietnice. Anulował twoje długi, ale nadal pozostała kwestia twojego ustatkowania się i znalezienia domu. „Wytrzymaj jeszcze parę miesięcy, a wszystko ogarniemy” – próbował cię czarować. Ty jednak nawet nie odpowiedziałeś, tylko wziąłeś co twoje i wyszedłeś. Nigdy nie chodziło mu o pieniądze. Chciał cię zwyczajnie mieć na smyczy. Pewnie kiedyś się o nie upomni, ale teraz to bez znaczenia. On nigdy nie był ci tak naprawdę potrzebny. Dom to nie miejsce, tylko uczucie przynależności. I nieważne co by nie zrobił, to już nie zdoła ci tego odebrać.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że (imię badacza) odnalazł swój prawdziwy dom. To Zadanie zostaje ukończone (wchodzi do gry stroną **Ukończone** do góry).

W przeciwnym razie:

Spacerujesz po Southside, rozważając słowa Randalla. Anulował twoje długi, ale nadal pozostała kwestia twojego ustatkowania się i znalezienia domu. „Wytrzymaj jeszcze parę miesięcy, a wszystko ogarniemy” – próbował cię czarować. Grzecznie mu podziękowałaś. Tak, to zupełnie rozsądna prośba. W końcu tylko dzięki niemu nie musisz sypiać na ulicy.

Mijas Pensjonat Mamuśki i czujesz zapach domowego posiłku: świeżo upieczonego chleba, fasoli i szynki. Kiszki grają ci marsza. Ale jest też inny głód, który odczuwasz. Znacznie silniejszy głód. No trudno, jeszcze trochę popracujesz i Tillinghast z pewnością pomoże ci stanąć wreszcie na nogi. Jeszcze doczekasz się swojego wymarzonego domu.

- ☞ Na stałe usuń Zadanie „Nie ma jak w domu” z twojej talii i otrzymaj 1 punkt traumy fizycznej lub psychicznej. Dodaj do worka chaosu 1 żeton ▲ (pozostaje tam do końca kampanii).

Zadanie: Po pierwsze, nie szkodzić

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Po pierwsze, nie szkodzić”.
Jeśli pod twoim Zadaniem zaznaczono 5 lub więcej postępów:

Spacerując po skwerku, za rogiem zauważasz postać leżącą na ziemi. Czym prędzej ruszasz w jej kierunku, mając w pamięci pielgrzyma z R'lyeh. Przewraca ci się w żołądku i masz nadzieję, że tym razem będzie to mniej makabryczna sytuacja. Na szczęście kobieta nadal oddycha. Udać ci się jej pomóc. Czujesz, że nieważne w jakie tarapaty wpadną ci, których napotkasz, ty zawsze będziesz na miejscu, by nieść pomoc.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że (imię badacza) przysięgł chronić innych. To Zadanie zostaje ukończone (wchodzi do gry stroną **Ukończone** do góry).

W przeciwnym razie:

Pierwszej nocy po powrocie do Arkham zrywasz się w środku nocy. Kot, spokojnie śpiący na krawędzi łóżka, ucieka wystraszony, podczas gdy ty ocierasz z czoła zimny pot. Twarze tych, których pozostawiłeś powoli nikną ci w pamięci, ale wciąż nie możesz zapomnieć o konającym mężczyźnie i jego ostatnim słowie: „Matka”. Wyglądasz przez okno i rytm serca powoli wraca ci do normy. Myślenie o tym, co mogłeś zrobić inaczej doprowadza cię do szalu. Prawda jest taka, że nigdy nie zdołasz wszystkich uratować, więc po co się starać...

- ☞ Na stałe usuń Zadanie „Po pierwsze, nie szkodzić” z twojej talii i otrzymaj 1 punkt traumy psychicznej. Dodaj do worka chaosu 1 żeton ☠ (pozostaje tam do końca kampanii).

Zadanie: Wyjść przed szereg

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Wyjść przed szereg”.
Jeśli pod twoim Zadaniem zaznaczono 5 lub więcej postępów:

„Będziesz nadzorować budowę nowej fabryki, a następnie obejmiesz w niej kierownicze stanowisko” – oznajmia twój nowy pracodawca, podsuwając umowę. Gdy wyglądasz przez okno twojego nowego biura, czujesz, jak serce ci rośnie. Po sukcesie, jaki odniosłeś prowadząc ekspedycję, Tillinghast powiedział, że zna pewnych ludzi w firmie New Horizon Industries. Co prawda ta potentacka firma z branży pakowania mięsa musi dopiero wgryźć się w lokalny rynek, ale Randall zapewnia, że rychło do tego dojdzie. Ty musisz tylko podpisać się w wyznaczonym miejscu.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że (imię badacza) ma nową pracę. To Zadanie zostaje ukończone (wchodzi do gry stroną **Ukończone** do góry).

W przeciwnym razie:

Gdy wchodzisz, w pomieszczeniu zapada cisza. Gdy poprosiłeś Tillinghast, by pomógł ci odzyskać dawną robotę, ten zgodził się bez wahania. I choć twój dawny szef zachowuje się, jakbyś nigdy nie odszedł, to twoi znajomi z pracy jakoś nerwowo na ciebie reagują. Nie wiesz, jakie brudy powyciągał i jakie szemrane sposoby zastosował Tillinghast, ale ewidentnie dopiął swego. Siadasz zatem i patrzysz na lekko przerażonych kolegów, których kiedyś mogłeś nazwać kumplami. Dostałeś nawet z powrotem swoje stare biurko! Tylko dlaczego nadal czujesz pustkę?

- ☉ Na stałe usuń Zadanie „Wyjść przed szereg” z twojej talii i otrzymaj 1 punkt traumy fizycznej. Odkrywaj żetony chaosu z worka chaosu, dopóki nie odkryjesz 2 żetonów innych niż z symbolami. Do końca kampanii zastąp dane żetony żetonami o wartości o 2 niższej niż poszczególne z nich. (Jeśli nie możesz zastąpić któregoś żetonu, powtarzaj powyższą czynność, póki nie zastąpisz łącznie 2 żetonów chaosu).

Zadanie: Dowiedź swej wartości

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Dowiedź swej wartości”.
Jeśli pod twoim Zadaniem zaznaczono 5 lub więcej postępów:

Minęło kilka dni od powrotu do Arkham, a ty spoglądasz w dół na wielbiący ci tłum. Ekspedycja okazała się sukcesem, to jasne. I to wszystko dzięki TOBIE! Obiecałeś Tillinghastowi jakieś drobne przysługi, dzięki czemu wreszcie wszyscy o tobie usłyszeli i jesteś podziwiany w stopniu, na jaki od dawna zasługiwałeś. Wkrótce ci, którzy w ciebie wątpili, też dostaną to, na co zasłużyli. I kto powiedział, że pokora popłaca?

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że (imię badacza) dowiódł swej wartości. To Zadanie zostaje ukończone (wchodzi do gry stroną **Ukończone** do góry).

W przeciwnym razie:

Już pierwszej nocy po powrocie twoi dawni ziomkowie odwracają się od ciebie. Okazało się, że to sam Tillinghast rozpuścił o tobie plotki najgorszego sortu. Co gorsza, to nie były wcale plotki, tylko fakty. Byłeś tylko kulą u nogi w czasie ekspedycji. A teraz jesteś pośmiewiskiem. Wszystko, co kiedykolwiek osiągnąłeś, było zasługą innych, a nie twoją. Jesteś dokładnie tak bezwartościowy, jak wszyscy mówią...

- ☉ Na stałe usuń Zadanie „Dowiedź swej wartości” z twojej talii i otrzymaj 1 punkt traumy psychicznej. Usuń karty o poziomie 1–5, o łącznej wartości 10 lub więcej punktów doświadczenia z twojej talii (pamiętaj, by zakupić na ich miejsce inne karty, aby zachować limit talii). Nie możesz ponownie zakupić kart, które właśnie usunąłeś.



Zadanie: Dotrzeć do sedna

Przeczytaj tylko, jeśli twoje Zadanie to „Dotrzeć do sedna”.
Jeśli pod twoim Zadaniem zaznaczono 5 lub więcej postępów:

Nie minął nawet tydzień od twojego powrotu do Arkham, a już zaproszono cię na Uniwersytet Miskatonic, byś mógł pokazać swoje znaleziska. Dziwnie często przy tej okazji słyszysz wzmianki o „stanowisku wykładowcy”. Jednak, mimo że poczynione badania przysporzyły ci należytej naukowej sławy, to nadal czujesz w środku pustkę. Ten akademicki blichtr i maniera to ledwie sztuczna kokieteria i konwenanse. Nic nieznaczące wobec koszmarów, jakie odkryłeś w R'lyeh. Nie raz budzisz się w nocy i ciężko dysząc na nowo przeżywasz wspomnienia z tamtego obcego świata i przestrzeni. I zawsze dochodzisz do tego samego wniosku: ludzkość jest jedynie echem o wiele wspanialszych cywilizacji.

Może i faktycznie tak jest. Może istotnie jesteś jedynie prochem, a wszystko co osiągasz jest niczym. Ale z drugiej strony, słyszałeś wiele dobrego o profitach wykładowcy na Miskatonic. Jasna cholera, przecież to ci się po prostu należało! Więc równie dobrze możesz złapać tę okazję i się nią cieszyć.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że (imię badacza) poznał prawdę. To Zadanie zostaje ukończone (wchodzi do gry stroną **Ukończone** do góry).

W przeciwnym razie:

Choć upłynęło już wiele dni od twojego powrotu to nadal przesiadujesz w którejś z czytelni Biblioteki Orne'a na Miskatonic i wpatrujesz się w kominek. Twoje znaleziska zostały uznane za czystą fantastykę, a przetłumaczone prastare teksty od razu ocenione jako brednie. Będziesz miał szczęście, jeśli pozwolą ci uczyć przedszkolaki, a co dopiero myśleć o studentach. Przerywasz lekturę i spoglądasz na dziwny szyfr zapisany na marginesie. Wygląda dziwnie znajomo. Przez chwilę czujesz tą samą ciekawość, jaka ogarniała cię, gdy byłeś w R'lyeh.

Zamykasz podręcznik. Po co się starać, przecież i tak nikt cię nie wysłucha...

- ☉ Na stałe usuń Zadanie „Dotrzeć do sedna” z twojej talii i otrzymaj 1 punkt traumy psychicznej. Dodaj do worka chaosu 1 żeton ☠ (pozostaje tam do końca kampanii).



Finiał: Zagłada Arkham

Miesiąc od powrotu do Arkham zleciał jak jeden dzień. Nadal jednak macie wrażenie, że coś jest nie tak. Doczesne troski minionego życia są niczym wobec pierwotnej surowości i grozy starożytnego miasta. W waszych snach wałęsacie się po nim, nawiedzani przez coś, czego boicie się opisać. Gdybyście zwierzyli się komuś z tego, czego doświadczyliście to w najlepszym razie skończylibyście na przymusowym leczeniu. Albo jeszcze gorzej. Próbujecie wytropić Ruby i Andy'ego, aby porozmawiać z nimi o ich snach, ale jakby rozplynęli się w powietrzu.

Tymczasem Arkham Advertiser donosi o tajemniczej „chorobie sennej” wśród mieszkańców. Nieznana jest jej przyczyna, nic nie wskazuje, by był to wynik jakiejś epidemii, a co gorsza nie sposób znaleźć niczego, co łączyłoby chorych. Ludzie zwyczajnie kładą się spać w nocy i już się nie budzą. Szerzą się też pogłoski o lunatykach przemierzających Arkham. Najdziwniejsze jest jednak to, że mieszkańcy przyjmują wszystkie te przerażające wiadomości z wyjątkowym znudzeniem, wręcz apatią. Miasto Arkham z wolna pogrąża się z sennym letargu.

Wy zaś w swych sennych majakach wciąż widzicie zatopione miasto i gargantuicznego olbrzyma, który ongiś w nim spoczywał. W głębi serca wiecie, że jeszcze go ujrzenie...

Przejdź do **Zagłady Arkham część I**.

Zagłada Arkham część I

Z kolejnego koszmaru budzi was walenie do drzwi. Otwieracie i widzicie Andy'ego i Ruby, którzy wyglądają, jakby ktoś siłą wywłókł ich z łóżek. Towarzyszy im jednak sztywnie ubrany mężczyzna, który przedstawia się jako inspektor John Raymond Legrasse. Wyjaśnia, że zajmuje się sprawą kultu śniących na terenie Stanów Zjednoczonych i za granicą.

Zaczyna padać, więc zapraszacie całą trójkę do środka. Inspektor siada i od razu pokazuje zdjęcie znajomej figurki. Kilka miesięcy temu przesłał ją do zbadania swoim współpracownikom na Uniwersytecie Miskatonic. Wygląda na to, że prośba Tillinghasta o odzyskanie jego „zguby” była zwykłym zleceniem kradzieży. Inspektor przyznaje, że przybył do Arkham jakiś miesiąc temu, aby przesłuchać Tillinghastem i odzyskać figurkę.

„Po tym jak oddaliśmy artefakty, zacząłem mieć jakieś obawy” – mówi ponuro Andy – „więc parę dni później wybrałem się do wiadomego sklepu. Okazało się, że został przeniesiony, a przynajmniej tak się nam zdawało. Ruby wytropiła nową miejscówkę, a gdy tam poszliśmy, natrafiliśmy na inspektora, który sprzeczał się z Tillinghastem i... nie poszło najlepiej”.

„Delikatnie mówiąc...” – dodaje Legrasse. „Randall na szybko pokazywał mi sklep, gdy ta dwójka wparowała do środka, a wtedy on natychmiast wyrzucił nas wszystkich w diabły. Dosłownie w diabły, bo gdy się rozejrzeliśmy to już nas... Tu nie było”. Pytacie co ma na myśli, ale on tylko potrząsa głową. „Mówię, że już nas TUTAJ nie było. Tutaj, w Arkham. Jak nas wywalił za drzwi, to znaleźliśmy się gdzieś zupełnie indziej. Miesiąc nam zajął powrót do domu”.

„Wydaje nam się, że przeniosło nas do Tybetu, albo nawet jeszcze dalej na północ. Dotarcie tu z powrotem było... wyzwaniem” – wzdycha Andy. Jeszcze kilka miesięcy temu uznalibyście, że się zgrywają, ale zbyt wiele zaszło, byście nie dawali temu wiary. Wiecie, że musicie odnaleźć Tillinghastem i zaczynacie mieć pewność, że jego zamiary są o wiele bardziej diaboliczne i nie ograniczały się tylko do chęci zdobycia artefaktów. Pytanie, co to za plany...

Wraz z Ruby, Andym i inspektorem Legrassem postanawiacie odzyskać przedmioty i dopaść antykwariusza, niezależnie od tego, gdzie się ukrywa. Ledwie przekraczacie próg, a mżawka przeradza się w prawdziwą ulewę.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie - Część I

- ☞ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zagłada Arkham część I*, *Istoty z Głębin*, *Dominacja*, *Sny*, *Gwiezdny pomiot*, *Agencji Cthulhu*, *Maski północy*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Podczas przygotowywania zestawu spotkań *Maski północy* należy zebrać tylko karty lokalizacji i karty podstępu. Nie należy zbierać aktów ani tajemnic z tego zestawu.

- ☞ Zbierz wszystkie lokalizacje z zestawu spotkań *Maski północy* i umieść je w grze w następujący sposób:
- ☞ Wylosuj jedną z dwóch lokalizacji Downtown i jedną z dwóch lokalizacji Southside i umieść je w grze. Usuń z gry inne wersje Downtown i Southside. Umieść Northside, Easttown, Rivertown, Szpital św. Marii i Uniwersytet Miskatonic w grze, zgodnie ze schematem ułożenia lokalizacji po prawej.
 - ☞ Odlóż każdą inną lokalizację na bok, poza grę.
 - ☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w Rivertown.
- ☞ Potasuj jednostronną lokalizację Ezoteryka u Tillinghasta z każdą kartą podstępu z zestawu spotkań *Maski północy* i umieść po 1 zakrytej karcie pod każdą lokalizacją, z wyjątkiem Rivertown.
- ☞ Potasuj każdego wroga z zestawu spotkań *Gwiezdny pomiot* i usuń z gry 2 losowych z nich. (Zamiast tego 3, jeśli grasz na łatwym poziomie trudności).
- ☞ Zbierz wszystkie zdobyte artefakty oraz atut fabularny Koszmar w glinie i odlóż je na bok, poza grę.
- ☞ Wybierz badacza, który doda atut fabularny John Raymond Legrasse do swojej talii. Ta karta nie wlicza się do limitu kart w talii danego badacza.
- ☞ Umieść atut fabularny John Raymond Legrasse w grze, pod kontrolą danego badacza. Podczas części I oraz II tego scenariusza nie zajmuje on żadnej strefy sprzymierzenia.
- ☞ Umieść na tajemnicy żetony zagłady w liczbie równej liczbie badaczy.
- ☞ Dodaj żetony zalania do puli żetonów.
- ☞ Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- ☞ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Część I oraz II Zagłady Arkham

Ten scenariusz składa się z 2 części. Gracze mogą zdecydować, że rozegrają po 1 części na rozgrywkę (z przerwą między nimi) lub mogą rozegrać obie, jedną po drugiej, w ramach pojedynczej, dłuższej sesji. Każda część posiada własne przygotowanie i rozstrzygnięcie.

Badacze mogą ulepszać swoje talie pomiędzy częściami I oraz II.

Ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Zagłada Arkham część I”



Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- ☞ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -S, .
- ☞ Podczas przygotowania gry, wybierz cyfrę od 1-5 i zbierz łącznie tyle atutów fabularnych z cechą **Artefakt** z wszystkich zestawów spotkań tej kampanii (z wyjątkiem atutu fabularnego z cechą **Artefakt** Koszmar w glinie). Te artefakty są wymienione w sekcji „Zdobyte artefakty”.

Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem części I

Wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani:

Trójka przerażonych miejscowych, ściganych przez pomiot Cthulhu, pędzi ulicą na złamanie karku. Oblewa was zimny pot. Nie macie gdzie się ukryć. Nigdzie nie jest bezpiecznie. Błądzicie po zalanych ulicach w poszukiwaniu Ruby, Andy'ego lub inspektora Legrasse'a.

- ☞ Każdy badacz musi przeszukać swoją kolekcję kart w poszukiwaniu losowego podstawowego osłabienia z cechą **Uraz** albo **Szałeństwo** i dodać je do swojej talii do końca kampanii. Ta karta nie wlicza się do limitu kart w talii danego badacza.

☞ Przejdź do **Zakończenia 1**.

Zakończenie 1: Ogłuszający ryk wstrząsa całym Arkham. Stojąc obok swoich kompanów, spoglądacie w górę i widzicie znajome, potężne cielsko Cthulhu, które wylania się z rzeki Miskatonic. Jednym ruchem łapy Przedwieczny miażdży całą dzielnicę Rivertown. Natychmiast powietrze wypełnia kakofonia wrzasków, jęków, pękającego drewna i rozbijanego szkła.

Andy, Ruby i inspektor spoglądają po sobie ponuro, gdy ziszczają się wasze najstraszliwsze obawy. „Musimy coś zrobić!” – wrzeszczy Andy, próbując przekrzyczeć rwetes.

- ☞ Zaktualizuj Dziennik kampanii. Pod sekcją „Zdobyte artefakty”:

- ☞ Wykreśl każdy atut z cechą **Artefakt**, który nie był pod kontrolą żadnego badacza w momencie zakończenia tego scenariusza.

- ☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza Koszmar w glinie znajdował się pod kontrolą któregoś z badaczy, w sekcji „Zdobyte artefakty” w Księdze kampanii dopisz Koszmar w glinie.

- ☞ W Dzienniku kampanii zapisz „Zalane dzielnice:” wraz z nazwą każdej zalanej lokalizacji.

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

- ☞ Badacze muszą zdecydować (wybierz jedno):

- ☞ „Jesteśmy gotowi do walki!” Przejdź do **Zakończenia 2**, jeśli chcesz natychmiast kontynuować rozgrywkę.
- ☞ „Potrzebujemy czasu.” Przejdź do **Zakończenia 3**, jeśli chcesz zrobić sobie przerwę i kontynuować grę podczas następnego spotkania.

Zakończenie 2: Tylko wy możecie zmierzyć się z tym koszmarem. Arkham potrzebuje was właśnie teraz!

- ☞ Złóż grę w normalny sposób.

- ☞ Natychmiast przejdź do **Zagłady Arkham część II**.

Zakończenie 3: Namawiasz swych towarzyszy, by poczynili niezbędne przygotowania i zajęli się sobą, nim wyruszyście na ostateczne starcie.

- ☞ Złóż grę w normalny sposób.

- ☞ Kiedy będziecie gotowi do kolejnej rozgrywki, rozpocznijcie od **Zagłady Arkham część II**.





Zagłada Arkham część II

Zagłada Arkham 1: Bezradni przyglądacie się, jak Cthulhu równa z ziemią całe Rivertown. Czarna woda zalewa ulice i dopełnia dzieła zniszczenia. „Randall za tym stoi. Nie wiem dlaczego, ale jestem pewien, że chciał, żebyśmy obudzili to coś!” – mówi Ruby. Plomienie zaczynają pochłaniać gruzowisko, gdy przerwane gazociągi zajmują się ogniem, oświetlając wkraczające do miasta piekielne legiony popleczników Cthulhu. „Jeśli tak, to lepiej znajdziemy sposób, żeby to powstrzymać” – stwierdza Andy. Wszyscy patrzą na was.

Badacze muszą zdecydować (wybierz jedno):

- ☉ „Musimy się okopać i przegnać go siłowo!” Przejdź do **Zagłady Arkham 2**.
- ☉ „Musi być jakiś inny sposób.” Przejdź do **Zagłady Arkham 3**. (Możesz wybrać tę opcję tylko, jeśli w sekcji „Zdobyte Artefakty” w Dzienniku kampanii zaznaczonych/dopisanych i nie wykreślonych jest 5 lub więcej **Artefaktów**).

Zagłada Arkham 2: „Podoba mi się wasz sposób myślenia” – mówi Inspektor Legrasse, odbezpieczając swoją broń. Wspólnie zaczynacie obmyślać plan odpędzenia przedwiecznej grozy. Ruby sugeruje, że część z was powinna obstać dachy, podczas gdy Legrasse uruchomi swoje kontakty w policji Arkham. Jeśli będziecie współpracować, to być może uda się wam odwrócić uwagę Cthulhu od miasta. „To najgorszy plan, jaki kiedykolwiek słyszałam, ale chyba nie mamy wyboru” – mówi Ruby. W jej oczach dostrzegacie błysk... paniki? Nie macie jednak wyboru, musicie walczyć!

- ☉ Zanonuj w Dzienniku kampanii, że badacze stanęli do boju.
- ☉ Przeszukaj zestawy spotkań Ekspedycja i Zagłada Arkham, talie każdego badacza oraz wszystkie znajdujące się w grze i poza grą obszary w poszukiwaniu następujących atutów fabularnych: John Raymond Legrasse, Ruby Standish oraz Andy Van Nortwick. Umieść każdy z tych atutów pod kontrolą dowolnego badacza (lub badaczy). Podczas tego scenariusza te atuty nie zajmują żadnej strefy sprzymierzeńca.
- ☉ Dodaj do worka chaosu 1 żeton ☼ (pozostaje tam do końca kampanii).

Przejdź do **Przygotowania**.

Zagłada Arkham 3: W czasie, gdy poziom wody wciąż się podnosi, Andy przywołuje was wszystkich do opuszczonej jadalni. „Nie żebym był ekspertem w temacie...” – mówi, rozkładając na stole stos papierów – „ale zajmowałem się tłumaczeniem glifów z R'lyeh i wydaje mi się, że możemy powstrzymać to coś przy pomocy... eee... rytuału”. Ruby od razu torpeduje protesty Inspektora Legrasse'a, a w tym samym czasie Andy wyjaśnia działanie „rytuału powrotu”, który odkrył podczas pobytu w R'lyeh. Wykorzystując fragmenty samego miasta R'lyeh, być może zdołacie zapieczętować Przedwiecznego.

„Glify, które przetłumaczyłem sugerują, że Cthulhu i jego... Dzieci... są zespolone z R'lyeh” – mówi, rozkładając mapę miasta Arkham. „Jeśli rozłożymy artefakty w mieście w taki sposób, będę mógł wypowiedzieć formułę i go wygnać. Ale na was spadnie rola przynęty. Będziecie musieli skupić na sobie jego uwagę, gdy ja będę wszystko przygotowywał” – to mówiąc, Andy podnosi jeden z artefaktów odzyskanych od Randalla. Przedmiot świeci nienaturalnym blaskiem.

„Udam się na posterunek w Arkham” – mówi inspektor Legrasse. „Mam tam kontakty. Powinno się udać zaangażować nieco policjantów do pomocy ocalałym na ulicach”. Ruby, dotychczas milcząca, krzyżuje ramiona. „No dobra, czyli ogólnie plan jest taki, że mamy robić za wabik dla stwora, który dosłownie równa miasto z ziemią, żebyś ty mógł rozkładać relikty i recytować jakieś magiczne formułki...” – mówi, zaciągając się papierosem. „Co może pójść nie tak?”.

- ☉ Zanonuj w dzienniku kampanii, że twoi sprzymierzeńcy mają plan.
- ☉ Przeszukaj zestawy spotkań Ekspedycja i Zagłada Arkham, talie każdego badacza oraz wszystkie znajdujące się w grze i poza grą obszary w poszukiwaniu następujących atutów fabularnych: John Raymond Legrasse, Ruby Standish oraz Andy Van Nortwick. Odłóż ich na bok, poza grę.
- ☉ Dodaj do worka chaosu 1 żeton ☼ (pozostaje tam do końca kampanii).

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie

- 🕒 Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zagłada Arkham część II*, *Dominacja*, *Prastara mgła*, *Powódź*, *Gwiezdny pomiot*, *Agenci Cthulhu*, *Maski północy*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Podczas przygotowywania zestawu spotkań *Maski północy* należy zebrać tylko karty lokalizacji. Nie należy zbierać żadnych innych kart z tego zestawu.

- 🕒 Umieść wszystkie lokalizacje w grze tak, jak pokazano na schemacie ułożenia lokalizacji na stronie 49.
- ❖ Zbierz każdą lokalizację z zestawu spotkań *Maski północy* razem z lokalizacjami Zachodnie dachy oraz Wschodnie dachy. Wylosuj jedną z dwóch lokalizacji Downtown i jedną z dwóch lokalizacji Southside i umieść je w grze. Usuń z gry inne wersje Downtown i Southside. Umieść Northside, Easttown, Szpital św. Marii i Uniwersytet Miskatonic w grze.
 - ❖ Umieść Rivertown (*W ruinie*) z zestawu spotkań *Zagłada Arkham część II* w grze. Usuń pozostałą wersję Rivertown z gry.
 - ❖ Odlóż każdą inną lokalizację na bok, poza grę.
 - ❖ Umieść jednostronną kartę wroga Cthulhu (*Przedwieczne zło*) w Rivertown.
 - ❖ Każdy badacz rozpoczyna grę w Rivertown.
- 🕒 Stwórz planszę Cthulhu, zgodnie ze schematem na stronie 49 (patrz **Plansza Cthulhu** po prawej).
- ❖ Weź dwustronny kafel, który znajdziesz w pudełku obecnej kampanii, i umieść go nad taliami aktów i tajemnic, stroną Cthulhu do góry.
 - ❖ Umieść każdą kopię 3 wrogów Cthulhu (*Przedwieczne skrzydła*, *Okrutne spojrzenie* i *Złowieszczy szpon*) na planszy Cthulhu, stroną nie-**Rozjuszony** do góry w taki sposób, aby razem utworzyły cały wizerunek Cthulhu.
- 🕒 Potasuj 18 kart Cthulhu i utwórz z nich zakrytą talię Cthulhu (patrz **Talia Cthulhu** po prawej). Umieść ją obok planszy Cthulhu.
- 🕒 Sprawdź Dziennik kampanii i w odpowiedni sposób zbuduj talię aktów i talię tajemnic:
- ❖ Jeśli *badacze stanęli do boju*, stwórz talię tajemnic, używając Tajemnicy 1a—„Zagłada Arkham” i talię aktów, używając Aktu 1a—„Musimy walczyć!”. Usuń z gry każdy pozostały akt i każdą pozostałą tajemnicę.
 - ❖ Jeśli *twoi sprzymierzeńcy mają plan*, stwórz talię tajemnic, używając Tajemnicy 1a—„Zagłada Arkham” i talię aktów, używając Aktu 1a—„Wygnać go!”. Odlóż specjalną tajemnicę—„Ostatnia pieczęć” na bok, poza grę. Usuń z gry każdy pozostały akt i każdą pozostałą tajemnicę.
- 🕒 Sprawdź Dziennik kampanii.
- ❖ Zbierz wszystkie zebrane artefakty, które nie zostały wykreślone w sekcji „Zebrane artefakty”. Umieść każdy z nich w grze, pod kontrolą badaczy, rozdzielając je pomiędzy nich tak równo, jak to możliwe.
 - ❖ Dodaj żetony zalania do puli żetonów i podnieś poziom zalania każdej lokalizacji wymienionej pod „Zalane dzielnice”.
- 🕒 Odlóż zestaw spotkań *Gwiezdny pomiot* na bok, poza grę.
- 🕒 Umieść 1 żeton zasobu na karcie pomocy scenariusza na „Furii Cthulhu” (patrz **Furia Cthulhu** po prawej). Jeśli w grze bierze udział 1 lub 2 badaczy, umieść 1 dodatkowy żeton zasobu na karcie pomocy scenariusza.
- 🕒 Potasuj pozostałe karty spotkań w celu utworzenia talii spotkań.
- 🕒 Los Arkham jest w waszych rękach. Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Plansza Cthulhu

Choć na mapie Cthulhu jest przedstawiony jako pojedynczy wróg, to składa się z kilku kart wrogów na planszy Cthulhu. Badacze, którzy są w zwarcu z Cthulhu (*Przedwieczne zło*), są również w zwarcu z każdą kartą na planszy Cthulhu, tak jakby byli w zwarcu z pojedynczym wrogiem. Kiedy badacz wchodzi w interakcję z Cthulhu (np. *poprzez walkę*, *wymykanie się itp.*), dany badacz wybiera jedną z dwustronnych kart wroga na planszy Cthulhu i to z nią wchodzi w wybraną interakcję.

W fazie wrogów Cthulhu atakuje każdego badacza w jego lokalizacji, używając łącznej wartości obrażeń i punktów przerażenia każdego wroga z cechą **Cthulhu** na planszy Cthulhu. Ten atak odbywa się w dodatku do innych ataków i/lub pozostałych efektów, które mogą być spowodowane przez talię Cthulhu (patrz poniżej). Jeśli karta na planszy Cthulhu miałaby zaatakować w wyniku działania swojego słowa kluczowego lub innego efektu podczas ataku lub wymykania się jej, tylko ta pojedyncza karta atakuje.

Efekty, które zadają obrażenia wielu wrogom w lokalizacji, mogą zadać obrażenia każdemu pojedynczemu wrogowi na planszy Cthulhu.

Talia Cthulhu

Podczas przygotowania tego scenariusza gracze utworzą kolejną talię, złożoną z kart o innym rewersie. Nosi ona nazwę talii Cthulhu. Jest to osobna talia, złożona wyłącznie z kart „akcji”. **Talia Cthulhu nie jest talią spotkań, zaś karty akcji nie są kartami podstępów.**

Po tym, jak Cthulhu poruszy się i zaatakuje w fazie wrogów w zwykły sposób, wykona on dodatkowe akcje wynikające z kart akcji z talii Cthulhu. Na koniec fazy wrogów efekt wymuszony tajemnicy nakaze badaczom dobranie wierzchniej karty z talii Cthulhu. Po dobraniu takiej karty należy rozpatrzyć wskazane na niej efekty pojedynczo, od góry do dołu. Po rozpatrzeniu karty akcji należy ją odłożyć na stos odrzuconych kart Cthulhu. Jeśli talia Cthulhu się wyczerpie, należy natychmiast zebrać odrzucone karty Cthulhu, potasować je i utworzyć z nich nową zakrytą stos.

Furia Cthulhu

Podczas tego scenariusza liczba żetonów zasobów znajdujących się na „Furii Cthulhu” na karcie pomocy scenariusza określa to, jak bardzo Cthulhu zionie nienawiścią do badaczy. Im wyższy poziom Furii Cthulhu, tym groźniejsze będą jego działania. Furia Cthulhu sama w sobie nie ma żadnego efektu, jednak niektóre efekty mogą się zmieniać lub wzmacniać w zależności od obecnego poziomu Furii Cthulhu.





Talia Cthulhu



Plansza Cthulhu



Ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Zagłada Arkham część II”



Nie czytajcie tego fragmentu przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani): Z trudem utrzymujecie się na nogach, gdy miastem wstrząsa kolejne tąpnięcie. Potężny Cthulhu patrzy na was z wyższością swoimi pięcioma pozbawionymi emocji oczami. Śniliście o tej chwili. Jego ogromne cielsko przesłania gwiazdy i zaczyna jarzyć się niezmiernym blaskiem. Zginił oddech bestii przenika was, powodując zawirowania wody. Na krótką chwilę wrzawa ucicha, zaś spojrzenie wasze i potwora spotykają się. Czujecie Cthulhu w swoim umyśle. Nie ma w nim gniewu czy furii, jest tylko zimna bezduszna obojętność.

Nie ma woli rozrachunku, pragnienia sądu czy żądzy zniszczenia. Wy i wasz gatunek jesteście co najwyżej drobną niedogodnością. Macki na twarzy Cthulhu przeczesują wodę w poszukiwaniu was i tego, co wy i wam podobni mu odebraliście. Nie macie siły stawić oporu. I właściwie po co mielibyście to robić? Przeznaczenie waszego żalostnego gatunku od zawsze było zapisane w gwiazdach. Jest nim zagłada, która właśnie spadła na Arkham.

- ☞ Zannotuj w Dzienniku kampanii, że Cthulhu zrównał Arkham z ziemią.
- ☞ Badacze i wszyscy pozostali mieszkańcy Arkham zostają **zabici**.
- ☞ Badacze przegrywają kampanię.
- ☞ Przejdź do **Epilogu** (strona 52).

Zakończenie 1: Po wielu godzinach walki potężny Cthulhu patrzy na was z wyższością swoimi pięcioma pozbawionymi emocji oczami. Śniliście o tej chwili. Jego ogromne cielsko przesłania gwiazdy i zaczyna jarzyć się niezmiernym blaskiem. Zginił oddech bestii przenika was, powodując zawirowania wody. Na krótką chwilę wrzawa ucicha, zaś spojrzenie wasze i potwora spotykają się. Czujecie Cthulhu w swoim umyśle. Nie ma w nim gniewu czy furii, jest tylko zimna bezduszna obojętność.

Nagle słyszycie dźwięk opróżnianego magazynka. Za nim kolejnego i jeszcze następnego. Z pobliskiego dachu za wami i w zasadzie zewsząd świstają kule i lecą materiały wybuchowe, które ranią opasłe cielsko Przedwiecznego. Inspektor Legrasse zagrzewa swoich kompanów do walki, nakazując kontynuowanie ostrzału. Wielki Cthulhu jęczy z bólu, gdy szaleńczy grad kul dziurawi jego członki, zalewając ulice miasta czarną posoką. Nareszcie szala zwycięstwa przechyliła się na waszą stronę. Oszolomiony tak niszczycielskim atakiem Przedwieczny wycofuje się w kierunku Miskatonic, po czym zanurza w pobliskich wodach, a w ślad za nim legion jego ohydnych pobratymców.

Czujecie, jak wszyscy wokół wstrzymują oddech, spodziewając się kontrataku potwora, ale nic takiego nie następuje. I wówczas okolicę wypełnia krzyk radości, do którego rychło dołączają wszyscy pozostali. Arkham jest bezpiecznie... przynajmniej na razie.

- ☞ Zannotuj w Dzienniku kampanii, że Cthulhu został odpędzony.
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 3 punkty traumy fizycznej i 3 punkty traumy psychicznej, jako skutki starcia z Cthulhu.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Badacze wygrywają kampanię! Lecz ile czasu minie, nim Cthulhu zechce tu powrócić?
- ☞ Przejdź do **Epilogu** (strona 52).

Zakończenie 2: W chwili, gdy Cthulhu szykuje się do uderzenia, pieczęcie na jego ciele zaczynają jarzyć się oślepiającym blaskiem, zaś jego kończyny sztywnieją. Andy brawurowo wychodzi na środek ulicy, intonując dwie kolejne gardłowe formuły. Wraz z Ruby dołączacie do niego, wspólnie recytując inkantację, która wprowadza rytuał w czyn. Przedwieczny ryczy raz za razem, spętany przez niewidzialne okowy. Nagle chmury przecina wieniec zielonych i złotych światel, ukazując nocne niebo. W środku szmaragdowo-złotej mgławicy świeci jasna gwiazda.

Blask wzmaga się. Na waszych oczach cielsko Przedwiecznego wykrzywia się i załamuje, niczym odbicie w zbitym lustrze. Przez moment widzicie iglice R'lyeh na pękniętym horyzoncie Arkham. Widok jest jednocześnie znajomy i obcy. I wówczas to Cthulhu, wydając z siebie ostatni ryk, rozwiewa się w niebyt.

Wieniec dalekich gwiazd kurczy się, by ostatecznie zniknąć przy dźwięku gromu, po czym nastaje złowroga cisza.

Wraz z Ruby i Andym wspinacie się na dach pobliskiego budynku, by ocenić skalę zniszczeń. Rivertown i spora część dzielnicy kupieckiej jest niemal w całości pod wodą, ale reszta miasta ma się całkiem nieźle. Razem przypatrujecie się tej apokaliptycznej scenie w miarę jak chmury rozpraszają się, pozwalając światłu księżyca objąć miasto swym blaskiem. Jedynie pojedyncza syrena porykuje na wodach rzeki Miskatonic. Andy wstaje i wyciąga rękę w waszym kierunku.

„Nie ma czasu na odpoczynek. Mieszkańcy Arkham potrzebują nas teraz bardziej niż kiedykolwiek”.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Cthulhu został wygnany.
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej i 1 punkt traumy psychicznej, jako skutki starcia z Cthulhu.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz może usunąć ze swojej talii 1 losowe podstawowe osłabienie (ignorując wymagania talii), w ramach nagrody za ocalenie Arkham od Przedwiecznego zła.
- ☞ Badacze wygrywają kampanię!
- ☞ Przejdź do **Epilogu** (strona 52).

Zakończenie 3: W chwili, gdy Cthulhu szykuje się do uderzenia, pieczęcie na jego ciele zaczynają jarzyć się oślepiającym blaskiem, zaś jego kończyny sztywnieją. Andy brawurowo wychodzi na środek ulicy, intonując dwie kolejne gardłowe formuły. Wraz z Ruby dołączacie do niego, wspólnie recytując inkantację, która wprowadza rytuał w czyn.

Przedwieczny ryczy raz za razem, spętany przez niewidzialne okowy. Nagle chmury przecina wieniec zielonych i złotych światel, ukazując nocne niebo. W środku szmaragdowo-złotej mgławicy świeci jasna gwiazda.

Blask wzmaga się. Na waszych oczach cielsko Przedwiecznego wykrzywia się i załamuje, niczym odbicie w zbitym lustrze. Przez moment widzicie iglice R'lyeh na pękniętym horyzoncie Arkham. Widok jest jednocześnie znajomy i obcy. I wówczas to Cthulhu, wydając z siebie ostatni ryk, rozwiewa się w niebyt.

Wieniec dalekich gwiazd kurczy się, by ostatecznie zniknąć przy dźwięku gromu, po czym nastaje złowroga cisza.

Wraz z Ruby i Andym wspinacie się na dach pobliskiego budynku, by ocenić skalę zniszczeń. Arkham jest istnym pobożowiskiem. Rivertown jest całkiem zalane. Ratusz i okolica to nie więcej jak kupa gruzów, a pozostałe dzielnice nie wyglądają lepiej. Łatwo możecie sobie wyobrazić, ile ofiar pochłonęło to piekło. Razem stoicie w całkowitym milczeniu, gdy chmury rozwiewają się, a na miasto spada blask księżyca. Spoglądacie na zalaną łzami Ruby.

„Nie sądziłam, że to cholerne miasto będzie mnie obchodzić, a tymczasem ryczę jak dziecko” – wyciedza przez łzy. „Co więcej mogliśmy zrobić?”

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Cthulhu został wygnany, ale Arkham zostało zniszczone.
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy fizycznej i 2 punkty traumy psychicznej, jako skutki starcia z Cthulhu.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa 5 dodatkowych punktów doświadczenia za odparcie Przedwiecznego zła.
- ☞ Badacze wygrywają kampanię, ale Arkham jest w całkowitej ruinie.
- ☞ Przejdź do **Epilogu** (strona 52).





Epilog

Sprawdź Dziennik kampanii.

- Ⓢ Jeśli Cthulhu zrównał Arkham z ziemią, przejdź do **Epilogu 1**.
- Ⓢ Jeśli Cthulhu został odpędzony lub Cthulhu został wygnany, ale Arkham zostało zniszczone, przejdź do **Epilogu 2**.
- Ⓢ Jeśli Cthulhu został wygnany, przejdź do **Epilogu 3**.
- Ⓢ Jeśli badacze powstrzymali przebudzenie Cthulhu, przejdź do **Epilogu 4**.

Epilog 1: 20 sierpnia

Od zniszczenia Arkham upłynęły niemal 2 miesiące. Według raportów większość ocalałych wysłano do pobliskich azylów. Pozostali byli ofiarami wyjątkowo zakaźnej śpiączki, która nawiedziła miasto. Ci nie mieli pojęcia co w ogóle się wydarzyło. Nieliczne źródła twierdzą, że zniszczenia był efektem działań „ogromnego olbrzyma”, który zrównał miasto z ziemią. Wielu mieszkańców wybrzeża i morskich regionów południowej Ameryki zdawało się potwierdzać istnienie tej dziwnej istoty. Miejscowi zaczęli więc nazywać to wydarzenie cichym zniszczeniem, lecz w obiegowej opinii da się słyszeć, że była to raczej wyjątkowo silna burza.

Przyszłość Arkham jest niepewna. Liczba domów i innych budynków, które nadają się do odbudowy, jest tak mała, że większość ocalałych wolala rozproszyć się po okolicznych miejscowościach jak Dunwich, Kingsport, Innsmouth oraz Providence. Trwają dyskusje, czy wartołożyć środki na próbę odzyskania choć niewielkiej części budynku Uniwersytetu Miskatonic, lecz w obecnej chwili nie wydaje się to priorytetem. Prawda jest taka, że Arkham to obecnie właściwie wymarłe miasto.

Minnie Kilein

Epilog 2: 18 września

Do Ruby Standish, ■ Rue ■ no 3, Paryż, Francja:

Niestety obecnie nie mogę Cię odwiedzić. W Arkham nadal jest wiele do zrobienia. Miasto jakoś sobie radzi, ale do normalności wróci dopiero za długi czas. Jeśli powrót do „normalności” będzie w ogóle możliwy, biorąc pod uwagę okoliczności. Nikt nie pamięta zbyt wiele z tego, co się wydarzyło tamtej nocy. Ludzie twierdzą, że miasto nawiedził potężny front burzowy. Najwyraźniej inne przybrzeżne miasta również tego doświadczyły, skoro ktoś wpadł na pomysł, że mógł tego dokonać jakiś huragan.

Z drugiej strony ta garstka, która zna prawdę, nie jest skłonna się nią dzielić. Choć szpital psychiatryczny w Arkham nadal jest zamknięty, to w pobliżu z pewnością znalazłoby się kilka innych. Każdy, kto wspomina o tym co się naprawdę wydarzyło, zostaje uznany za ofiarę tajemniczej sennej choroby i wysyłany na przymusowe leczenie.

Gdzieś w głębi serca wiem, że On powróci. Dawne sny nie zniknęły. Wciąż tkwi pośród nich, w głębi mojego umysłu i czeka. A kiedy wróci, żadna ilość ładunków wybuchowych czy naboju go nie powstrzyma. Bo gdy powróci, to zrobi to z zemsty.

Chyba mądrze zrobiłaś, wyjeżdżając. Jestem pewien, że Francja to piękny kraj.

Andy Van Nortwick

Epilog 3: 18 września

Do Ruby Standish, ■ Rue ■ no 3, Paryż, Francja:

Niestety obecnie nie mogę Cię odwiedzić. W Arkham nadal jest wiele do zrobienia. Miasto jakoś sobie radzi, ale do normalności wróci dopiero za długi czas. Jeśli powrót do „normalności” będzie w ogóle możliwy, biorąc pod uwagę okoliczności. Choć prawdę mówiąc, wszystko idzie zaskakująco sprawnie ku dobremu. Dzięki wsparciu firmy New Horizons Industries, nowiutkie budynki wyrastają w mieście jak grzyby po deszczu. Mamy nawet nowy teatr! Aaa, no i nie mogę się nie pochwalić tym, że Arkham Advertiser zaofiarował mi posadę na pełen etat. Fizycznie nie będę tam pracował, póki biuro się nie odbuduje, ale dobrze mieć perspektywę.

Mало kto zdaje się pamiętać, co się wydarzyło tamtej nocy. Większość twierdzi, że to „potężny front burzowy” spowodował to wszystko. Mówili tak nawet wtedy, gry pokazałem im ogromne ślady łap w gruzie. Najwyraźniej inne przybrzeżne miasta również tego doświadczyły, skoro ktoś wpadł na pomysł, że mógł tego dokonać jakiś huragan. Wszelkie inne doniesienia są dementowane i zrzucone na karb tej dziwnej choroby sennej, która nawiedziła miasto tuż przed atakiem.

Chciałem Ci za wszystko podziękować. Gdyby nie Ty i pracownicy Randalla to już dawno byłbym martwy. Ja i całe Arkham. Nie wiem czy On kiedyś nie wróci, ale gdyby nawet, to wiem, do kogo wtedy zadzwonić.

Andy Van Nortwick

Epilog 4: 30 maja

Podróż powrotna z R'lyeh trwała całe wieki. Gdy wróciliśmy do Arkham okazało się, że Ezoteryka u Tillinghasta (a i sam właściciel) dosłownie rozplynęła się w powietrzu. Ruby uznała, że traktuje nasze długi jako splacone, choć obawiam się, że stary kiedyś się po nie zgłosi.

W Arkham właśnie trwa piękna wiosna. Kwitnące pąki i świeże powietrze są miłą odmianą po zalanych korytarzach zatopionego miasta. Choćby nie wiem ile czasu upłynęło, to nigdy nie zapomnę wyglądu tego czegoś w głębinach R'lyeh. Czy to Przedwieczny sprawił, że miasto zaczęło się wynurzać? A może sny jego tysięcy wyznawców? Nie sposób ocenić, co wprawilo w ruch tę piekielną maszynę wydarzeń ani czy w przyszłości historia się nie powtórzy.

-Twój dziennik

Lista osiągnięć

Gracze mogą walczyć o zdobycie poniższych osiągnięć podczas rozgrywania kampanii *Zatopione miasto*. Kiedy badacze wypełnią któreś osiągnięcie, mogą to zaznaczyć w kwadracie obok niego. Spróbujcie wykonać wszystkie, aby zdobyć ostateczne osiągnięcie!

- ☐ **Ostatnie zlecenie po raz pierwszy:** Ukończ raz kampanię *Zatopione miasto* na dowolnym poziomie trudności.
- ☐ **Drugi sezon:** Rozegraj kampanię na poziomie trudnym lub eksperckim, wykorzystując 4 badaczy z 4 różnych poprzednich kampanii.
- ☐ **Nurkowanie bezdechowe:** Ukończ kampanię nie zabierając ani razu Skafandra.
- ☐ **A to heca:** Pokonaj zarówno Naomi O'Bannion jak i Sadie Sheldon w scenariuszu *Ostatnie zlecenie*, korzystając jedynie ze zdolności pertraktacji na Akcie 3a.
- ☐ **Dobrze przeszukane:** Ukończ scenariusz *Zachodni mur* z wszystkimi odkrytymi lokalizacjami.
- ☐ **Jaka znów „zatopiona”?:** Ukończ scenariusz *Zatopiona dzielnica* z wszystkimi odkrytymi i niezalanymi lokalizacjami.
- ☐ **Nie zostawiamy akolitów:** Ocal 5 kultystów w scenariuszu *Pasieka*.
- ☐ **Trzeba zbić te małe:** Pokonaj Matkę w scenariuszu *Pasieka*, korzystając tylko z jej efektu **Wymuszony**.
- ☐ **Wody po sufit:** Ucieknij z *Wielkiej krypty*, mając Tabliczkę pływów, gdy każda lokalizacja jest całkowicie zalana.
- ☐ **Daruj, nie widziałem cię:** Wygraj *Dziedzinyce Starożytnych*, nie poruszając Wielką windą po tym, jak rozstawiony zostanie Kolosalny oprawca.
- ☐ **Niebiański jeździec:** Zakończ swoją turę w otwartym niebie co najmniej 5 razy w trakcie pojedynczego scenariusza *Obsydianowe kaniony*.
- ☐ **Zakończmy temat:** Pokonaj Cthulhu w *Grobowcu Śniącego*.
- ☐ **Glifowy analfabeta:** Ukończ kampanię bez przetłumaczenia ani jednego pozaziemskiego glifu.
- ☐ **Glifowy prymus:** Przetłumacz wszystkie 26 glifów podczas pojedynczej kampanii *Zatopione miasto*.
- ☐ **Goły i wesoły:** Wróć z R'lyeh bez zdobycia ani jednego atutu fabularnego z cechą **Artefakt**.
- ☐ **A. ZDECHNIJŻE. WRESZCIE. NA. DOBRE!:** Dodaj Nieuniknione co najmniej 20 razy do puli zwycięstwa w czasie pojedynczej kampanii.

Z waszych połączonych mocy...: Ukończ kampanię *Zatopione miasto*, zdobywając następujące artefakty:

- | | |
|--|---|
| ☐ Węzeł bariery | ☐ Przerazająca „maska” |
| ☐ Obsydianowy szpon | ☐ Tabliczka pływów |
| ☐ Okruch Y'ch'lecht | ☐ Koszmar w glinie |

Zobowiązania: Przejdź kampanię *Zatopione miasto* ukończywszy następujące Zadania:

- | | |
|--|--|
| ☐ Podążaj za wiarą | ☐ Sny o zagładzie |
| ☐ Wyjść przed szereg | ☐ Po pierwsze, nie szkodzić |
| ☐ Niezły szmal | ☐ Nie ma jak w domu |
| ☐ Dowiedź swej wartości | ☐ Dotrzeć do sedna |

- ☐ **Ślady na piasku:** Wygraj kampanię *Zatopione miasto* z przynajmniej 3 aktywnymi Ultimatami.
- ☐ **Ekspert od R'lyeh:** Wygraj kampanię *Zatopione miasto* na poziomie Eksperskim.

Od autora

„Któż wie, jaki będzie koniec? Co powstało, może zatonać – a co zatonało, może powstać. Ohyda czeka i śni w swych głębinach, a człowiecze miasta marnieją i grążą się w rozkładzie”.

— H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*

Gratulujemy ukończenia kampanii *Zatopione miasto*!

Niezależnie od tego, czy wygraliście, czy pochłonęły was głębiny, to mamy nadzieję, że dobrze się bawiliście eksplorując R'lyeh i broniąc Arkham przed Gwiezdnym pomiotem.

Zatopione miasto to kampania, która powstała w wyjątkowym momencie historii *Horroru w Arkham: Gry karcianej*. To już dziesiąta kampania i czuliśmy potrzebę stworzenia czegoś *spektakularnego* zarówno dla naszych badaczy, jak i samego Arkham. Z tego względu postanowiliśmy podejść do tworzenia tej kampanii, zadając sobie pytanie, w jaki sposób możemy całkowicie odmienić zarówno słynne miasto jak i jego mieszkańców. W jaki sposób wydarzenia w kampanii mogą mieć wpływ na badaczy, i w jaki sposób mogą zaważyć na przyszłości Arkham?

Mechanika wypełniania osobistych Zadań była dla nas jednym ze sposobów na oddanie rozwoju postaci oraz dodania lekkiego rpg-owego sznytu. Było dla nas szczególnie ważne, by każde Zadanie było dobrze umotywowane i miało odpowiednie momenty, ważne dla postaci. Owe momenty często mają miejsce we wstawkach fabularnych, ale jeszcze częściej pojawiają się w toku zwykłej rozgrywki. Nie da się ukończyć Zadania tylko wybierając „dobre” odpowiedzi. Musisz dodatkowo włożyć nieco wysiłku w trakcie gry, a może nawet zbudować odpowiednio swoją talię!

Ale nie tylko los naszych badaczy miał zależeć od wydarzeń w kampanii. W tym rozszerzeniu miasto Arkham jest na swój sposób jedną z postaci. Postacią, na którą czyha zagrożenie, które może wstrząsnąć nią do samych korzeni. A jak tego dokonać, jeśli nie przy pomocy jednego z najbardziej ikonicznych Przedwiecznych w uniwersum Lovecrafta?

Odkąd w 1928 roku ukazało się opowiadanie *Zew Cthulhu*, sam Cthulhu stał się centralnym punktem świata mitów. Swego rodzaju celebrytą mitów! Można go znaleźć wszędzie: w grach komputerowych, w komiksach, w serialach i filmach, występuje jako pluszak... Można wymieniać niemal bez końca! Ma to jednak i drugą stronę. Przedwiecznego, który dotarł do tak wielu dziedzin kultury masowej, trudno jest przedstawić w grze jako koszmarną senną abominację z opowiadania Lovecrafta. W kampanii *Zatopione miasto* Cthulhu nie jest typowym czarnym charakterem, lecz przedstawiliśmy go bardziej w formie swojego żywiołu. Jest wcieleniem zagłady. I jest niemal niepokonany.

Projektując ostateczne starcie, nie chcieliśmy, aby badacze walczyli z Cthulhu na podobnych zasadach jak z resztą „głównych bossów” Arkham. Dlatego powstała talia Cthulhu, kilkuczęściowy wróg na planszy Cthulhu oraz narastająca Furia, której w ostatecznej bitwie muszą stawić czoło gracze.

R'lyeh, jak i Arkham, również jest jedną z głównych „postaci” rozszerzenia. Widzieliśmy już wiele wizerunków Cthulhu, lecz zdecydowanie mniej miasta, które jest jego domeną. Im dłużej wraz z Nickiem wyobrażaliśmy sobie jak może wyglądać, tym większą ekscytację czuliśmy, mogąc umożliwić Wam jego eksplorację. Zwłaszcza pozaziemskie glify pozwoliły w ciekawy sposób przekazać graczom historię miasta i jego mieszkańców. Ciekawe, czy ktoś z czasem odkryje prawdziwe ich znaczenie...

To powiedziawszy mamy nadzieję, że jesteście równie podekscytowani przyszłością Arkham, co my! Po wydarzeniach z *Zatopionego miasta*, mieszkańcy Arkham będą potrzebowali czasu, by wrócić do dawnego życia. Gdy ponownie tam trafimy, kto wie, jak będą wyglądać zarówno badacze, jak i miasto, które nazywają domem. Jakaż niewyobrażalna groza będzie wówczas zagrażać Arkham? Jestem przekonany, że **rozpala** was ciekawość...

— Josiah „Duke” Harrist

BADACZE

IMIĘ GRACZA	IMIĘ GRACZA	IMIĘ GRACZA	IMIĘ GRACZA
BADACZ	BADACZ	BADACZ	BADACZ
NIEWYKORZYSTANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA	NIEWYKORZYSTANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA	NIEWYKORZYSTANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA	NIEWYKORZYSTANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA
TRAUMA (fizyczna) (psychiczna)	TRAUMA (fizyczna) (psychiczna)	TRAUMA (fizyczna) (psychiczna)	TRAUMA (fizyczna) (psychiczna)
OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIEŃ	OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIEŃ	OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIEŃ	OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIEŃ
ZADANIE / POSTĘP ZADANIA	ZADANIE / POSTĘP ZADANIA	ZADANIE / POSTĘP ZADANIA	ZADANIE / POSTĘP ZADANIA
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Notatki z kampanii



ZABICI I OSZALALI BADACZE

Zdobyte Artefakty

- ☐ Węzeł bariery
- ☐ Obsydianowy szpon
- ☐ Okruch 'Y' chlechl
- ☐ Tabliczka pływn
- ☐ Przerazająca "maska"

WOREK CHAOSU



Handwritten alien script on parchment, consisting of several lines of stylized characters.

Handwritten alien script on a dark, irregular shape, which is glowing with a green light.



Wzgłęd R'lyeh potwierdzony
świadectwami zarówno Gustafa
Johansena jak i Andy'ego Van
Nontwicka

Obsydianowe
kaniony

Dziedziniec
Starożytnych

Grobowiec
Sniacego

Pasicka

Wielka
krypta

Zachodni
mur

Zatopiona
Lziclnica

R'lyeh!

Symbole zestawów spotkań



Pozaziemska
machina



Kosmiczne
dziedzictwo



Istoty z Głębin



Zagłada Arkham
część I



Sny



Prastara mgła



Powódź



Nieuniknione



Ostatnie
zlecenie



R'lyeh



Gwiezdny pomiot



Zadania



Pasieka



Dziedzinięc
Starożytnych



Dominacja



Zagłada Arkham
część II



Zatopiona dzielnica



Ekspedycja



Wielka krypta



Obsydianowe
kaniony



Pielgrzymi



Grobowiec
Śniącego



Gapowicze



Podmorskie
istoty



Zachodni Mur

Z zestawu podstawowego:



Agenci
Cthulhu



Przejmujący
chłód



Zamknięte
drzwi



Dzieci nocy



Pradawne zło



Mroczny kult



Maski północy



Szczury



Paniczny
strach

Szybkie podsumowanie

Żetony zalania.....	2
Artefakty	3
Pozaziemskie glify	3
Słowa kluczowe Czujny, Wędrujący, Nieustępliwy i Pieczęć.....	3
Zadania w kampanii <i>Zatopione miasto</i>	7
Obracające się lokalizacje (w <i>Pasiece</i>)	22
Ruchoma platforma (w <i>Wielkiej krypcie</i>).....	25
Otwarte niebo (w <i>Obsydianowych kanionach</i>)	34
Talia Szczytu (w <i>Obsydianowych kanionach</i>)	34
Plansza Cthulhu (w <i>Zagładzie Arkham</i>).....	48
Talia Cthulhu (w <i>Zagładzie Arkham</i>)	48
Furia Cthulhu (w <i>Zagładzie Arkham</i>).....	48

TWÓRCY GRY

Projekt i rozwój rozszerzenia: Josiah "Duke" Harrist, Nicholas Kory i Waleed Ma'arouf

Producent: Eric Stanton

Redakcja: Andrea Dell'Agnese

Korekta: Alyssa Barringer i Molly Glover

Specjalista d/s zasad: Alex Werner

Menedżer d/s linii produktowej: Caitlyn McGrath

Menedżer d/s projektu: Kate Morgan

Zespół fabularny Horroru w Arkham: Daniel Lovat Clark, Philip D. Henry i MJ Newman

Ocena kulturowa: Alanaleilani Connolly oraz członkowie FFG Cultural Sensitivity Panel

Projekt graficzny rozszerzenia: Joseph D. Olson i Chris Hosch oraz Ryann Collins

Kierownik projektu graficznego: Mercedes Opheim

Okładka: Mauro Dal Bo

Kierownictwo artystyczne: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson, Kate Swazee i Stephen Somers

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Tony Bradt

Koordynator zapewnienia jakości: Zach Tewalthomas

Rozwój franczyzy: Andy Christensen, Joe DeSimone, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander i Sean Ryan

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Austin Litzler

Dyrektor kreatywny d/s grafiki: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Kierownik d/s strategii: Jim Cartwright

Projektant wykonawczy: Nate French

Wydawca: Chris Gerber

Wersja polska: Galakta

Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk

Korekta: Łukasz Chelmecki, Tomasz Siedlecki, Jakub Wójtowicz

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

W rozszerzeniu wykorzystano fragmenty dzieł H.P. Lovecrafta *Zew Cthulhu* (tłum. M. Płaza), *W górach szaleństwa* (tłum. M. Płaza), *Dagon* (tłum. M. Płaza) oraz fragment dzieła W.B. Yeatsa *Drugie przyjście* (tłum. S. Barańczak).

Testerzy

Avita Amoeba, John Bagley, Ryan Blood, Sam Cahill, Rafa Cerrato, Anthony Clark, Rhylie Colby, Shelley Danielle, Johannes Duceck, Michael Feldman, Jose Javier Fernández, Charlie Fox, Sam Fuhrman, Alfredo Gomez, Álvaro González „Kortatu”, Josh Hary, James Howell, Josh Jones, Rod Jordan, Bob Juranek, Joe Kennedy, Nate Langreder, Kenny Ling, Allen Martin, Micah McDonald, Cody Mediavilla, Josh Parrish, Jordan Peters, Bryant Pitts, Tim Rose, Richard Saum, Scott Sesko, Jordi Solera, Egoitz Uribeetxebarria, Ben Wiebracht, Owen Weldon i Alex Xöul

