

# HORROR W ARKHAM®

## GRA KARCIANA

### Księga kampanii PRZERWANY KRĄG

#### Śmierć to dopiero początek

*„Tajemne sekty, do których należały czarownice, strzegły częstokroć i przekazywały z pokolenia na pokolenie zdumiewające sekrety zamierzchłej, dawno zapomnianej przeszłości. Było całkiem możliwe, że Keziah zdołała po mistrzowsku opanować sztukę przechodzenia przez bramy wymiarów”.*

– H. P. Lovecraft, *Sny w Domu Wiedźmy*

*Przerwany krąg* to przeznaczona dla 1-4 graczy kampania do gry karcianej *Horror w Arkham*. Rozszerzenie *Przerwany krąg* zawiera prolog „Zaginięcia w Posiadłości Świtu” oraz dwa pełne scenariusze: „Godzina duchów” oraz „U progu śmierci”. Scenariusze te mogą być rozgrywane samodzielnie albo w połączeniu z sześcioma Zestawami Mitów z cyklu *Przerwany krąg*, tworząc w ten sposób większą, dziewięćcioczęściową kampanię.

#### Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

##### Strefa tarota

Strefa tarota to nowy typ stref na atuty, wprowadzony w tym rozszerzeniu. Atuty zajmujące strefę tarota oznaczone są następującym symbolem:



1 strefa tarota

Tak jak inne strefy, strefy tarota wyznaczają maksymalną liczbę kart oznaczonych symbolem tej strefy, jaką gracz może posiadać jednocześnie w grze.

**Każdy gracz domyślnie posiada jedną dostępną strefę tarota.**

Wszystkie inne zasady dotyczące stref odnoszą się także do stref tarota.

##### Nawiedzona

„Nawiedzona” to nowa zdolność pojawiająca się na niektórych lokalizacjach. Za każdym razem, kiedy podczas badania lokalizacji test umiejętności badacza zakończy się porażką, po zastosowaniu wszystkich rezultatów tego testu umiejętności dany badacz musi rozpatrzyć wszystkie zdolności „Nawiedzona –” danej lokalizacji.

Dla celów rozpatrywania efektów innych kart lokalizacja jest „nawiedzona”, jeśli posiada przynajmniej jedną zdolność „Nawiedzona –” (może być ona wydrukowana na danej lokalizacji lub pochodzić z innego źródła).

##### Czujny

Za każdym razem, gdy podczas próby wymknięcia się potworowi ze słowem kluczowym Czujny test umiejętności badacza zakończy się porażką, po zastosowaniu wszystkich rezultatów tego testu umiejętności dany potwór 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.

##### Badacze z Prologu

Cztery pokazane obok karty badaczy (Gavriella Mizrah, Jerome Davids, Penny White i Valentino Rivas) zostały oznaczone symbolem zestawu spotkań *Zaginięcia w Posiadłości Świtu* i mogą być wykorzystywane jedynie w prologu kampanii *Przerwany krąg*. Nie można ich używać w innych scenariuszach. Należy przechowywać je z pozostałymi kartami scenariusza *Zaginięcia w Posiadłości Świtu* i nie umieszczać ich w kolekcji kart gracza.



## Karty fabuły

Karty fabuły to nowy rodzaj kart pojawiający się w kampanii *Przerwany krąg*. Karty te wprowadzają dodatkową warstwę narracyjną i zazwyczaj stanowią rewers innej karty scenariusza. Kiedy gracze są proszeni o rozpatrzenie karty fabuły, po prostu czytają jej tekst fabularny oraz rozpatrują jej efekt w grze (jeśli jakiś jest).

### „Talia przeczuć” Joego

Jako prywatny detektyw Joe Diamond nauczył się, że należy podążać za swoim przecuciem. Z tego powodu posiada on własną talię przeczuć, którą tworzy się podczas kroku 4 przygotowania każdego scenariusza. Karty do talii przeczuć należy wybrać z 40-kartowej talii Joego, dlatego wliczają się one do ogólnego limitu kart w jego talii. Poza tymi instrukcjami przygotowania wszelkie odwołania do „talii” Joego dotyczą jego standardowej talii badacza, a nie talii przeczuć. Talia przeczuć Joego nie posiada własnego stosu kart odrzuconych – po zagranii karty z talii przeczuć należy ją odrzucić na standardowy stos kart odrzuconych gracza.

















## Symbol rozszerzenia

Karty z kampanii *Przerwany krąg* można rozpoznać dzięki następującemu symbolowi poprzedzającemu kolekcjonerski numer karty:



## Przygotowanie kampanii

W celu przygotowania kampanii *Przerwany krąg* należy wykonać kolejno poniższe kroki:

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

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia prologu.

## Zaczekajcie!

**Nie wybierajcie na razie badaczy ani nie przygotowujcie ich talii badaczy.** Najpierw rozegrajcie poniższy prolog.

Po jego zakończeniu gra każe wam wybrać badaczy i przygotować ich talie badaczy.

## Prolog (Scenariusz 0): Zaginienia w Posiadłości Świtu

Niedziela, 22 listopada 1925 roku. Arkham, Massachusetts.

*Choć minął już prawie miesiąc od dnia Wszystkich Świętych, miasto wciąż pozostaje w uścisku ponurej melancholii. Każdego ranka gęsta mgła płoży się na ulicach. Noce zdają się coraz dłuższe, a jeśli popytać mieszkańców, okaże się, że wielu zaklina się, jakoby robiło się też coraz ciemniej. Jednak mimo smutnej atmosfery postęp nie omija sennego miasta Arkham. Wybór Nathaniela Rhodesa do senatu Stanów Zjednoczonych spowodował, iż wielu czołowych obywateli lokalnej społeczności myśli o przyszłości Arkham z dużym optymizmem. W dodatku właśnie dziś, w wystawnej rezydencji mieszczącej się w dzielnicy French Hill, jej właściciel – niejaki Josef Meiger – organizuje bal charytatywny Łoży Srebrnego Świtu. To coroczne, zamknięte przyjęcie, na które zaproszenia otrzymują wyłącznie członkowie stowarzyszenia. Wizyta okaże się zabójczą dla kilku z nich...*

- ☉ Każdy gracz musi wybrać jednego z następujących neutralnych badaczy, którego będzie kontrolował podczas tego prologu: Gaviella Mizrah, Jerome Davids, Penny White lub Valentino Rivas. W trakcie prologu gracze rozegrają historię wybranych postaci i podejmą decyzje, które zdecydują o ich losach. Wybór neutralnego badacza nie będzie miał bezpośredniego wpływu na standardową talię badacza, jednak od wyników prologu będzie zależał dalszy bieg historii.
- ☉ Nie należy tworzyć talii badacza dla żadnego z neutralnych badaczy. Zamiast tego należy zebrać karty wymienione na odwrocie karty danego badacza – zostaną one wykorzystane do specjalnego przygotowania danego badacza. (Wszystkie wymienione karty mają poziom 0, chyba że zaznaczono inaczej).
- ☉ Jeśli w kampanii bierze udział 3 lub mniej badaczy, w sekcji „Zaginione osoby” w *Dzienniku kampanii* należy wykreślić sylwetki wszystkich neutralnych badaczy, którzy nie zostali wybrani.
- ☉ Przejdź do **Wprowadzenia**.

**Wprowadzenie:** „Panie i panowie” – rozpoczyna Josef Meiger, wznosząc w tańcu kieliszek szampa. Rozmowy stopniowo milkną, aż wreszcie w pomieszczeniu zalega cisza przerywana jedynie trzaskaniem drewna w kominku i nielicznymi szeptami plotkarzy. – „Pozwólcie, że przywitam was w domu, który goście tegoroczny bal charytatywny. Jest tu dziś z nami kilku znamienitych obywateli, a wszystkim szczerze dziękuję za ciężką pracę i niebawalą hojność”. Salę wypełniają oszczędne wiwaty i pomruki zadowolenia. Wielu gości wznosi kieliszki w stronę Valentino, jednego z najbardziej podziwianych w tym roku członków Loży, który zajmuje miejsce przy stole dla honorowych gości znajdującym się najbliżej kominka.

Jerome, asystent Josefa, stara się wtopić w otoczenie, by dyskretnie spojrzeć na kieszonkowy zegarek. W drugim kącie pomieszczenia ochmistrzyni, Penny, chodzi pomiędzy stolikami, napełniając puste kieliszki i zbierając brudne talerze po salatkach. „Każde z was poczyniło wielkie dzieła w imię Loży Srebrnego Świtu i naszego historycznego miasta” – kontynuuje Josef. – „W przyszłym roku nie przestaniemy dźwigać tego brzemienia i zrobimy wszystko, co należy, by postęp nie ustawał”. Milczący Jerome robi krok naprzód, przerywając mowę Josefa z nienaturalną pewnością siebie wypływającą z wielu lat lojalnej służby. Lekko dotyka ramienia swego chlebodawcy i pokazuje mu zegarek. „Obawiam się, że nie mam już czasu na dłuższe przemowy. Wszystkim serdecznie dziękuję za uczestnictwo w przyjęciu” – kończy Josef, po czym składa elegancki ukłon. Zgromadzeni klaszczą, gdy Josef szybkim krokiem zmierza w stronę głównego holu w towarzystwie swego asystenta. Dwóch służących odbiera płaszcze od pojedynczych spóźnialskich ściągających do posiadłości, zaś Gavriella, szefowa ochrony Josefa, obserwuje wejście skoncentrowana na swoim zadaniu. „Czy pan Sanford już przybył?” – pyta opryskliwie Josef, stukając niecierpliwie wypolerowanym butem o kamienną podłogę.

„Obawiam się, że nie” – odpowiada Jerome, przeglądając ostatnie strony książki, w której zapisano nazwiska gości rezydencji. – „Ale powinien pojawić się lada chwila, panie Meiger”.

„Doskonale. Nie życzę sobie żadnych problemów, kiedy tu przyjdzie. Czy to jasne?” Potem dodaje do Gavrielli: „Zadбай to, aby był dobrze chroniony”. Na te słowa Gavriella tylko kiwa głową i klepie. AS wsunięty w kaburę pod pachę. Josef skupia się ponownie na rozmowie ze swoim asystentem: „I niech Penny upewni się, że główne danie będzie gorące i gotowe do podania w chwili, gdy pojawi się pan Sanford. Będziemy na niego czekać. Nie próbujcie niczego serwować pod jego nieobecność”.

„Nawet panu Rivasowi, proszę pana?” – pyta Jerome, spoglądając na Josefa znad swoich grubych okularów. Ten zastanawia się przez chwilę, po czym odrzeka:

„Należycie panu Rivasowi następnym kieliszek szampa, a na pewno nie będzie narzekać. Aha, ciągle czekam na sprawozdania, o które wcześniej cię prosiłem. Nie zapomnij o nich” – mówi Josef, klepiąc asystenta. Potem wraca do sali bankietowej. Jerome potwierdza przyjęcie polecenia posłusznym skinieniem głową i rusza po schodach na piętro.

Niedługo później nadpływa mroczna mgła i nic nie jest już takie samo.

☉ Każdy badacz po kolei musi przejść do wprowadzenia swojego wybranego badacza i przeczytać je na głos. Nie należy czytać wprowadzeń dla badaczy niewybranych przez żadnego z graczy. Kiedy każdy gracz odczyta już wprowadzenie swojej postaci, należy przejść do **Przygotowania**.

**Wprowadzenie Gavrielli:** Stoisz na straży zgodnie z życzeniem swojego pracodawcy, oczekując na przybycie pana Sanforda. Do tej chwili wszyscy pozostali spóźnieni goście znaleźli się w sali bankietowej. Zza drewnianych drzwi za twoimi plecami dochodzą odgłosy wesolej, suto zakrapianej zabawy. Nie zwracasz na nie najmniejszej uwagi i pozostajesz czujna. Lata walki i dyscypliny nauczyły cię, abyś była gotowa na wszystko, nawet na tak pozornie spokojnym bankiecie. W chwili, gdy zaczynasz się zastanawiać, czy nie marnujesz swoich talentów, pracując dla pana Meigera, mroczna mgła zaczyna przenikać do głównego holu przez frontowe drzwi i okienne ramy, zalewając całe pomieszczenie. Przez moment wydaje ci się, że to nic więcej niż wieczorna mgła, która dostaje się do środka rezydencji z powodu otwartych drzwi, lecz w pewnym momencie dostrzegasz, że wszystko, czego dotkną te dziwne opary, zaczyna gnić, jakby przestarało się do setki lat.

Cofasz się ostrożnie o krok, trzymając dłoń na rękojeści pistoletu. Tak na wszelki wypadek. Mimo wieloletniego doświadczenia nie widziałaś nigdy nic podobnego. W pomieszczeniu czuć nienaturalny chłód, a twoim ciałem wstrząsa dreszcz. Mgła o barwie popiołu przestaje się roznosić i zstala się w pojedynczy kształt: przypominającą człowieka postać otuloną w cienię. Przybysz podnosi rękę i wskazuje na ciebie wyciągniętym, czarnym palcem.

Dobrych broni i celujesz w istotę, pozwalając, by wyszkolenie zrobiło swoje. „Ani kroku dalej!” – wykrzykujesz ostrzeżenie. Stwór obserwuje cię od strony wejścia, niewzruszony twoją postawą. Jego eteryczna postać zaczyna lecieć ku tobie, a mroczna mgła podąża o krok dalej, pełzając po grubym dywanie. „Ostrzegalam cię” – rzucasz. Ogluszający hałas wystrzału odbija się echem po holu w chwili, kiedy naciskasz spust. Pocisk wyrwa dziurę w głowie postaci, niczym podmuch powietrza przelatujący przez smugę gęstego dymu. Mgła wpelza w otwór i zasklepia go, a groteskowy stwór wciąż się zbliża, wyciągając w twoją stronę ramiona.

Nic nie przygotowało cię do walki z tak nienaturalnym wrogiem. Nie mając innej opcji, odwracasz się i uciekasz w górę najbliższych schodów, zatrzymując się na moment u ich szczytu, by oddać kilka kolejnych strzałów. Kule, które dosięgają celu, przenikają nieszkodliwie przez przypominającą ducha postać i trafiają w znajdujące się za nią drzwi. Kilka chybionych pocisków rozłupuje drewniany słupek balustrady okalającej schody.

**Wprowadzenie Jerome'a:** Uważnie przeglądasz księgę rachunkową pana Meigera w poszukiwaniu transakcji, o których wspomniał. Służyłeś uczciwie swemu pracodawcy przez niemal dekadę i ufa ci w kwestii tak delikatnych informacji, co zresztą poczytujesz sobie za zaszczyt. Jakkolwiek jesteś często ciekaw, czym właściwie zajmuje się pan Meiger, nigdy nie ingerowałeś w jego osobiste sprawy. Przynajmniej nie do tego wieczora.

Poprawiasz okulary i pochylasz się nad księgą, poszukując strony zawierającej informacje potrzebne panu Meigerowi. Rozpoznasz część

nazwisk na liście: Rivas, Gensler, Fairmont, Rhodes, Wick. Jednak o innych w życiu nie słyszałeś, a na pewno nie łączyłeś ich z pracą pana Meigera: Lindquist, Konstantinov, Magro, Atkinson, Lamar... Właściwie jak daleko sięgają wpływy pana Meigera?

Choć może się to wydać dziwne, dopiero czytając nazwiska na kolejnej stronie, zaczynają cię przeczodzić ciarki. O ile jest jasne, że poprzednio wymienione osoby to współpracownicy pana Meigera albo przynajmniej znaczący członkowie Łoży, domyślasz się, że kolejne nazwiska stanowią listę ludzi, których twój pracodawca ma na celowniku... Nie sposób powiedzieć, dlaczego.

Stoisz obok biurka Josefa i skrupulatnie przepisujesz rzeczoną listę do swojego kieszonkowego notatnika, upewniając się, że nazwiska są w dokładnej takiej samej kolejności, jak w księdze rachunkowej pana Meigera. Masz nadzieję, że twoje podejrzenia to ledwie absurdalne wytwory wyobraźni przepracowanego sekretarza. Niemniej coś w tej całej sprawie cię frapuje. To oraz nagły napływ mroźnego powietrza, które w jakiś sposób dostało się do pokoju. Spojrzaniem wędrujesz w stronę okna... i wydajesz okrzyk przerażenia. Tracisz równowagę i wpadasz na stojące za tobą biurko pana Meigera.

Od zewnątrz, do szyby okna gabinetu, przyciśnięte są niezliczone, skrzywione w okrzyku twarze wylaniające się z mgły, a być może z niej utkane. Bezcielesne dłonie naciskają na szkło, zaś oczy upiórów są puste i pozbawione emocji. Twoje okulary do czytania spadają na podłogę i pękają z chrzęstem pod butem, kiedy uciekasz na drugą stronę pomieszczenia. Gdy uświadomiasz sobie, że upuściłeś swój notatnik, jest o wiele za późno, by po niego wrócić.

**Wprowadzenie Penny:** Wzdychasz, gdy owiewa cię chłodne powietrze Nowej Anglii. Ta noc była nadzwyczaj nerwowa – na tyle nerwowa, że postanowiłaś wykraść się z pełnych zgiełku pokoiów rezydencji, aby zapalić, nim ponownie będziesz musiała powrócić do pracy. Układasz ręce na balustradzie balkonu, dając im odpocząć. Twoje palce trzęsą się, jakby nawet utrzymanie papierosa stanowiło wyzwanie. Pośepne, dwuspadowe dachy oraz wiktoriańskie rezydencje French Hill ciągną się jak okiem sięgnąć, ukrywając niezliczone tajemnice za ciemnymi oknami.

Nie przypominasz sobie, kiedy twój pracodawca był tak przejęty każdym najdrobniejszym szczegółem jak dziś. Przecież zazwyczaj jest tak spokojny i pozbierany... W tym wieczorze musi być coś wyjątkowego, skoro nawet on dał się wyprowadzić z równowagi. Czy to przez pana Sanforda? Twoim ciałem wstrząsa nagły dreszcz. Z jakiegoś powodu coś w tym człowieku przyprawia cię o ciarki. Jednak Josef wiele razy wcześniej zatlatwał różne interesy z panem Sanfordem, więc samo to nie może być przyczyną jego nietypowego zachowania. Co sprawiło, że pan Meiger tak bardzo się martwi?

Od nawału myśli odrywa cię widok szarych chmur gromadzących się nad twoją głową i szybko zasnuwających nocne niebo. W miarę, jak napływają, zaczynasz dostrzegać kształty pojawiające się na tle mgielnych oparów. Mrużysz oczy i wychylasz się poza balustradę, by dokładniej się im przyjrzeć. Właśnie wtedy zauważasz, czym naprawdę są owe kształty:

widzisz krzyczące twarze i wyrzucane naprzód ramiona, ciała skręcane niewidzialną torturą... Co gorsza, te istoty wydają się łaknąć właśnie ciebie. Krzyczysz ze zgrozy i opierasz się o ścianę budynku w chwili, gdy mgła zaczyna go opływać. Widmowy kształt wylania się z ciemnego tumanu tuż za balustradą, ubrany w zakrwawione lachmany. Błaga o spoczynek chrypliwym, zdyszczanym głosem. Wydaje się, że twoją jedyną nadzieją jest uciec do wnętrza rezydencji i błagać o pomoc...

**Wprowadzenie Valentino:** „Zamierzasz rozbić czy będziesz tak całą noc podziwiać białą biłę?” – pytasz z pogardliwym uśmiechem. Twój rywal odkłada biłę na miejsce z lekkim westchnieniem.

„Na widok kości słoniowej po prostu nie mogę się powstrzymać. Doskonale o tym wiesz, Tino” – odpowiada Adam. Pomijając spotkanie Łoży, rzadko kiedy widzisz Adama Genslera, ale i tak wolisz jego towarzystwo niż rozmowy ze sztywnymi biznesmenami, którzy ostatnimi czasy stanowią trzon członków Łoży. Mężczyzna w końcu oddaje uderzenie, a wrzawa rozmów zostaje na moment przerwana nagłym stukotem bil. „Twoja kolej, Tino. I błagam cię, tym razem spróbuj nie trafić jako pierwszej dziewiątki. W takich okolicznościach zawsze zjadają cię emocje” – śmieje się Adam, obchodząc stół i robiąc ci miejsce.

„To był jeden jedyny raz, przyjacielu. Jeden jedyny raz” – odpowiadasz, przewracając oczami. Mówiąc szczerze, od zawsze cieszyłeś się na te imprezy przede wszystkim dlatego, że mogłeś zrobić coś dla społeczności, nie by socjalizować się z elitami Arkham. Niemniej to drugie również ma swoje zalety.

Pochylasz się nad bilardowym stołem i oczyszczasz umysł, przygotowując się do uderzenia. W pokoju zalega cisza, kiedy odcinasz się od zgiełku konwersacji i dźwięków muzyki, całkowicie skupiając uwagę na jednej bili i narożnej luzie. Wstrzymujesz oddech i uderzasz białą biłę. Słychać stuk w chwili, gdy trafia w cel i jedna z pozostałych bil wpada do wybranej luzy. „I co teraz powiesz?”

Dopiero wtedy zdajesz sobie sprawę, że otaczająca cię cisza nie była wytworem twojego umysłu. Coś wyszło całe światło i ciepło z pomieszczenia. Adam gwałcie zniknął, podobnie wszyscy inni, którzy tu byli, nim wykonałeś uderzenie. „Halo? Jest tu kto?” – wołasz. Mroczna mgła owija się wokół twoich kostek, gdy obchodzisz stół bilardowy. – „Jeśli to jakiś dowcip, to w wyjątkowo złym smaku” – rzucasz. Jedyną odpowiedzią jest warkot dochodzący spod stołu. Chorobliwa ciekawość zmusza cię do zajrzenia pod stół. Właśnie wtedy wyskakuje spod niego brytan o ciemnej sierści i pada ci na pierś, próbując rozedrzeć ją pazurami. Reagujesz instynktownie, spychając go z siebie najmocniej, jak umiesz. Łąduje na bilardowym stole, który załamuje się pod ciężarem stworzenia. Powoli wycofujesz się, podczas gdy zwierzę podnosi się na łapach i zeskakuje ze zniszczonego mebla. Jego puste ślepia wpatrują się w ciebie, jakby potrafiły przeniknąć w głąb duszy.

## Przygotowanie

- ☞ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zaginięcia w Posiadłości Świtu*, *U progu śmierci*, *Nieunikniony los*, *Królestwo śmierci*, *Widmowi drapieżcy*, *Uwięzione dusze*, *Obserwator* i *Przejmujący chłód*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Z zestawu spotkań *U progu śmierci* należy zebrać jedynie 7 lokalizacji z cechą **Widmowy**. Nie należy zbierać żadnych innych kart z tego zestawu spotkań.

- ☞ Umieść w grze 7 lokalizacji z cechą **Widmowy**. (Poniżej znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji).
- ☞ Umieść Widmowego obserwatora w grze, w Holu wejściowym.
- ☞ Każdy gracz postępuje według instrukcji zawartych na odwrocie jego karty badacza.
- ☞ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.



### Widmowy wymiar

**Uwaga:** w tym scenariuszu wykorzystuje się jedynie 7 lokalizacji z cechą **Widmowy**. Do przygotowania tego scenariusza nie należy używać żadnej lokalizacji bez cechy **Widmowy**!

## Bez drogi ucieczki

Ten scenariusz nie ma żadnego pozytywnego zakończenia. Badacze powinni starać się przeżyć jak najdłużej i zebrać jak najwięcej żetonów wskazówek, zanim spotka ich koniec. Należy zauważyć, że mimo iż podczas tego scenariusza karty wciąż mogą być dodawane do puli zwycięstwa, to za ten scenariusz badacze nie otrzymają punktów doświadczenia ani zwycięstwa.

Ponieważ ci badacze nie posiadają własnych talii, należy zignorować wszelkie efekty dotyczące dobierania kart lub wpływania na talię badacza. Dodatkowo, ponieważ ci badacze nie posiadają stosu kart odrzuconych, **każda karta gracza, która miałaby zostać umieszczona w ich stosie kart odrzuconych, zostaje zamiast tego usunięta z gry.**

Powodzenia. Przyda wam się.

### Sugerowane ułożenie lokalizacji

## NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ wszyscy badacze zostali pokonani: „Panie Sanford, bardzo dziękuję za przybycie. Wiem, że jest pan wiecznie zajęty. Pana obecność na dzisiejszym spotkaniu niezwykle nas raduje” – mówiąc to, Josef potrząsa dłońią Carla Sanforda. Mężczyzna ledwie raczy skinąć głową. – „Wiem, że dopiero pan przybył, ale chciałbym z panem przedyskutować kilka... delikatnych kwestii. Oczywiście o ile nie stanowi to problemu” – kontynuuje Josef, przenosząc spojrzenie to na jednego, to na drugiego z ochroniarzy stojących po bokach pana Sanforda.

„Dobrze”. Starszy mężczyzna daje znak swoim silnoremkim, którzy cofają się na kilka kroków, zapewniając mu nieco prywatności. Zakłada ręce za plecami. Mimo wieku jest naprawdę imponującej budowy. Jego przenikliwe spojrzenie pada na Josefa. „O co chodzi?” Josef zbliża się i nachyla do gościa. „To jest tu. Właśnie w tym domu”.

Na moment zalega pełna napięcia cisza... i na twarzy Carla Sanforda pojawia się uśmiech.

- ☉ Za prolog badacze nie otrzymują żadnych punktów doświadczenia.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że pozostawiono X dowodów. X to łączna liczba żetonów wskazówek na Akcie Ia – „Zaginiecie”.
- ☉ Odlóż wszystkie wykorzystywane podczas tego scenariusza karty graczy do kolekcji kart gracza.
- ☉ Każdy gracz wybiera badacza ze standardowej puli badaczy i tworzy jego talię badacza w normalny sposób.

☉ Przejdź do **Scenariusza I: Godzina duchów**.



# Scenariusz I: Godzina duchów

**Wprowadzenie 1:** To wietrzny, listopadowy wieczór w Arkham – idealny moment na spacer przez Plac Niepodległości. Przynajmniej tak sądziłeś do momentu, gdy Anna Kaslow zaproponowała ci wróżbę. Zgodziłeś się nieświadom, że wkrótce będziesz żalować tej decyzji. Każdej karcie odkrywanej z talii cygańskiej wróżbitki towarzyszy opowieść o rozpaczliwym i złym losie. Sąd Ostateczny. Umiarkowanie. Sprawiedliwość. Pustelnik. Wielec. Wiara. Kochankowie. Rydwan. Koło Fortuny. Świętą historię Anna zakańcza, dobierając wierzchnią kartę, którą umieszcza w środku układu. Elementem dominującym awers tej starej, zużytej karty jest niepokojąca ilustracja potężnej budowli z czarnego onyksu. Nad wieżą szaleje piekielna burza, a błyskawice przecinają ciemne chmury. Na karcie widnieje napis: XVI WIEŻA. Nawet gdyby wcześniejsza część przepowiedni była pomyślna, widok tej karty zmroziłby ci krew w żyłach. Jednak w obecnej sytuacji jest niczym ostatni gwóźdź do trumny, w której ktoś właśnie się zamknął.

„Wyraźnie mówiłeś, że mam niczego nie upiększać” – tłumaczy wróżbitka. Siedzi po turecku na wprost ciebie z kamiennym wyrazem twarzy. Z nieruchomego spojrzenia zimnych oczu możesz łatwo odcenić, że Anna nie czerpie z tego czytania żadnej satysfakcji. „Nie musisz się martwić o zwyczajnego pecha” – tłumaczy. – „Mamy tu do czynienia z kwestiami życia i śmierci”. Gestem wskazuje karty otaczające Wieżę – co do jednej w odwróconych pozycjach – i wnikiwie się w nie wpatruje. „Przeciwstawia ci się wszystko, czego nie potrafisz dostrzec. Ty jeden stoisz temu na drodze” – stwierdza enigmatycznie.

☉ Główny badacz musi zdecydować (wybierz jedno):

◆ „Co mogę zrobić, aby uniknąć tego losu?” Przejdź do **Wprowadzenia 2**.

◆ „To wszystko bzdury”. Przejdź do **Wprowadzenia 3**.

**Wprowadzenie 2:** Kobieta kiwa głową i doбира pewną ręką wierzchnią kartę z talii, odkrywając ją przed tobą, sama jednak nie patrzy na awers nawet przez chwilę. Na karcie ukazano pojedynczy, drewniany kij otoczony wzorem z popękanych witraży. Widnieje na niej napis: AS BUŁAW. „Musisz być gotowy do działania” – doradza cyganka. – „Bez chwili wahania. Bez żalu. Kiedy nadejdzie okazja, będziesz musiał wprowadzić w ruch wydarzenia, które odmienią ten los”.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że pogodziłeś się ze swym losem. Dodaj 2 żetony do worka chaosu (pozostają tam do końca kampanii).

☉ Przed dobraniem początkowych kart do tego scenariusza główny badacz przeszukuje kolekcję kart w poszukiwaniu 1 kopii karty XVI Wieża oraz 1 kopii karty As buław i dodaje każdą z nich do swojej talii, jeśli to możliwe. Główny badacz zdobył dane karty.

Nie wliczają się one do limitu kart w jego talii badacza. (Jeśli jedna lub obie te karty nie są dostępne, należy pominąć ten krok).

☉ Przejdź do **Wprowadzenia 4**.

**Wprowadzenie 3:** Kobieta uśmiecha się nieznacznie. „Cóż, w pewnym sensie masz rację” – odpowiada. Jednym szybkim ruchem podnosi każdą z wyłożonych przed tobą kart oprócz tej przedstawiającej Wieżę i wtasowuje je z powrotem do talii. „Karty jedynie ukazują, co się stanie i służą radą. Nie mogą na nic wpływać ani niczego wymuszać”. Naraz wbija w ciebie wzrok i uśmiech odpływa z jej twarzy. „Innymi słowy, twój los nie jest stuprocentowo pewny, ale wierz mi, niebezpieczeństwo, jakiemu wkrótce stawisz czoła, to żadna < bzdura >. Ono jest prawdziwe” – jej oczy zwięzają się. – „Bardzo, bardzo prawdziwe”.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że odrzuciłeś swój los. Dodaj 2 żetony do worka chaosu (pozostają tam do końca kampanii).

☉ Przejdź do **Wprowadzenia 4**.

**Wprowadzenie 4:** Cisza wydaje się niemal namacalna, kiedy wpatrujesz się w kartę Wieży. Świat wokół obraca się w nicłość. Jedyne, co ma znaczenie, to wieża z onyksu. W oddali słychać grzmot. „Czy teraz rozumiesz?” – pyta Anna. Po wróżbitce nie ma innego śladu: słyszysz wyłącznie jej pełen napięcia głos. Na niebie pojawia się błyskawica. „Czy dostrzegasz nici swego losu tak wyraźnie, jak ja?”

Kolejny grzmot i nagle się budzisz. Lodowato zimny deszcz biczuje twoją skórę. Jesteś przemoczony do suchej nitki. Leżysz w błocie nieopodal leśnej ścieżki, a w zasięgu wzroku nie ma żywego ducha...

## Przygotowanie

☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: Godzina duchów, Sabat Anette, Miasto grzechów, Czarna magia, Pradawne zło, Paniczny strach i Pożeracz z otchłani. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Z zestawu spotkań Pożeracz z otchłani należy zebrać jedynie 6 lokalizacji Lasy Arkham. Nie należy zbierać żadnych innych kart z tego zestawu spotkań.

☉ Należy zebrać wszystkie karty z zestawów spotkań Agencji Azathotha i Agencji Shub-Niggurath. Odlóż oba te zestawy na bok, poza grę. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



☉ Umieść w grze 4 lokalizacje Nawiedzone przez wiedźmy lasy w następujący sposób:

☞ W kolejności graczy każdy badacz umieszcza 1 losową lokalizację Nawiedzone przez wiedźmy lasy w grze, *przed sobą*. Należy robić to tak długo, aż w grze będą znajdować się dokładnie 4 lokalizacje Nawiedzone przez wiedźmy lasy (patrz „Zagubieni i rozdzieleni” poniżej).

*Przykład: w grze 1-osobowej przed jedynym badaczem powinny znajdować się 4 Nawiedzone przez wiedźmy lasy.*

*W grze 2-osobowej przed każdym badaczem powinny znajdować się 2 Nawiedzone przez wiedźmy lasy. W grze 3-osobowej przed głównym badaczem powinny znajdować się 2 Nawiedzone przez wiedźmy lasy, a przed pozostałymi badaczami po 1 Nawiedzonych przez wiedźmy lasach.*

*W grze 4-osobowej przed każdym badaczem powinny znajdować się 1 Nawiedzone przez wiedźmy lasy.*

☞ Usunąć z gry każdą inną kopię Nawiedzonych przez wiedźmy lasów.

☞ Każdy badacz rozpoczyna grę w losowej lokalizacji przed nim.

☉ Odlóż na bok, poza grę następujące karty: każdą lokalizację Lasy Arkham oraz Anette Mason.

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

## Zagubieni i rozdzieleni

Podczas tego scenariusza badacze rozpoczynają grę w innych miejscach i są rozdzieleni. Jest to w grze przedstawione przy pomocy lokalizacji znajdujących się „przed” każdym badaczem (tzn. umieszczonych tuż nad jego obszarem gry).

Na Akcie 1a – „Zagubieni w lesie” znajduje się tekst: „Lokalizacje znajdujące się przed tobą są ze sobą połączone”. Oznacza to, że bez względu na symbole połączonych lokalizacji, lokalizacje znajdujące się przed graczem są uznawane za połączone ze sobą, dlatego wrogowie i badacze mogą się pomiędzy nimi poruszać. Lokalizacje pozostają połączone również poprzez ich symbole połączonych lokalizacji.

Akt 1a – „Zagubieni w lesie” zawiera jednak również tekst: „Nie możesz wchodzić do lokalizacji znajdujących się przed innymi badaczami”. Oznacza to, że badacz nie może poruszyć się do lokalizacji znajdującej się przed innym badaczem, nawet jeśli lokalizacje te są połączone lub ma zostać poruszony przez efekt karty. Należy zauważyć, że to ograniczenie nie dotyczy wrogów, którzy mogą poruszać się między połączonymi lokalizacjami bez względu na to, przed którym badaczem znajdują się dane lokalizacje.

## NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ wszyscy badacze zostali pokonani, a w momencie zakończenia scenariusza trwa Akt 1, 2 lub 3: przejdź do Zakończenia 3.**

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ wszyscy badacze zostali pokonani, a w momencie zakończenia scenariusza trwa Akt 4: przejdź do Zakończenia 4.**

**Zakończenie 1:** Mimo ran przywódczyni sabatu podnosi się na nogi. Na linii drzew pojawia się więcej zakapturzonych postaci, gotowych bronić kobiety. Jedna z nich krzyczy: „Intruzi!”, po czym zsuwa kaptur i kieruje w waszą stronę sękatą, drewnianą różdżkę. Jej jasnorude włosy lśnią w blasku ognia, a wokół wyciągniętej dłoni tańczą skry. „To ci sami, co wcześniej, Najwyższa Kapłanko. Ci, którzy zakłócili nasze wielkie dzieło”.

Najwyższa kapłanka podnosi rękę i pozostałe wiedźmy natychmiast milkną. „Jak zawsze podziwiam twą wytrwałość, sestro. Jednak nie sądzę, by były to osoby, o których mówisz” – odpowiada rudowłosej oskarżycielce. Opuszczacie broń, a tymczasem kilka zakapturzonych postaci podchodzi do przywódczyni i zamyka ją w kręgu. W miarę opatrywania jej ran rozpoczynają cichą, śpiewną inkantację. Ruda wiedźma zakłada ręce na piersi i obserwuje was niechętnym spojrzeniem, nie spuszczając z oka nawet na moment. „Jestem Anette” – odzywa się przywódczyni sabatu – „a to moje siostry. Zdradźcie mi, kim jesteście i czemu się tu znaleźliście?”

Tłumaczycie, jak przebudziliście się w lesie, jak zaatakowały was straszliwe istoty i wreszcie jak dotarliście do środka tego kręgu, aby złamać czar rzucony na okoliczne lasy. Anette mruży oczy słuchając twojej historii. „To niemożliwe. Krąg był zamknięty. Nikt nie mógł wejść do lasu, kiedy kończyliśmy zaklęcie”. Zaciska gniewnie zęby. „Musicie natychmiast odejść. Nie przynależycie do tego miejsca”.

„Jak to, Najwyższa Kapłanko!” – krzyczy rudowłosa wiedźma, lecz ucina zdanie w pół w obliczu surowego spojrzenia Anette. Kobiety zaczynają się mierzyć wzrokiem, jednak w tym starciu charakterów Anette szybko okazuje się zwyciężczynią.



„Ustąp, Erynn” – mówi Anette pewnym, niemal matczynym tonem, jakby ganiła niesforne dziecko. Kiedy wiedźma o imieniu Erynn pochyla głowę w uznaniu porażki, starsza kobieta przenosi uwagę na was: „Ruszajcie. Przelamaliście zaklęcie dokładnie tak, jak chcieliście. Możecie teraz opuścić te lasy. Jednak dam wam ostatnie ostrzeżenie: spróbujcie przeszkodzić nam jeszcze raz, a nie będziemy tak litościwi”.

Zaczynacie protestować, ale nim udaje wam się wydusić choć jedno słowo, mroczny podmuch gasi ognisko pośrodku polany. Cienie ukryte do tej pory poza linią drzew naraz wpelzają na polanę, czepiając się brzegów płaszczy wiedźm, po czym sięgają po kobiety i wciągają je kolejno w mrok czający się w głębi lasu. Po chwili nie pozostaje po nich najmniejszy ślad. Łagodny blask księżycy pozostaje waszym jedynym przewodnikiem do domu.

☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że udało się złamać zaklęcie wiedźm.

☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odnaleziona pamiątka” zanotuj Hipnotyzujący flet oraz Elementy rytuału. Każdy badacz zdobywa 1 dodatkowy punkt doświadczenia, ponieważ zdobył informację o tajemniczej przeszłości Arkham.

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

**Zakończenie 2:** Zaklęcie zostało przelamane, a zakapturzone postaci zwracają na was uwagę. Kolejne członkinie sabatu pojawiają się na linii drzew, bardziej niż chętne, by zemścić się za zniweczenie ich planów. „Intruzy!” – krzyczy jedna z nich, po czym zsuwa kaptur i kieruje w waszą stronę sękatą, drewnianą różdżkę. Jej jasnorude włosy lśnią w blasku ognia, a wokół wyciągniętej dłoni tańczą skry. „Tym razem nie zdołacie uciec!” – wrzeszczy, gotowa do ataku.

„Dość!” – wykrzykuje rozkazującym tonem przywódczyni sabatu wyciągając rękę w stronę kręgu. Rudowłosa oskarżycielka staje w pół kroku, a w kręgu nagle zapada cisza. „Jak to, Najwyższa Kapłanko!” – naciska rudowłosa wiedźma. – „To ci, co wcześniej. Ci, którzy przeszkadzili w naszym wielkim dziele”.

Najwyższa kapłanka kładzie dłoń na ramieniu rudowłosej wiedźmy. „Jak za zawsze podziwiam twą wytrwałość, siostrze. Jednak nie sądzę, by były to osoby, o których mówisz” – odpowiada. Młoda adeptka opuszcza różdżkę, zaś

Najwyższa Kapłanka podchodzi do was z rękami założonymi na piersi. Obserwuje was nieustraszone spojrzeniem, nie odwracając wzroku nawet na sekundę. „Jestem Anette, a to moje siostry” – mówi. – „Zdradźcie mi, kim jesteście i czemu się tu znaleźliście?”

Tłumaczycie, jak przebudziliście się w lesie, jak zaatakowały was straszliwe istoty i wreszcie jak dotarliście do środka tego kręgu, aby złamać czar rzucony na okoliczne lasy. Anette mruży oczy, słuchając waszej historii. „To niemożliwe. Krąg był zamknięty. Nikt nie mógł wejść do lasu, kiedy kończyliśmy zaklęcie”. Zaciska gniewnie zęby. „Musicie natychmiast odejść. Nie przynależycie do tego miejsca”.

„Ależ Najwyższa Kapłanko!” – krzyczy rudowłosa wiedźma, lecz ucina zdanie w pół w obliczu surowego spojrzenia Anette. Kobiety zaczynają się mierzyć wzrokiem, jednak w tym starciu charakterów Anette szybko okazuje się zwyciężczynią.

„Ustąp, Erynn” – mówi Anette pewnym, niemal matczynym tonem, jakby ganiła niesforne dziecko. Kiedy wiedźma o imieniu Erynn pochyla głowę w uznaniu porażki, starsza kobieta przenosi uwagę na was: „Ruszajcie. Przelamaliście zaklęcie dokładnie tak, jak chcieliście. Możecie teraz opuścić te lasy. Jednak dam wam ostatnie ostrzeżenie: spróbujcie przeszkodzić nam jeszcze raz, a nie będziemy tak litościwi”.

Zaczynacie protestować, ale nim udaje wam się wydusić choć jedno słowo, mroczny podmuch gasi ognisko pośrodku polany. Cienie ukryte do tej pory poza linią drzew naraz wpelzają na polanę, czepiając się brzegów płaszczy wiedźm, po czym sięgają po kobiety i wciągają je kolejno w mrok czający się w głębi lasu. Po chwili nie pozostaje po nich najmniejszy ślad. Łagodny blask księżycy pozostaje waszym jedynym przewodnikiem do domu.

☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że udało się złamać zaklęcie wiedźm.

☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odnaleziona pamiątka” zanotuj Hipnotyzujący flet oraz Strzępy porwanego cienia. Każdy badacz zdobywa 1 dodatkowy punkt doświadczenia, ponieważ zdobył informację o tajemniczej przeszłości Arkham.

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

**Zakończenie 3:** *Padacie na ziemię kompletnie wyczerpani. W waszych głowach wybrzmiewają głosy nie z tego świata i wysokie tony melodii wygrywanej na setkach fałszujących fletni. Waszymi ciałami wstrząsają dreszcze – z uszu tryska krew, zaś oczy napływają łzami. Próbujecie odczołgać się w jakies bezpieczne miejsce, ale bezskutecznie. Gra fletni tylko się wzmacnia, zaś pełna dysonansów kakofonia rozrywa wasze bębrenki i zmienia myśli w ciąg niepojętych obrazów. Wreszcie po wielu godzinach męczarni zmęczenie pozbawia was przytomności.*

*Kiedy budzicie się nieopodal Potoku wisielca, dziecko potrząsa energicznie waszymi ramionami. „Wracaj tu! Nie dotykaj takich, jak oni!” – krzyczy matka do syna, a ten odskakuje jak rażony prądem. Biorąc pod uwagę, w jakim stanie jesteście, nie zdziwilibyście się, gdyby wzięła was za jakichś kloszardów. Strzepecie część zaschniętego błota z płaszcza i z wielką niechęcią wstajecie na nogi, by ruszyć w kierunku Uptown.*

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że więdmy rzuciły zaklęcie.
- ☉ Sprawdź talię aktów.
  - ☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza trwał akt 1 lub 2, nie należy notować nic więcej w Dzienniku kampanii.
  - ☞ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza trwał akt 3, w Dzienniku kampanii, w sekcji „Odnalezione pamiątki” zanotuj *Hipnotyzujący flet*. Każdy badacz zdobywa 1 dodatkowy punkt doświadczenia, ponieważ zdobył informację o tajemniczej przeszłości Arkham.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

**Zakończenie 4:** *Padacie na ziemię kompletnie wyczerpani. W waszych głowach wybrzmiewają głosy nie z tego świata i wysokie tony melodii wygrywanej na setkach fałszujących fletów. Wrażenie mija, gdy zbliża się do was potężnie zbudowana przywódczyni kręgu. „Nie możemy pozwolić, by zaklęcie nie zadziało. Zabierzcie ich na obrzeże lasu i upewnijcie się, że nikt nam już nie przeszkodzi” – wydaje rozkaz kilku innym zakapturzonym kobietom. Chwyają was za ręce i taszcżą z dala od głównej polany. Próbujecie stawiać opór, lecz wasze kończyny są odrętwiałe i ślamazarne. Kakofonia dźwięków i wrażeń atakująca wasze umysły zmienia wasze myśli w ciąg niepojętych obrazów. Wreszcie po wielu godzinach męczarni zmęczenie pozbawia was przytomności.*

*Kiedy budzicie się nieopodal Potoku wisielca, dziecko potrząsa energicznie waszymi ramionami. „Wracaj tu! Nie dotykaj takich, jak oni!” – krzyczy matka do syna, a ten odskakuje jak rażony prądem. Biorąc pod uwagę, w jakim stanie jesteście, nie zdziwilibyście się, gdyby wzięła was za jakichś kloszardów. Strzepecie część zaschniętego błota z płaszcza i z wielką niechęcią wstajecie na nogi, by ruszyć w kierunku Uptown.*

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że więdmy rzuciły zaklęcie.
- ☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Odnalezione pamiątki” zanotuj *Hipnotyzujący flet*. Każdy badacz zdobywa 1 dodatkowy punkt doświadczenia, ponieważ zdobył informację o tajemniczej przeszłości Arkham.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

## Scenariusz II: U progu śmierci

### Czwórka zaginionych nadal nie odnaleziona

Mieszkańcy French Hill wciąż nie mogą się otrząsnąć po nagłym zniknięciu kilkorga gości oraz członków służby z domu pana Josefa Meigera tego samego wieczoru, kiedy odbywał się tam doroczny bal charytatywny Srebrnego Świt. W istocie, ostatnia niedziela okazała się sądnym dniem. „Na chwilę obecną przyczyny tego wydarzenia są dla nas całkowicie niejasne” – powiedział pan Meiger dzień po tajemniczych zniknięciach. – „Niemniej jesteśmy pewni, że szeryf Engle oraz policja Arkham zrobią wszystko, co w ich mocy, aby odnaleźć zaginione osoby”.

Wciąż nie ma żadnych dowodów, które wskazałyby na obecne miejsce pobytu panny Gavrielli Mizrah, pana Jerome’a Davidsa, pana Valentino Rivasa ani pani Penny White. Każde z nich zniknęło mniej więcej w połowie przyjęcia i nikt ich od tamtej pory nie widział. Policja oferuje znaczną nagrodę dla osoby lub osób, które przekażą użyteczne informacje odnośnie zniknięć. Zapytany, czy policja bierze pod uwagę morderstwo, szeryf Engle odpowiedział: „Na ten moment nie ma jeszcze powodów, aby podejrzewać przestępstwo tej skali. Jednak biorąc pod uwagę okoliczności, musimy rozważać wszystkie opcje”. Pomijając gospodarza, żaden inny uczestnik balu charytatywnego nie wypowiedział się oficjalnie na temat przyjęcia, które mimo zniknięcia kilkorga gości przebiegło bez problemów. Na ten moment nikt z prominentnych członków Łoży Srebrnego Świt nie wyraził zaniepokojenia faktem, że nadchodzący obiad charytatywny Łoży został przeniesiony do tego samego miejsca, gdzie zorganizowano poprzednią uroczystość: posiadłości Josefa Meigera usytuowanej w dzielnicy French Hill. „Jestem pewien, że to wydarzenie będzie się cieszyć ogromną popularnością” – powiedział pan Meiger podczas wczorajszego wywiadu dla Arkham Advertiser. – „Zacni mieszkańcy Arkham nie mają najmniejszych powodów do zmartwienia”.

–Minnie Klein

*Składasz gazetę i rzucasz ją na biurko, po czym zaczynasz przeglądać inne dokumenty na temat zaginionych osób, jakie udało ci się zgromadzić w przeciągu ostatnich dni. Od twojej leśnej przygody minęło już kilka dni. Próboweś wyrzucić te wydarzenia z głowy, lecz okazało się to niemożliwe. Każdej nocy śnisz o nienazwanym miejscu gdzieś w otchłaniach kosmicznej pustki, ku któremu przyzywa cię ledwie słyszalna, pełna dysonansów, a zarazem hipnotyzująca melodia fletów. I teraz okazuje się, że kolejne osoby zniknęły z miasta, nie pozostawiając po sobie najmniejszego śladu. Kwestia zaginięć nieustannie towarzyszy ci w myślach. Wracają do ciebie słowa tamtego mężczyzny, jakoby nie było najmniejszych powodów do zmartwienia. Zastanawiasz się też nad wróżbitką, która odczytała dla ciebie karty tarota. Przypominasz sobie jej ostrzeżenie i nie wiesz, czy nie zaczynasz wyobrażać sobie niestworzonych rzeczy. Cóż, jest tylko jeden sposób, aby się tego dowiedzieć. Podnosisz zaproszenie, przeglądając się ozdobionej srebrem papeterii oraz idealnie wykaligrafowanym literom.*

## Łoża Srebrnego Świt








ma przyjemność zaprosić na przyjęcie dobroczynne, które rozpocznie się wieczorem 29 listopada o godzinie dwudziestej w posiadłości wielmożnego pana Josefa Ekharda Meigera. Datki zostaną przeznaczone na rzecz Fundacji Fairchild.

*Przygotowując się do nadchodzącego wieczoru, nie możesz przestać się zastanawiać: czy podejmujesz właśnie działania, które mają zmienić twój los, tak jak radziła wróżbitka? Czy może dobrowolnie wchodzisz w paszczę mrocznego fatum?*

Przejdź do **Przygotowania**.

### Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- ☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , .
- ☉ Wszystkie 4 sylwetki w Dzienniku kampanii są „wykreślone”.
- ☉ Nie pozostawiono żadnych dowodów.

### Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *U progu śmierci*, *Nieunikniony los*, *Łoża Srebrnego Świt*, *Widmowi drapieżcy*, *Uwięzione dusze* i *Przejmujący chłód*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Odlóż na bok, poza grę zestawy spotkań *Królestwo śmierci* i *Obserwator*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Odlóż na bok, poza grę 7 lokalizacji z cechą *Widmowy*.
- ☉ Odlóż na bok, poza grę wroga Josefa Meigera.

❖ *Uwaga: ta karta jest dwustronna, a na jej odwrocie znajduje się karta fabuły. Zachęcamy, aby dla lepszego wczucia się w historię nie podglądać karty fabuły, dopóki jakiś efekt tego nie nakaze.*

☉ Umieść w grze 7 lokalizacji bez cechy **Widmowy** (Hol wejściowy, Wiktoriańskie sale, Sala trofeów, Sala bilardowa, Główna sypialnia, Balkon i Biuro). Każdy badacz rozpoczyna grę w Holu wejściowym. (Poniżej znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji).

☉ Sprawdź sekcję „Zaginione osoby” w *Dzienniku kampanii*:

- ❖ Jeśli sylwetka Gavielli Mizrah nie jest wykreślona, umieść na Holu wejściowym 6 żetonów wskazówek.
- ❖ Jeśli sylwetka Jerome’a Davidsa nie jest wykreślona, umieść na Biurze 6 żetonów wskazówek.
- ❖ Jeśli sylwetka Valentino Rivasa nie jest wykreślona, umieść na Sali bilardowej 6 żetonów wskazówek.
- ❖ Jeśli sylwetka Penny White nie jest wykreślona, umieść na Balkonie 6 żetonów wskazówek.
- ❖ Usuń z powyższych lokalizacji łączną liczbę żetonów wskazówek w liczbie równej liczbie pozostawionych dowodów (patrz *Dziennik kampanii*). Usuwać żetony wskazówek z lokalizacji tak równo, jak to możliwe.

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

## Zamienianie lokalizacji

Podczas tego scenariusza gracze mogą zostać poproszeni o zamienienie już istniejących lokalizacji na lokalizacje odłożone na bok. Kiedy będąc w grze lokalizacja jest zamieniana na nową, nowa lokalizacja zajmuje jej miejsce. Uznaje się, że wszystkie żetony, dodatki, badacze, wrogowie i inne karty znajdujące się w poprzedniej lokalizacji teraz znajdują się w nowej lokalizacji (np. karta dołączona do starej lokalizacji pozostaje dołączona do nowej lokalizacji). Uznaje się, że elementy gry nie „poruszyły się” – po prostu zmieniła się lokalizacja.



## Sugerowane ułożenie lokalizacji



## Wymiar śmiertelników

**Uwaga:** w przygotowaniu tego scenariusza wykorzystuje się jedynie 7 lokalizacji bez cechy **Widmowy**. Każdą lokalizację z cechy **Widmowy** należy odłożyć na bok.

## Antrakt I: Ślady zaginionych

**Nie czytaj tego antraktu, dopóki nie zostaniesz o to poproszony.**

Sprawdź sekcję „Zaginione osoby” w Dzienniku kampanii. Odczytaj po kolei poniższe sekcje dla każdej postaci, której sylwetka nie została wykreślona.

Jeśli sylwetka Gavielli Mizrah nie została wykreślona i na Holu wejściowym nie znajdują się żadne żetony wskazówek, odczytaj następujący fragment:

*Główny hol rezydencji jest pięknie wykończony, ale dziwi cię, że drewnianą balustradę głównych schodów niedawno naprawiono – i to naprędce, biorąc pod uwagę spartaczoną robotę. Kiedy nikt nie patrzy, przesuwasz dłonią po poręczu, wędrując w górę i w dół schodów, aż natrafiasz na to, czego szukałeś: kilka drzazg prawdopodobnie pozostałych po trafieniu pociskiem. Ponownie wchodzisz na szczyt schodów i ustawiasz się w miejscu, które wcześniej musiałyby zająć osoba oddająca taki strzał. Po chwili obserwacji zauważasz błąd pobłysk obok jednej z dekoracyjnych paproci na pierwszym piętrze. Właśnie tam znajdujesz dowód: łuskę naboju pasującą do pistoletu o kalibrze .45. Ktoś faktycznie strzelał w holu rezydencji. A skoro tak, czemu nikt z gości tego nie usłyszał?*

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Zaginione osoby” zanotuj obok sylwetki Gavielli Mizrah, że badacze są na tropie Gavielli.

Jeśli sylwetka Jerome’a Davidsa nie została wykreślona i w Biurze nie znajdują się żadne żetony wskazówek, odczytaj następujący fragment:

*Prywatne biuro Josefa Meigera jest wyjątkowo schludne jak na kogoś, kogo osobisty sekretarz właśnie zaginął. Być może gospodarz jest po prostu pedantyczny... a może próbował pozbyć się dowodów po przestępstwie. Nie znajdujesz niczego godnego uwagi w aktach Josefa, ale po dłuższej chwili spędzonej na poszukiwaniach uświadamiasz sobie, że jest jedno miejsce, którego nie sprawdziłeś: śmietnik. Przegrzebanie zawartości kosza okazuje się owocne. Niemal na samym dnie znajduje się niewielki, kieszonkowy notatnik należący do Jerome’a Davidsa, za pewne wyrzucony nieopatrznie przez sprzątacza. Patrzysz na ostatnią stronę. Jerome zapisał tam listę nazwisk, być może przepisanych z dokumentów Josefa. Jeszcze nie wiesz, jakie może mieć znaczenie, ale musi być ważna.*

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Zaginione osoby” zanotuj obok sylwetki Jerome’a Davidsa, że badacze są na tropie Jerome’a.

Jeśli sylwetka Penny White nie została wykreślona i na Balkonie nie znajdują się żadne żetony wskazówek, odczytaj następujący fragment:

*Balkon za zewnątrz sypialni Josefa Meigera wychodzi na mokre od deszczu ulice i posepne iglice dachów dzielnicy French Hill. Według naocznych świadków Penny widziano ostatni raz, gdy wchodziła do sypialni Josefa, prawdopodobnie by ją posprzątać albo odnaleźć jedną z jego rzeczy. Niedopałek papierosa na płytkach balkonu opowiada inną historię. Penny przyszła tu, by zrobić sobie przerwę, a sądząc po tym, jak zajęta była reszta służby, musiała jej naprawdę potrzebować. Czy gdyby znalazła się w niebezpieczeństwie, próbowałyby się wspinać albo zeskoczyć z balkonu? Wychylasz się przez barierkę. To możliwe, ale mało prawdopodobne. Upadek z tej wysokości mógłby się skończyć złamaniem nogi albo czymś gorszym. Raczej wycofałaby się w głąb rezydencji, gdzie mogła liczyć na pomoc... jednak nikt nie widział jej wychodzącej z sypialni. Coś tu się nie zgadza. Chowasz niedopałek do kieszeni płaszcza, mając nadzieję, że okaże się cenną wskazówką, a nie ślepą uliczką.*

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Zaginione osoby” zanotuj obok sylwetki Penny White, że badacze są na tropie Penny.

Jeśli sylwetka Valentino Rivasa nie została wykreślona i w Sali bilardowej nie znajdują się żadne żetony wskazówek, odczytaj następujący fragment:

*Podążanie śladami Valentino nie jest trudne. Jako honorowy gość (i z tego co się dowiedziałeś dusza towarzystwa) wokół niego nieustannie było wiele osób. Powoduje to, że wersja „zniknął, gdy nikt nie patrzył” staje się nadzwyczaj niewiarygodna. W sali bilardowej, gdzie widziano Valentino po raz ostatni, udaje ci się przycisnąć Adama Genslera, człowieka, który z nim grał tuż przed zaginięciem. „Posłuchaj, powiedziałem już policjantom i dziennikarzom, co widziałem” – tłumaczy się, cały czas wierząc się i stukając nerwowo butem. „Tino i ja graliśmy w bilard. W pewnej chwili się odwróciłem, a jego już nie było” – upiera się gniewnie przy swojej wersji, powracając do gry. – „Gdzie u licha podziała się ta jedna bila?” – mamrocze. To może nic takiego, ale wygląda na to, że owego wieczora zaginął nie tylko Valentino.*

W Dzienniku kampanii, w sekcji „Zaginione osoby” zanotuj obok sylwetki Valentino Rivasa, że badacze są na tropie Valentino.

**Kiedy wszystkie odpowiednie sekcje zostały odczytane, talia postępuje do Aktu 1b.**

## NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani), a w momencie zakończenia scenariusza trwa Akt 1:** przejdź do **Zakończenia 2**.

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani), a w momencie zakończenia scenariusza trwa Akt 2:** przejdź do **Zakończenia 3**.

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani), a w momencie zakończenia scenariusza trwa Akt 3:** przejdź do **Zakończenia 1**.

**Zakończenie 1:** Kiedy wychodzicie na patio, zostajecie otoczeni przez ponurych mężczyzn w trenczach. Kilku z nich sięga do kieszeni płaszczy: to jasne ostrzeżenie, by nie robić niczego nierozsądnego. Nim ktokolwiek zdąży podjąć bardziej agresywne działania, napiętą ciszę przecina lodowaty głos. „Ależ panowie, nie ma powodu do takiego barbarzyńskiego zachowania”. Mężczyźni wycofują się, robiąc miejsce starszemu jegomościowi, w którym rozpoznajecie Carla Sanforda, głowę Loży Srebrnego Świtu. Mimo nerwowej sytuacji jego twarz wygląda wręcz nienaturalnie spokojnie. Całkowity brak oznak strachu i determinacja w ruchach świadczą o wyjątkowej pewności siebie wypływającej z posiadanej przez niego znacznej władzy. Ochroniarze mężczyzny odchodzą na kilka kroków, pozwalając wam porozmawiać z panem Sanfordem na osobności.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze uciekli z widmowego wymiaru.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Przejdź do **Antraktu II: Cena postępu**.

**Zakończenie 2:** Wychodzicie z rezydencji i owiewa was rześkie, wieczorne powietrze. Śledztwo sprawiło, że jesteście wyczerpani, a zarazem ogarnięci paranoją. Coś w tym przyjęciu wydawało wam się nad wyraz dziwne, chociaż nie jesteście pewni, czemu tak myślicie. Mimo że goście zdawali się niczego nie dostrzegać, służba była nerwowa i roztrzęsiona,

natomiast członkowie Loży zauważalnie śpięci. Nie raz i nie dwa udało wam się wychwycić ich ukradkowe spojrzenia, wyczuć, że obserwują każdy wasz ruch. Gdybyście nie byli mądrzejsi, moglibyście dojść do wniosku, że Loża Srebrnego Świtu z nieznanego powodu każe wam śledzić. Niezależnie od wszystkiego, nie udało wam się znaleźć wiele informacji na temat czterech zaginionych i wątpicie, czy kiedykolwiek wam się to uda. Być może cała sytuacja nie kryje w sobie drugiego dna.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze nie dowiedzieli się niczego na temat planów Loży.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Pomiędzy **Antraktem II: Cena postępu** i przejdź bezpośrednio do **Scenariusza III: Sekretne imię**.

**Zakończenie 3:** Biegiesz ku głównemu holowi rezydencji, lecz drogę blokuje ci ściana widmowej mgły. Z jej kłębow wylaniają się upiorne twarze i ramiona, wykrzywiają się i krzyczące z bólu. Odwracasz się i stajesz przed niemym obliczem zakapturzonego Obserwatora. Nim zdążyś uświadomić sobie, jaki czeka cię los, eteryczne ciało istoty zaczyna wirować i przecina powietrze, jakby samo było utkane z mgły. Stwór ponownie nabiera kształtu tuż przed tobą. Chwyta cię szczeriałą dłonią za gardło, po czym podnosi z potworną siłą. Próbujesz kopać przeciwnika i wbijaś paznokcie w jego dłoń, walcząc z furją osaczonego zwierzęcia, lecz wszystko na próżno. Ostatnie, co widzisz, to lśniące czerwienią oczy istoty, gdy świdruje cię spojrzeniem, sięgając w głąb twojego umysłu.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że nikt więcej nie widział żadnego z badaczy.
- ☞ Każdy badacz, który zrezygnował, zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ Każdy badacz, który nie zrezygnował, zostaje **zabity**. Jeśli w puli badaczy nie ma wystarczającej liczby dostępnych badaczy, aby kontynuować kampanię, kampania się kończy i gracze przegrywają. Każdy gracz, którego badacz został zabity, musi wybrać nowego badacza z puli dostępnych badaczy.
- ☞ Pomiędzy **Antraktem II: Cena postępu** i przejdź bezpośrednio do **Scenariusza III: Sekretne imię**.

## Antrakt II: Cena postępu

Jeśli przynajmniej jeden z badaczy posiada cechę **Srebrny Świt**, przejdź do **Ceny postępu 1**.

W przeciwnym razie przejdź do **Ceny postępu 2**.

**Cena postępu 1:** „Ach, to wy. Nie spodziewałem się, że się tu znajdziecie, choć być może powinienem” – mówi z nutką zaskoczenia w głosie pan Sanford. – „Przykro mi, że zostaliście zamieszani w tę nieszczęśliwą sprawę. Nie planowałem, byście stali się częścią tego wszystkiego”. Patrzący podejrzliwie na mężczyznę spod półprzymkniętych powiek, przypuszczając, że szczęście nie miało z tym nic wspólnego. Pytacie go, co się stanie z osobami uwięzionymi wewnątrz. „Postęp ludzkości wymaga ofiar” – odpowiada ze stoickim spokojem. – „Wielka szkoda, że owe ofiary muszą zapłacić krwią, lecz nawet taka cena ma się nijak wobec korzyści, jakie przyniesie nasz obecny trud”.

Przejdź do **Ceny postępu 3**.

**Cena postępu 2:** „Przykro mi, że spotykamy się w tak... nieszczęśliwych okolicznościach” – stwierdza bezceremonialnie pan Sanford. Patrzący podejrzliwie na mężczyznę spod półprzymkniętych powiek, przypuszczając, że szczęście nie miało z tym nic wspólnego. Pytacie go, co się stanie z osobami uwięzionymi wewnątrz. „Postęp ludzkości wymaga ofiar” – odpowiada ze stoickim spokojem. – „Wielka szkoda, że owe ofiary muszą zapłacić krwią, lecz nawet taka cena ma się nijak wobec korzyści, jakie przyniesie nasz obecny trud”.

Przejdź do **Ceny postępu 3**.

**Cena postępu 3:** Nie przyszliście tu po to, aby słuchać pana Sanforda wygłaszającego kazania na temat ponoszenia ofiar. Przyszliście tu po odpowiedzi. Domagacie się wytłumaczenia, lecz starszy mężczyzna przerywa wam w pół słowa z grymasem niezadowolenia: „Tak, wiem, mówicie o incydencie z zeszłego tygodnia. To była pierwsza manifestacja istoty oraz nadejście mrocznej mgły, którą napotkaliście wewnątrz”. Spogląda na drzwi do rezydencji i odchrząkuje. „Łoża nie była zamieszana w zniknięcie, do których doszło tamtego wieczoru” – tłumaczy po krótkiej przerwie. – „Ale nie mogliśmy też pójść na policję i powiedzieć, że stwór z mgły porwał czworo ludzi z domu pana Meigera, prawda? Dlatego nie mieliśmy innego wyboru, jak tylko wziąć sprawy we własne ręce. Podejrzewaliśmy, że istotę przyciąga duża liczba osób, więc odtworzyliśmy całe zdarzenie, aby zrozumieć, co zaszło i jakie są motywy tego bytu”. W świetle słów Sanforda decyzyjnie o zorganizowaniu kolejnego przyjęcia na terenie posiadłości pana Meigera tak szybko po zaginięciach zaczyna nabierać sensu. Choć trudno wam się do tego przyczynić, w planie realizowanym przez Łożę tkwi jakaś logika, jakkolwiek nie cieszy was myśl, że wykorzystano was

jako przynętę. Któż może wiedzieć, ile niewinnych, niczego nieświadomych osób znalazło się w śmiertelnym niebezpieczeństwie? Czy poniesiona ofiara była konieczna, nawet biorąc pod uwagę wyższy cel?

„Mam nadzieję, że rozumiecie, iż nasza organizacja pragnie wyłącznie lepszego losu dla ludzkości. Poza zasięgiem naszych pięciu zmysłów funkcjonują naprawdę brutalne prawdy” – mówi pan Sanford z ponurym wyrazem twarzy. – „Jeśli mamy przetrwać i rozkwiatać, musimy się dostosować. Musimy się uczyć. Musimy zrozumieć. Właśnie tego poszukuje nasz zakon – większego zrozumienia świata, który nas otacza. To godne dążenie, nie sądzicie?”

☉ Sprawdź wrogów z cechą **Srebrny Świt** znajdujących się w puli zwycięstwa oraz pod Holem wejściowym.

❖ Jeśli Josef Meiger znajduje się w puli zwycięstwa, przejdź do **Ceny postępu 4**.

❖ Jeśli Josef Meiger znajduje się pod Holem wejściowym, przejdź do **Ceny postępu 5**.

❖ Jeśli żadne z powyższych nie jest prawdą, a w puli zwycięstwa znajduje się tyle samo lub więcej wrogów z cechą **Srebrny Świt** niż pod Holem wejściowym, przejdź do **Ceny postępu 4**.

❖ Jeśli żadne z powyższych nie jest prawdą, a pod Holem wejściowym znajduje się więcej wrogów z cechą **Srebrny Świt** niż w puli zwycięstwa, przejdź do **Ceny postępu 6**.

**Cena postępu 4:** Nim macie okazję odpowiedzieć, jeden z ochroniarzy Sanforda wychodzi z budynku za waszymi plecami. Wsuwa długie, srebrne ostrze do pochwy i jednocześnie zwraca się do pana Sanforda: „Sir, wewnątrz nie ma śladu po Josefie”. Potem zaczyna obserwować was podejrzliwie z dłonią na rękojeści miecza. Jego postawa kojarzy wam się z rycerzem – niewzruszonym i doskonale zdyscyplinowanym. „Rozumiem” – odrzeka Sanford. Zamyka oczy i bierze głęboki oddech, nim zacznie znów mówić. – „To wielka strata dla naszego zakonu, ale brana pod uwagę. Zbierzcie z terenu posiadłości wszystko, co należy do Łoży, a ja zajmę się konsekwencjami”. Rycerz skinieniem głowy potwierdza przyjęcie rozkazu i znika wewnątrz. Zimne, błękitne oczy Carla ponownie spoczywają na was. „Co do was, proszę, byście natychmiast opuścili to miejsce. Uczyniliście już wystarczająco wiele szkód”. Nim macie szansę zaprotestować, nakazuje pozostałym zgromadzonym w pobliżu mężczyznom, aby wyprowadzili was poza teren posiadłości. Nie macie wyjścia – musicie się zgodzić.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Josef rozplynął się w mgłę.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze są wrogami Łoży.

☉ Opowieść jest kontynuowana w **Scenariuszu III: Sekretne imię**.

**Cena postępu 5:** Głęboko zastanawiacie się nad słowami pana Sanforda. Wierzyacie, że mówi prawdę, ale nie jesteście przekonani, że cel uświęca środki. Nim macie szansę odpowiedzieć, Josef robi krok naprzód. „Sądzę, że nasi nowi towarzysze rozumieją zalety współpracy” – mówi grzecznie, stojąc ramię w ramię z wami. – „Mogli uciec sami, lecz pozostali, by upewnić się, że członkowie Łoży są bezpieczni. Z pewnością podziеляją nasz punkt widzenia”.

„Odważa nie jest równoznaczna z gotowością na poświęcenie, Josefie” – tłumaczy cierpliwie Carl Sanford. – „Czy mają w sobie siłę, by zrobić to, co jest najlepsze dla całej ludzkości?” Starszy mężczyzna ponownie zwraca się w waszą stronę. W jego oczach odbija się zimny blask księżycy. Sanford zbliża się spokojnie i wyciąga rękę. „Bez względu na wszystko, osobiście doświadczyliście zagrożenia, któremu musimy stawić czoła. Dołączcie do nas, a przeciwstawimy mu się razem. Łącząc naszą wiedzę, zdołamy ochronić Arkham przed zgubą”.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze uratowali Josefa.

☞ Każdy badacz zdobywa 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informację na temat wewnętrznych działań Łoży Srebrnego Świtu.

☞ Badacze muszą zdecydować (wybierzcie jedno):

- ☞ „Nie chcemy brać w tym udziału”. Przejdź do **Ceny postępu 7**.
- ☞ „Zgadząmy się”. Przejdź do **Ceny postępu 8**.
- ☞ „Zgadząmy się”. (Kłamiecie). Przejdź do **Ceny postępu 9**.

**Cena postępu 6:** Głęboko zastanawiacie się nad słowami pana Sanforda. Wierzyacie, że mówi prawdę, ale nie jesteście przekonani, że cel uświęca środki. Nim macie szansę odpowiedzieć, Josef wychodzi z budynku za waszymi plecami. Po bokach ma ochroniarzy w drogich garniturach. Jeden trzyma w dłoni długie, srebrne ostrze. Drugi czujnie obserwuje otoczenie z dłonią spoczywającą na rękojeści wsuniętego do kabury rewolweru. Josef rozpoznaje was i rzuca opryskliwie: „Wściubiliście nos w sprawę, które nie powinny was obchodzić” – grozi, spoglądając na was przymrużonymi, ciemnymi oczyma.

„Opanuj się, Josefie” – przerywa mu Sanford. Zbliża się spokojnie i wyciąga rękę. „Bez względu na wszystko, osobiście doświadczyliście zagrożenia, któremu musimy stawić czoła. Dołączcie do nas, a przeciwstawimy mu się razem. Łącząc naszą wiedzę, zdołamy ochronić Arkham przed zgubą”.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Josef jest cały i zdrowy.

☞ Badacze muszą zdecydować (wybierzcie jedno):

- ☞ „Nie chcemy brać w tym udziału”. Przejdź do **Ceny postępu 7**.
- ☞ „Zgadząmy się”. Przejdź do **Ceny postępu 8**.
- ☞ „Zgadząmy się”. (Kłamiecie). Przejdź do **Ceny postępu 9**.

**Cena postępu 7:** Grymas niezadowolenia na twarzy pana Sanforda mówi wszystko. Mężczyzna cofa rękę i zaczyna się w was nienawistnie wpatrywać. „Rozumiem. Przyznam, że jestem rozczarowany. Wydawało mi się, że okażecie się na tyle dalekowzroczni, by docenić zalety współpracy. Jednak teraz rozumiem, że źle zainwestowałem swoje zaufanie”. Wzdycha i przenosi wzrok na rezydencję Josefa, jakby was nie dostrzegł. „Doskonale. Łoża zajmie się tym problemem samodzielnie. Wracajcie do swej ślepej ignorancji. Lecz ostrzegam: nie próbujcie stanąć nam na drodze. Nie chcecie mieć we mnie wroga”. Nim macie szansę zaprotestować, nakazuje pozostałym zgromadzonym w pobliżu mężczyznom, aby wyprowadzili was poza teren posiadłości. Nie macie wyjścia – musicie się zgodzić.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze są wrogami Łoży.

☞ Opowieść jest kontynuowana w **Scenariuszu III: Sekretne imię**.

**Cena postępu 8:** Potrząsacie dłonią pana Sanforda. Uścisk jest zimny, lecz pewny. W świetle waszej decyzji wydaje się, jakby z pozostałych członków Łoży opadła nerwowość. „Przyjaciele, wspólnie dokonamy wielkich czynów” – mówi Sanford. – „Zaiste, wielkich czynów”.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze są członkami Łoży. Dodaj do worka chaosu 1 żeton **▲** (pozostaje tam do końca kampanii).

☞ Opowieść jest kontynuowana w **Scenariuszu III: Sekretne imię**.

**Cena postępu 9:** Potrząsacie dłonią pana Sanforda. Uścisk jest zimny, lecz pewny. W świetle waszej decyzji wydaje się, jakby z pozostałych członków Łoży opadła nerwowość. „Przyjaciele, wspólnie dokonamy wielkich czynów” – mówi Sanford. – „Zaiste, wielkich czynów”. Jednak kątem oka zauważacie, że jeden z ochroniarzy Łoży mocniej ścisła broń.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze są członkami Łoży. Dodaj do worka chaosu 1 żeton **▲** (pozostaje tam do końca kampanii).

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze oszukują Łożę.

☞ Opowieść jest kontynuowana w **Scenariuszu III: Sekretne imię**.



## PRZECZYTAJcie TYLKO, JEŚLI „POLUJĄ NA WAS”

Z zadumy wyrwa cię wrażenie, jakby coś pełzło po twojej piersi – czyjaś lodowata dłoń zaciskająca się wokół gardła. Napiera, a twój oddech zostaje uwięziony w płucach, zaś tchawica zaczyna pękać. Tyle, że wokół ciebie niczego nie ma – tylko chłodny przeciąg od strony otwartego okna. Wiatr gwizdże, potrząsając okienną ramą i przenikając do bezpiecznego wnętrza twego domu. Ten odgłos brzmi podobnie do fałszujących nut straszliwego fletu: bezmyślna, powracająca muzyka, która napelnia cię niewytłumaczalną grozą. Pędzisz do okna i zatrzaskujesz je drżącymi dłońmi. Mimo to ledwie słyszalne, niezborne dźwięki odbijają się echem wszędzie wokół. Myślisz, że to nie może być prawda. Nie tutaj, nie teraz. Lecz zaprzeczanie faktom nie gwarantuje ci bezpieczeństwa.

Chłód ponownie wstrząsa twoim ciałem. Rzadka, szara mgła wlewa się do pokoju, przenikając przez szczelinę we frontowych drzwiach oraz pęknięcia wokół okna. Pełźnie po podłodze i owija się wolno wokół twoich kostek, wywołując kolejne dreszcze targające twym ciałem. Uciekasz do sypialni, po czym zatrzaskujesz drzwi i zamykasz je na klucz. Kilka chwil wytchnienia to wszystko, na co możesz liczyć – najeżdźca ponawia atak. Raz po raz potężna siła uderza o drzwi, wstrząsając całym pomieszczeniem. Opierasz się o drzwi, mając nadzieję, że pozostaną zamknięte. Z każdym potężnym uderzeniem mroczna mgła przecieka przez pęknięcia pojawiające się w drewnie. Wreszcie drzwi padają pod naporem ostatniego uderzenia. Jego siła rzuca cię w tył, jednak nie lądujesz na podłodze, lecz w tumanie mgły, schwytyany przez setki widmowych rąk, które czepiają się twego ciała i rozrywają cię na kawałki.

NIE! – To nie może być prawda. Jesteś tutaj, czytając te właśnie słowa. Uspokajasz się zdawszy sobie sprawę, że wszystko działo się w twojej głowie. Mimo to słowa zdają się zmuszać twój umysł, by torturował cię wizjami makabrycznej śmierci. Uświadamiasz sobie, że spoglądasz przez okno w poszukiwaniu mrocznej mgły, lecz nie widzisz niczego niepokojącego. Co, jeśli tekst próbuje ci coś przekazać? Może... nie, to niemożliwe.

„Prawdziwe, czy zmyślone, twoje przeznaczenie wkrótce się wypełni”.



## Scenariusz III: Sekretne imię

Sprawdź Dziennik kampanii.

☉ Jeśli badacze są członkami Łoży, przejdź do **Wprowadzenia 1**.

☉ Jeśli badacze są wrogami Łoży, przejdź do **Wprowadzenia 4**.

☉ Jeśli badacze nie dowiedzieli się niczego na temat planów Łoży, przejdź do **Wprowadzenia 5**.

☉ Jeśli nikt więcej nie widział żadnego z badaczy, przejdź do **Wprowadzenia 6**.

**Wprowadzenie 1:** Gabinet na piętrze w siedzibie Łoży Srebrnego Świtę jest nieco ciasny, ale przytulny. Na podłodze leży pluszowy dywan, lampy ciepło oświetlają wnętrze, a calości wystroju dopełnia kilka wygodnych sof oraz niewielkich, okrągłych stolików. Ściany są obwieszane portretami zmęczonych życiem członków Łoży. Carl Sanford, głowa Łoży, siedzi naprzeciw, leniwie obracając kieliszek wina w pomarszczonej dłoni. „Łoża Srebrnego Świtę poszukuje wiedzy, która może pomóc ludzkości w zrozumieniu tajemnic wszechświata” – tłumaczy i przerywa, by upić łyk wina. – „Istota, którą napotkaliście w rezydencji Josefa Meigera... Jej pojawienie się to nie jedyne dziwne wydarzenie, jakie ostatnio miało miejsce w Arkham. Powiedzcie, czy doświadczyliście niedawno czegoś, co można by łączyć z tymi wydarzeniami?”


Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

☉ Mówicie Łoży o wędźmach napotkanych w lesie. Przejdź do **Wprowadzenia 2**.

☉ Mówicie mu, że nic takiego się nie wydarzyło. (Kłamiecie). Przejdź do **Wprowadzenia 3**.

**Wprowadzenie 2:** Opowiadacie panu Sanfordowi o przeżyciach z zeszłego tygodnia – pobudce pośrodku lasu, dziwnej mgłę snującej się pośród drzew, wędźmach i ich zaklęciu. Nachyla się i słucha uważnie historii o osobliwych, nocnych wydarzeniach, aczkolwiek wasze wspomnienia wydają się zatarte. Kończycie opowieść, zaś starszy mężczyzna rozważa wszystko, co usłyszał. „Interesujące” – mówi w końcu. – „Znam ten sabat. Prowadzi go czarownica nazywająca się Anette Mason. Ich magia to nie jarmarczne sztuczki. Przekazują sobie magiczne sekrety, które pozwalają manipulować energiami wszechświata. Posiadły niebezpieczną wiedzę – wiedzę w moim mniemaniu pochodzącą od potężnej wiedźmy, która uciekła z Salem z górą dwieście lat temu. Czy imię «Keziah» cokolwiek wam mówi?”

Kiwacie głowami na potwierdzenie. Każdy w Arkham przynajmniej słyszał o czarownicy, której duch rzekomo nawiedza stary, opuszczony „Dom wiedźmy” w dzielnicy French Hill. Większość uważa, że to zmyślona postać, okropna historia, którą rodzice straszą dzieci, by nie chodziły do zrujnowanego domu. Zimne spojrzenie i pozbawiony emocji ton pana Sanforda dają jasno do zrozumienia, że on ma zgola inne zdanie. „Może owa Anette to rzeczywiście potomkini Keziah, a może po prostu wykorzystuje jej nazwisko. Tak czy inaczej, wierzę, że te wydarzenia coś łączy. W związku z tym mam dla was zadanie, które wykonacie w imieniu Łoży Srebrnego Świtę”. Carl Sanford wstaje, opierając się na łasce raczej na pokaz niż z prawdziwej potrzeby zachowania równowagi. Wy również wstajecie, gotowi zrobić wszystko, co konieczne, by dotrzeć do sedna tej tajemnicy. „Potrzebujemy jak najwięcej informacji na temat tego sabatu. Jeśli gdzieś można znaleźć odpowiedzi, to najprędzej w domu, w którym Keziah mieszkała lata temu”. W pełni zgadzacie się z jego słowami. Zbyt wiele pytań pozostaje bez odpowiedzi. Jakie zaklęcie rzuciła wiedźmy w lesie owej pamiętnej nocy? Jakie motywy nimi kierują? I jakie są ich powiązania z istotą, która porwała tych czworo nieszczęśników? Żegnacie się z panem Sanfordem uściskami dłoni i ruszacie do Domu wiedźmy.

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze powiedzieli Łoży o sabacie. Dodaj 1 żeton  do worka chaosu (pozostaje tam do końca kampanii).

Przejdź do **Przygotowania**.

**Wprowadzenie 3:** Zaprzeczacie. Nie jesteście pewni, czy wydarzenia, które miały miejsce w lasach, są powiązane ani czy rzeczywiście miały miejsce – jakaś część wewnątrz was ciągle wierzy, że to wszystko było zaledwie dziwnym snem. Pan Sanford obserwuje was czujnie chłodnym, przenikliwym spojrzeniem. Macie wrażenie, że patrzy na was, że potrafi dostrzec najgłębiej ukryty sekret. „Rozumiem” – odzywa się w końcu. – „A tak z czystej ciekawości. Czy nazwisko «Keziah Mason» cokolwiek wam mówi?”

Kiwacie głowami na potwierdzenie. Każdy w Arkham przynajmniej słyszał o czarownicy, której duch rzekomo nawiedza stary, opuszczony „Dom wiedźmy” w dzielnicy French Hill. Większość uważa, że to zmyślona postać, okropna historia, którą rodzice straszą dzieci, by nie chodziły do zrujnowanego domu. Zimne spojrzenie i pozbawiony emocji ton pana Sanforda dają jasno do zrozumienia, że on ma zgola inne zdanie. Wskazuje wam starą, zniszczoną księgę leżącą na stole przed wami. Otwarto ją na stronie wypełnionej dziwnymi inskrypcjami i tajemniczymi glifami. „Wierzę, że istota, którą napotkaliście w rezydencji Josefa, jest powiązana z Keziah oraz sekretną wiedzą, jaką posiada. Zresztą zobaczcie sami”. Podnosicie wolumin i dokładnie sprawdzacie znaki widoczne na stronie.

Jeśli przynajmniej jeden z badaczy jest Mistykiem (♠), przeczytaj poniższą ramkę. W przeciwnym wypadku znaki wyglądają dla ciebie jak belkot szaleńca; pomini tę ramkę. „W związku z tym mam dla was

(♠): Znaki z książki opisują podstawy jakiegoś zaklęcia lub rytuału. Wiążę się on z kontaktami z umarłymi – prośeniem ich o potęgę, tajemnice, a może pomoc. Jednak kto i do kogo zanosił owe prośby? I w jakim celu to robił?

zadanie, które wykonacie w imieniu Łoży Srebrnego Świtu”. Carl Sanford wstaje, opierając się na łasce raczej na pokaz niż z prawdziwej potrzeby zachowania równowagi. Wy również wstajecie, gotowi zrobić wszystko, co konieczne, by dotrzeć do sedna tej tajemnicy.

„Potrzebujemy jak najwięcej informacji na temat tej istoty. Jeśli gdzieś można znaleźć odpowiedzi, to najprędzej w domu, w którym Keziah mieszkała tyle lat temu”. W pełni zgadzacie się z jego słowami. Zbyt wiele pytań pozostaje bez odpowiedzi. Jakie zaklęcia rzuciły wiedźmy w lesie owej pamiętnej nocy? Jakie motywy nimi kierują? I jakie są ich powiązania z istotą, która porwała tych czworo nieszczęśników? Żegnacie się z panem Sanfordem uściskami dłoni i ruszacie do Domu wiedźmy.

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze zataili swoją wiedzę o sabacie.

Przejdź do Przygotowania.

**Wprowadzenie 4:** Po konfrontacji z głową Łoży Srebrnego Świtu udajecie się do siedziby Stowarzyszenia Historycznego w dzielnicy Southside. Jesteście pewni, że wydarzenia, których doświadczyliście w okolicznych lasach w zeszłym tygodniu miały coś wspólnego z istotą, która porwała tych czworo nieszczęśników. To tylko przeczucie – chłód wędrujący wzdłuż kręgosłupa aż po kark, który każe wam odwrócić wzrok – ale jesteście pewni, że wszystko to jest powiązane. Po prostu nie wiecie jeszcze, w jaki sposób.

Kiedy wchodzić, jedna z wielu badaczek pracujących dla Stowarzyszenia Historycznego wita was i pyta, czy może pomóc. Przekazujecie kobiecie pobieżnie, o jakie informacje chodzi – wystarczająco dużo, aby pokazała wam, gdzie szukać, ale zbyt mało, by przeniknęła wasze motywy. „Nie wiem, czemu chcą się państwo zagłębiać w tak ponure tematy, ale zapisy, których państwo szukają, powinny się znajdować w bibliotece na drugim piętrze” – tłumaczy pracowniczka instytucji.

Dziękujecie kobiecie i kierujecie się na drugie piętro, gdzie rozpoczynacie badanie historii czarnoksięstwa na terenie Arkham. W późnym XVII wieku Arkham było jednym z miasteczek Nowej Anglii dotkniętych histerią wywołaną procesami czarownic. Oskarżenia o czary szerzyły się niczym zaraza i wielu oskarżonych czekała śmierć na szubienicy lub stosie, bez względu na to, czy udowodniono im winę. Jednak była jedna

wiedźma, której niesława zyskała legendarny status, a jednocześnie jej mistycznych mocy nigdy nie kwestionowano: Keziah Mason.

Poznajecie to miano – w końcu tak ma nazywać się duch rzekomo nawiedzający stary Dom wiedźmy we French Hill. Zawsze myśleliście, że ta kobieta nie istniała naprawdę, że to zaledwie bohaterka okropnych historii, którymi rodzice straszą dzieci, by nie chodziły do zrujnowanego domu. Jednak zapiski Stowarzyszenia Historycznego jasno wskazują, że Keziah mieszkała w Arkham: podobno była potężną czarownicą, która uciekla z Salem z górą dwieście lat temu.

Czarnoksięstwo nie jest wam obce. Jeśli Keziah Mason faktycznie ma coś wspólnego z sabatem, który napotkaliście w lasach, musicie odkryć to powiązanie. Opuszczacie siedzibę stowarzyszenia i udajecie się do dzielnicy French Hill, gdzie czeka na was Dom wiedźmy...

Przejdź do Przygotowania.

**Wprowadzenie 5:** Tropy powiązane z balem charytatywnym Łoży Srebrnego Świtu okazały się nic nie warte, ale odczytane przez Annę Kaslow karty tarota wciąż nie dają ci spokoju. Nie możesz oprzeć się wrażeniu, że brakuje ci ważnego fragmentu układanki – czegoś, co mógłbyś wykorzystać, aby uniknąć zguby opisanej przez wróżbitkę. Postanawiasz skupić swoją uwagę na sabacie czarownic, który napotkaliście w lasach nie dalej jak w zeszłym tygodniu. Udajesz się więc do siedziby Stowarzyszenia Historycznego Arkham w dzielnicy Southside. Być może przeoczyłeś jakąś informację, która rzuci światło na tożsamość albo motywy wiedźm.

Kiedy wchodzisz, jedna z wielu badaczek pracujących dla Stowarzyszenia Historycznego wita cię i pyta, czy może pomóc. Przekazujesz kobiecie pobieżnie, o jakie informacje chodzi – wystarczająco dużo, aby pokazała ci, gdzie szukać, ale zbyt mało, by przeniknęła twoje motywy. „Nie wiem, czemu ktokolwiek chciałby zagłębiać się w tak ponure tematy, ale poszukiwane zapisy powinny znajdować się w bibliotece na drugim piętrze” – tłumaczy pracowniczka instytucji.

Dziękujesz kobiecie i kierujesz się na drugie piętro, gdzie rozpoczynasz badanie historii czarnoksięstwa na terenie Arkham. W późnym XVII wieku Arkham było jednym z miasteczek Nowej Anglii dotkniętych histerią wywołaną procesami czarownic. Oskarżenia o czary szerzyły się niczym zaraza i wielu oskarżonych czekała śmierć na szubienicy lub stosie, bez względu na to, czy udowodniono im winę. Jednak była jedna wiedźma, której niesława zyskała legendarny status, a jednocześnie jej mistycznych mocy nigdy nie kwestionowano: Keziah Mason.

Poznajesz to miano – w końcu tak ma nazywać się duch rzekomo nawiedzający stary Dom wiedźmy we French Hill. Zawsze myślałeś, że ta kobieta nie istniała naprawdę, że to zaledwie bohaterka okropnych historii, którymi rodzice straszą dzieci, by nie chodziły do zrujnowanego domu. Jednak zapiski Stowarzyszenia Historycznego jasno wskazują, że Keziah mieszkała w Arkham: podobno była potężną wiedźmą, która uciekla z Salem z górą dwieście lat temu.

Czarnoksiężstwo nie jest ci obce. Jeśli Keziah Mason faktycznie ma coś wspólnego z sabatem, który napotkałeś w lasach, musisz odkryć to powiązanie. Opuszczasz siedzibę stowarzyszenia i udajesz się do dzielnicy French Hill, gdzie czeka na ciebie Dom wiedźmy...

Przejdź do **Przygotowania**.

**Wprowadzenie 6:** Przyczepiasz artykuł z gazety do ściany razem z resztą odnalezionych dowodów. Cokolwiek wydarzyło się w rezydencji Josefa Meigera, zaczyna się wymykać spod kontroli. Przede wszystkim dwudziestego drugiego, podczas dorocznego balu charytatywnego Łoży Srebrnego Świtu, doszło do zaginięcia czterech osób. Teraz zniknęli kolejni ludzie i to w trakcie drugiego przyjęcia w tej samej posiadłości. Czy Łoża jest w to zamieszana? Jakie miałyby jeszcze powody, aby przenieść tę kolację do rezydencji pana Meigera?

Zresztą to nie jedyny nagłówek. W całym mieście widziano najdziwniejsze rzeczy: na wpół przezroczyste istoty, mgłę barwy popiołu, zgarbione, okute w płaszcze postaci, których tożsamość jest szeroko dyskutowana przez członków społeczności. Imię, które wszyscy powtarzają, to Keziah Mason – duch rzekomo nawiedzający stary, opuszczony „Dom wiedźmy” w dzielnicy French Hill. Zawsze uważałeś, że to zmyślona postać, okropna historia, którą rodzice straszą dzieci, by nie chodziły do zrujnowanego domu. Jednak biorąc pod uwagę zniknięcia i plotki o dziwnych postaciach pojawiających się w miasteczku, nie jesteś już tak pewny swego. Być może w tej starej historii o duchach kryje się drugie dno...

Przejdź do **Przygotowania**.

## Tryb samodzielnej rozgrywki

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

☞ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:

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

☞ Badacze są wrogami Łoży.

## Przygotowanie

☞ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Sekretne imię*, *Miasto grzechów*, *Nieunikniony los*, *Królestwo śmierci*, *Czarna magia* i *Szczury*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



☞ Umieść w grze Zatęchłe korytarze, Pokój Waltera Gilmana i trzy lokalizacje Rozpadające się drzwi. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Zatęchłych korytarzach. (Poniżej znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji).

☞ Przygotuj z boku 7 lokalizacji „Nieznane miejsca”, tworząc z nich osobną „talię nieznanymi miejsc”. W tym celu wykonaj poniższe kroki:

❖ Potasuj, nieodkrytą stroną ku górze, Nieznane miejsca z Ruinami domu wiedźmy na ich odkrytej stronie oraz 3 inne losowe lokalizacje Nieznane miejsca w celu utworzenia 4 dolnych kart z talii nieznanymi miejsc.

❖ Następnie umieść pozostałe 3 lokalizacje Nieznane miejsca, w losowej kolejności, na wierzchu talii. Wszystkie 7 kart z talii nieznanymi miejsc powinno być odwróconych na stronę nieodkrytą, aby gracze nie wiedzieli, które z Nieznanych miejsc to Ruiny domu wiedźmy.

☞ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: Nahab, Miejsce składania ofiary, Pokój Keziah, Czarna księga, obie kopie Dziwnej geometrii i obie kopie Upiornej obecności.

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

## Sugerowane ułożenie lokalizacji



## Karty wieloklasowe

Niektóre nowe karty graczy z tego rozszerzenia przynależą do więcej niż jednej klasy – Strażnika (♣), Poszukiwacza (♠), Łotra (♠), Mistyka (♠) lub Ocalałego (♣).



Karty te można rozpoznać po złotym kolorze i kilku symbolach klasy zamiast jednego. Karta wieloklasowa to karta przynależąca do każdej z tych klas i niebędąca kartą neutralną. Karta wieloklasowa może zostać zawarta w dowolnej talii badacza pod warunkiem, że dany badacz ma dostęp do *dowolnej* z klas danej karty.



Przykład: Zwój sekretów to karta wieloklasowa o poziomie 0, na której znajduje się symbol klasy Poszukiwacza i Mistyka. Oznacza to, że jest to karta Poszukiwacza o poziomie 0 oraz karta Mistyka o poziomie 0. Nie jest to karta neutralna. Dowolny badacz, który ma dostęp do kart Poszukiwacza o poziomie 0 lub kart Mistyka o poziomie 0, może zawrzeć w swojej talii Zwój sekretów.

Przykładowo Diana Stanley mogłaby zawrzeć w swojej talii Zwój sekretów, mimo że nie ma ona dostępu do kart Poszukiwacza.

Jeśli badacz ma dostęp do konkretnej liczby kart jednej z klas karty wieloklasowej, dana karta nadal zajmuje jedno z takich dostępnych miejsc, nawet jeśli badacz ma nieograniczony dostęp do kart drugiej klasy karty wieloklasowej.

Przykład: Carolyn Fern może mieć w talii maksymalnie 15 kart Poszukiwacza i/lub Mistyka. Zaczarowane ostrze jest kartą Strażnika oraz Mistyka. Jeśli Carolyn zawrze w swojej talii Zakłute ostrze, będzie się ono liczyć jako jedna z tych 15 kart Mistyka, nawet jeśli Carolyn może zawrzeć w swojej talii dowolną liczbę kart Strażnika.

## NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani):** Gdy wloką cię po brudnej, drewnianej podłodze, w twojej głowie pojawiają się wizje, przebliski wspomnień. Ohydna ceremonia – dom – Nahab – rytmiczny zaśpiew – czarny wir obracający się w nieskończoność – mroczna orgia – Pierwotny Chaos – krzyki dziecka – tunel wwiercający się w twoją pierś.

### ☞ Przejdź do Zakończenia 1.

**Zakończenie 1:** Budzisz się na zabloconym trawniku u stóp koślawych, drewnianych schodów, z frontowymi drzwiami Domu więdźmy rzucającymi złowrogi cień. Każda cząstka twojego ciała jest wypełniona żalem. Wiesz, że nie udało ci się zapobiec czemuś straszliwemu, chociaż nie jesteś do końca pewien, co to było. Dowody, których dostarczyły twoje oczy i uszy, sugerują, że wszystko, czego byłeś świadkiem w Domu więdźmy, nie działo się tu i teraz. Mimo wszystko dowiedziałeś się kilku rzeczy o Keziah Mason, więdźmie, która onegdaj zamieszkiwała to stare, zapomniane domostwo. Te informacje będą musiały wystarczyć, by ukoić twego złamanego ducha i obolałe ciało. Nie śmiesz wrócić do piekielnego domu, który straszy cię swą fasadą.

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

- ☞ Jeśli podczas tego scenariusza Brązowy Jenkin został pokonany przynajmniej raz, każdy badacz zdobywa 1 dodatkowy punkt doświadczenia.
- ☞ Jeśli podczas tego scenariusza Nahab została pokonana przynajmniej raz, każdy badacz zdobywa 1 dodatkowy punkt doświadczenia.

### ☞ Sprawdź talię aktów.

- ☞ Jeśli w momencie zakończenia gry trwał Akt 1, nie należy nic więcej notować.
- ☞ Jeśli w momencie zakończenia gry trwał Akt 2, w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Odkryte pamiętki” zanotuj *Dziennik Gilmana*. Dodatkowo dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Czarną księgę do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza. Jeśli dowolny badacz

zdecyduje się dodać Czarną księgę do swojej talii, dodaj 1 żeton ☠ do worka chaosu (pozostaje tam do końca kampanii).

- ☞ Jeśli w momencie zakończenia gry trwał Akt 3, w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Odkryte pamiętki” zanotuj *Dziennik Gilmana* oraz *Formuły Keziah*. Dodatkowo dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Czarną księgę do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza. Jeśli dowolny badacz zdecyduje się dodać Czarną księgę do swojej talii, dodaj 1 żeton ☠ do worka chaosu (pozostaje tam do końca kampanii).

**Zakończenie 2:** Kiedy dochodzisz do siebie, leżysz na drewnianej podłodze pokoju Waltera Gilmana. Nigdzie nie widać pozostałości po ohydnych praktykach Keziah, zniknął też ten straszliwy, brodaty szczur – jak się teraz domyślasz „chowaniec” czarownicy. Już masz podnieść się na nogi, gdy zauważasz coś poblyskującego w rogu pokoju. Wczołgujesz się pod łóżko Gilmana, po czym wyciągasz rękę i chwytasz błyskotkę. To poniszczony, nikłowy krzyżyk podobny do tych, które widziałeś w pokoju krośniarza. Wrzucasz go do kieszeni przed opuszczeniem pokoju o dziwacznych kątach. Dowiedziałeś się więcej, niż byś chciał, o Keziah Mason, więdźmie, która onegdaj zamieszkiwała to stare domostwo. Kiedy wychodzisz w listopadowy chłód Nowej Anglii, odwracasz się na pięcie i obrzucasz ostatnim spojrzeniem obracający się powoli w ruinę Dom więdźmy. Obawiasz się, że chociaż nigdy więcej nie przekroczysz jego progu, w swoich myślach i snach na zawsze pozostaniesz wewnątrz.

- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje o tajemniczej przeszłości Arkham.
- ☞ W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Odkryte pamiętki” zanotuj *Dziennik Gilmana*, *Formuły Keziah* oraz *Poniszczony krucyfiks*.
- ☞ Dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Czarną księgę do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza. Jeśli dowolny badacz zdecyduje się dodać Czarną księgę do swojej talii, dodaj 1 żeton ☠ do worka chaosu (pozostaje tam do końca kampanii).



## Scenariusz IV: Zaplata za grzechy

Od spotkania z duchem w Domu wiedzmy musiałeś poddać w wątpliwość wszystko, co dotychczas myślałeś o sprawach życia i śmierci. Keziah Mason zmarła dwieście lat temu, lecz jej duch trwa w widmowej mgłę – tej samej mgłę, na którą natrafiliś w rezydencji Josefa Meigera. Za każdym razem, kiedy powracasz do niedawnych wydarzeń, nie daje ci spokoju jedna kwestia:

czy duch Keziah powrócił z powodu mgły, czy może jego obecność wywołała pojawienie się upiornego oparu? Co jest źródłem choroby, a co jej objawami?

Im mocniej zagłębiasz się w historię czarnoksiężstwa i prześladowań, jakie miały miejsce w Arkham, tym jesteś bardziej zaniepokojony. Noc w noc nawiedzają cię straszliwe sny – koszmary o śmierci i zepsuciu, winie i grzechu. W tym mieście czai się jakieś zło – zło, które przez lata pozostawało ukryte w mrokach przeszłości Arkham. Co gorsza, twoje śledztwo utknęło w martwym punkcie. Sądziś, że gdybyś odnalazł sabat wiedzmy, który widziałeś w lesie owej pamiętnej nocy, byłbyś w stanie dowiedzieć się więcej o Keziah Mason i jej niewypowiedzianym zlu.

Kiedy rankiem przygotowujesz się do wyjścia, natrafiasz przypadkowo na jeden z mniej istotnych nagłówek dzisiejszej gazety: „Duchy na Wzgórzu Wisielca? Mieszkańcy Uptown twierdzą, że widzieli ludzkie kształty w gęstej mgłę ciągnącej od strony Potoku Wisielca...” To chyba nie może być przypadek?

Potem cię olśniewa – skoro szukasz wiedzmy, jedyne miejsce, gdzie na pewno je znajdziesz, to zimny grób. Przecież egzekucje czarownic, które uznano za winne, odbywały się całkiem niedaleko – choć tak wiele lat temu. Szukanie widm na cmentarzu może nie być najbezpieczniejsze, ale i tak wątpisz, czy ktokolwiek może się czuć bezpiecznie w tym mieście.

## Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zaplata za grzechy*, *Sabat Anette*, *Miasto grzechów*, *Nieunikniony los*, *Królestwo śmierci*, *Uwięzione dusze* oraz *Czarna magia*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Odłóż zestaw spotkań *Obserwator* na bok, poza grę. Zestaw ten jest oznaczony następującym symbolem:



- ☉ Wylosuj jedną z dwóch lokalizacji Szubienica, jedną z dwóch lokalizacji Groby heretyków, jedną z dwóch lokalizacji Poddasze kaplicy oraz jedną z dwóch lokalizacji Krypta kaplicy i umieść je w grze. Usuń z gry pozostałe wersje Szubienicy, Grobów heretyków, Poddasza kaplicy i Krypty kaplicy. Następnie umieść w grze Nawiedzone pola, Opuszczoną kaplicę i Potok Wisielca (sugerowane ułożenie znajduje się na drugiej stronie).

- ◆ Te lokalizacje mają po obu stronach wersję odkrytą. Jedna strona zawiera cechę **Widmowy**, zaś druga nie. Kiedy lokalizacje te są umieszczane w grze, należy użyć odkrytej strony bez cechy **Widmowy**.

- ◆ Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Potoku Wisielca.

- ☉ Odłóż 4 atuty Widmowa sieć na bok, poza grę.
- ☉ Potasuj 6 wrogów Heretyków i odłóż na bok 4 losowych z nich. Pozostałe dwie kopie usuń z gry. Powyższe karty są dwustronne, a na ich odwrocie znajdują się karty fabuły. Zachęcamy, aby dla lepszego wczucia się w historię nie podglądać odwrotu tych kart.
- ☉ Ten scenariusz wykorzystuje dwie osobne talie spotkań.
  - ◆ Oddziel wszystkie pozostałe karty z cechą **Widmowy** i potasuj je, tworząc w ten sposób widmową talię spotkań (*patrz „Widmowa talia spotkań” poniżej*).
  - ◆ Pozostałe karty spotkań bez cechy **Widmowy** potasuj w celu utworzenia normalnej talii spotkań.

## Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- ☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ W *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Odkryte pamiątki” zanotowane są trzy pamiątki.

## Widmowa talia spotkań

Podczas przygotowywania tego scenariusza tworzy się dwie talie spotkań: „normalną” talię spotkań oraz „widmową” talię spotkań. Mówiąc najogólniej, kiedy badacz ma wykonać czynność dotyczącą talii spotkań, powinien on użyć normalnej talii spotkań.

Jednak w pewnym momencie tego scenariusza lokalizacje mogą zostać odwrócone na stronę z cechą **Widmowy**. Dopóki badacz znajduje się w lokalizacji z cechą **Widmowy**, dany badacz powinien w każdej sytuacji korzystać z widmowej talii spotkań zamiast z normalnej, chyba że zaznaczono inaczej. Dotyczy to dobierania kart z talii spotkań, a także przeszukiwania, podglądania, odkrywania kart i każdej innej formy interakcji z talią spotkań (lub stosem odrzuconych kart spotkań). Dotyczy to również zdolności, które aktywują się, gdy talia spotkań się wyczerpie. Jeśli jakiś efekt odnosi się konkretnie do normalnej talii spotkań lub do widmowej talii spotkań, badacz powinien korzystać ze wskazanej talii spotkań, niezależnie od tego, w jakiej lokalizacji się znajduje.

Każda z dwóch talii spotkań posiada własny stos odrzuconych. Kiedy karta z cechą **Widmowy** miałaby zostać odrzucona, należy ją umieścić na stosie odrzuconych dla widmowej talii spotkań. Wszystkie inne karty spotkań należy odrzucać na stos odrzuconych dla normalnej talii spotkań.

*Uwaga: podczas tego scenariusza odwracanie lokalizacji z jednej strony na drugą nie jest jej „odkrywaniem”.*





## Sugerowane ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Zapłata za grzechy”



## NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ każdy badacz zrezygnował: przejdź do Zakończenia 1.

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ każdy badacz został pokonany: przejdź do Zakończenia 2.

**Zakończenie 1:** Przytłumione promienie słońca przebijają się przez opary i wreszcie nienaturalna mgła odpływa. Kiedy znika, Wzgórze Wisielca powraca do swego pierwotnego stanu. Nie ma już żadnych mściwych duchów, by cię nękać, żadnych wiedźm, które je wezwały – czarownice na powrót ukryły się w cieniach. Masz nadzieję, że zrobiłeś dosyć, by reszta Arkham uniknęła straszliwego losu.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że X heretyków zostało uwolnionych w Arkham. X to liczba wrogów Heretyków w grze. (Jeśli trwa akt 1, zamiast tego zanotuj 4 heretyków zostało uwolnionych w Arkham).

✦ Jeśli X wynosi 3 lub mniej, w sekcji „Odkryte pamiątki” zanotuj Smuga widmowej mgły.

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

**Zakończenie 2:** Padasz na kolana zrezygnowany i pogodzony z losem. Mgła rozstępuje się. W chwili pojawienia się obserwatora czas niemal się zatrzymuje. Widmowa postać istoty płynie nad ziemią, zbliżając się z przerażającą nieuchronnością. Zamykasz oczy, nie chcąc patrzeć na swego zabójcę. Wbijasz paznokcie we wnętrza dłoni i przygotowujesz się na najgorsze.

Mija długa chwila.

Kiedy ponownie otwierasz oczy, okazuje się, że istota odeszła, a wraz z nią rozplynęła się mgła.

...czyżby cię oszczędzono?

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze przetrwali uścisk obserwatora.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że X heretyków zostało uwolnionych w Arkham. X to liczba wrogów Heretyków w grze. (Jeśli trwa akt 1, zamiast tego zanotuj 4 heretyków zostało uwolnionych w Arkham).

✦ Jeśli X wynosi 3 lub mniej, w sekcji „Odkryte pamiątki” zanotuj Smuga widmowej mgły.

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





## Scenariusz V: Dla większego dobra

**Wprowadzenie 1:** Odkąd otarłeś się o śmierć na Wzgórzu Wisielca, sytuacja w mieście uległa pogorszeniu. Przez kilka ostatnich dni pojawiały się relacje świadków, którzy jakoby „widzieli duchy”, zniknęło też kilka kolejnych osób. Cienka warstewka szarej mgły spowija teraz ulice bez względu na porę dnia i nocy. Wraz z zachodem słońca mieszkańcy zamykają drzwi na cztery spusty. Niewiele

osób jest gotowych opuszczać swoje domy po zmroku, choć nikt potrafi wytłumaczyć, dlaczego. Niektóre sklepy zostały całkiem zamknięte pod pretekstem „złej pogody” i klienci nie są w stanie odwiedzić ich nawet w ciągu dnia. Sytuacja wymyka się spod kontroli.

Sprawdź Dziennik kampanii.

- ☉ Jeśli badacze są członkami Łoży, przejdź do **Wprowadzenia 2**.
- ☉ Jeśli badacze są wrogami Łoży, przejdź do **Wprowadzenia 3**.
- ☉ Jeśli badacze nie dowiedzieli się niczego na temat planów Łoży, przejdź do **Wprowadzenia 4**.
- ☉ Jeśli nikt więcej nie widział żadnego z badaczy, przejdź do **Wprowadzenia 5**.

**Wprowadzenie 2:** Stwór, który pojawił się na balu charytatywnym Łoży, najwidoczniej nie jest przywiązany do rezydencji Josefa Meigera. Oznacza to, że groza, której doświadczyłeś, może stanowić ledwie początek czegoś dużo okropniejszego. Czas przekazać zdobyte informacje Łoży Srebrnego Świtu. Może jej członkowie pomogą ci w interpretacji zgromadzonej wiedzy i doradzą, jaki powinien być twój kolejny krok? Być może z ich wsparciem zdołasz ocalić Arkham...

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze oszukują Łożę, odczytaj poniższą ramkę. W przeciwnym wypadku pomini tę ramkę.

...choć w duchu podejrzewasz, że Łoża interesuje się czymś zgoła odmiennym. Jest jasne, że organizacja wie dużo więcej o mających miejsce wydarzeniach, niż chciałaby przyznać. Łoża może pokazywać światu dobroczynne oblicze, lecz kryją się za nim jakieś złowieszcze zamiary, a ty poprzysiągłeś sobie, że je poznasz.

Przejdź do **Przygotowania**.

**Wprowadzenie 3:** Stwór, który pojawił się na balu charytatywnym Łoży, najwidoczniej nie jest przywiązany do rezydencji Josefa Meigera. Oznacza to, że groza, której doświadczyłeś, może stanowić ledwie początek czegoś dużo okropniejszego. Nie jesteś pewien, czemu, ale przeczuwasz, że Łoża Srebrnego Świtu jest w jakiś sposób powiązana z tą istotą. Być może nadszedł czas, by odwiedzić jej członków – czy sobie tego życzą, czy nie.

Przejdź do **Przygotowania**.

**Wprowadzenie 4:** Nie potrafisz przestać się zastanawiać, czy nie przeoczyłeś czegoś istotnego w domu Josefa Meigera. Cztery zniknięcia podczas balu charytatywnego Łoży nie mogły być dziełem przypadku. Jeśli tamte ofiary napotkały istotę podobną tej, którą widziałeś na cmentarzu, groza, której doświadczyłeś, może stanowić ledwie początek czegoś dużo okropniejszego. Nie jesteś pewien, czemu, ale przeczuwasz, że Łoża Srebrnego Świtu jest w jakiś sposób powiązana z tą istotą. Być może nadszedł czas, by odwiedzić jej członków – czy sobie tego życzą, czy nie.

Przejdź do **Przygotowania**.

**Wprowadzenie 5:** W posiadłości Josefa Meigera doszło do zbyt wielu zniknięć, by można je uznać za przypadkowe: najpierw cztery osoby na balu charytatywnym, nie dalej jak tydzień później goście uczestniczący w przyjęciu dobroczynnym. Jeśli wszyscy ci ludzie napotkali istotę podobną tej, którą widziałeś na cmentarzu, groza, której doświadczyłeś, może stanowić ledwie początek czegoś dużo okropniejszego. Nie jesteś pewien, czemu, ale przeczuwasz, że Łoża Srebrnego Świtu jest w jakiś sposób powiązana z tą istotą. Być może nadszedł czas, by odwiedzić jej członków – czy sobie tego życzą, czy nie.

Przejdź do **Przygotowania**.

## Tryb samodzielnej rozgrywki





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

- ☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠
- ☉ Badacze muszą wybrać jedną z opcji:
  - ❖ Badacze są członkami Łoży.
  - ❖ Badacze nie są członkami Łoży.





## Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Dla większego dobra*, *Miasto grzechów*, *Łoża Srebrnego Świtu*, *Pradawne zło*, *Mroczny kult* i *Zamknięte drzwi*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:





- ☉ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze są członkami Łoży, wykonaj poniższe kroki:
- ☞ Aby stworzyć talię aktów, użyj Aktu 1a — „Ciepłe powitanie” i usuń z gry Akt 1a — „Przeniknięcie Łoży”.
  - ☞ Umieść w grze wersje Wrót Łoży, Przedśionka i Piwnicy Łoży zawierające podtytuł (*Czekaliśmy na was*). Usuń z gry pozostałe wersje danych lokalizacji.
  - ☞ Przeszukaj zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu następujących kart i usuń je z gry: 3 kopie Akolity, 1 kopia Czarownika Bractwa, 2 kopie Rycerza Wewnętrznego Kręgu i 1 kopia Strażnika celi.
- ☉ W przeciwnym razie zamiast tego wykonaj poniższe kroki:
- ☞ Aby stworzyć talię aktów, użyj Aktu 1a — „Przeniknięcie Łoży” i usuń z gry Akt 1a — „Ciepłe powitanie”.
  - ☞ Umieść w grze wersje Wrót Łoży, Przedśionka i Piwnicy Łoży zawierające podtytuł (*Wstęp tylko dla członków*). Usuń z gry pozostałe wersje danych lokalizacji.
  - ☞ Przeszukaj zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu następujących kart i usuń je z gry: 3 kopie Neofity Łoży, 1 kopia Strażnika sekretów, 2 kopie Rycerza Zewnętrzej Pustki i 1 kopia Strażnika Łoży.
- ☉ Umieść w grze Katakumby Łoży i Salon. Wszyscy badacze rozpoczynają grę we Wrotach Łoży. (*Na następnej stronie znajduje się sugerowane ułożenie*). Odlóż na bok, poza grę wszystkie pozostałe lokalizacje (Biblioteka, Skarbiec, Wewnętrzne Sanktuarium i 2 kopie Wejścia do sanktuarium).
- ☉ Odlóż na bok, poza grę, następujące karty: atut Pudełko-zagadkę, wroga Przyzwaną bestię, atut Augusta Lindquista oraz dwustronnego wroga Nathana Wicka.
- ☉ Odlóż na bok, poza grę 1 żeton , 1 żeton , 1 żeton  i 1 żeton . Dane żetony należy wziąć z kolekcji gracza, a nie z worka chaosu. Są to klucze. (*Patrz „Klucze” na następnej stronie*).
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

## Klucze

Przygotowanie tego scenariusza nakazuje graczom odłożyć na bok 1 żeton , 1 żeton , 1 żeton  i 1 żeton  jako klucze. Kluczy tych nigdy nie umieszcza się w worku chaosu i nie traktuje jak zwykłych żetonów chaosu. Zamiast tego symbolizują one klucze, które badacze mogą odzyskać i wykorzystać podczas scenariusza.

Klucze mogą wejść do gry poprzez różne efekty kart i zwykle są umieszczane na wrogu, lokalizacji lub atucie fabularnym. Klucze można zdobyć na jeden z trzech sposobów:

- ☉ Jeśli na lokalizacji z kluczem nie ma żadnych żetonów wskazówek, badacz może przejąć kontrolę nad danym kluczem jako zdolność .
- ☉ Jeśli wróg z kluczem opuści grę, badacz, który spowodował, że dany wróg opuścił grę, musi przejąć kontrolę nad danym kluczem. (Jeśli wróg opuścił grę w wyniku innego efektu, umieść dany klucz na jego lokalizacji).
- ☉ Niektóre efekty kart mogą pozwolić badaczom przejąć kontrolę nad kluczami w inny sposób.

Kiedy badacz przejmuje kontrolę nad kluczem, umieszcza go na swojej karcie badacza. Jeśli badacz, który kontroluje 1 lub więcej kluczy, zostanie wyeliminowany, umieść każdy z tych kluczy na jego lokalizacji. Dowolny badacz może jako zdolność  dać innemu badaczowi w tej samej lokalizacji dowolną liczbę swoich kluczy.

## Sugerowane ułożenie lokalizacji



## NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani): Udaje ci się wy dostać z budynku i uciec na własnych nogach. Kiedy biegniesz, od strony rezydencji dociera do ciebie potężny gruchot. Kilka innych osób wybiega przez frontowe drzwi za twoimi plecami, zbyt zaafierowanych, by cię zauważyć. Jedna z nich woła do swych towarzyszy: „Zabierajcie się stąd! Spotkajmy się na Opuszczonej wyspie! Musimy przeprowadzić rytuał spędania – z urządzeniem albo bez niego!”

„A co ze strażnikiem?” – pyta mężczyzna przy bramie.

„Na nic się nie przyda” – odpowiada kobieta. – „Po prostu idźcie!”

Właśnie wtedy rozlegają się pierwsze krzyki. Na piwniczne okno bryzga krew. Ci, którzy opuścili budynek, wpadają w panikę i zaczynają biec na ślepo przed siebie.

Nie zatrzymujesz się ani nie oglądasz wstecz. Pędzisz, dopóki budynek nie rozplynie się w gęstej, szarej mgle. Dopóki nie będziesz już słyszeć wrzasków tych, którzy pozostali w środku. Dopóki będą cię nieść drętwiejące ze zmęczenia nogi.

Czy Łoża Srebrnego Świtu wierzy, że należy dokonać właśnie takiego „poświęcenia”? A jeśli tak, co to oznacza w kontekście „rytuału spędania”, który ma się dokonać na Opuszczonej wyspie?

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że pojawił się strażnik pułapki.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Pomiń Antrakt III: Wewnętrzny krąg i przejdź bezpośrednio do Scenariusza VI: Zjednoczenie i wątplenie.

**Zakończenie 1:** Każde włókno twego ciała naciąga się jak struna, gdy pudelko wciąga cię do środka. Jednak nim do tego dojdzie, starcza dłoń nagle zatrzasnąć wieczko. Zanik oddziałującej na ciebie siły powoduje, że twoim ciałem aż rzuca wstecz. Tracisz równowagę i padasz zemdłony na podłogę. Kiedy dochodzisz do siebie, widzisz patrzącego z góry Carla Sanforda. Jest równie niewzruszony, co zawsze. „Widzę, że zdolałeś otworzyć urządzenie bez pokonywania jego strażnika. Cóż za szczęśliwa okoliczność” – stwierdza. Dokładnie sprawdza pudelko, po czym usuwa klucz i monetę z pojemnika. Na ich widok podnosi brew ze zrozumieniem. „Miałem przecucie, że będziesz cennym nabytkiem dla Loży, lecz nawet ja nie doceniłem twojej zaradności. Być może nadszedł czas, abyś poznał prawdę o naszej organizacji. Wierzę, że jesteś stworzony do wielkich rzeczy”. Niespodziewanie pan Sanford oddaje ci pudelko-zagadkę wraz z przedmiotami, które pozwoliły je otworzyć. „Chodź ze mną. Mamy wiele do omówienia”.

☉ W Dzienniku kampanii zanotuj, że badacze odkryli, jak otworzyć pudelko-zagadkę. Dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Pudelko-zagadkę do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.

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

☉ Przejdź do **Antraktu III: Wewnętrzny krąg**.

**Zakończenie 2:** Każde włókno twego ciała naciąga się jak struna, gdy pudelko wciąga cię do środka. Jednak nim do tego dojdzie, udaje ci się zatrzasnąć wieczko. Nie potrafisz powstrzymać dreszczy wstrząsających twoim ciałem, gdy powoli dochodzisz do siebie. To pudelko jest dużo niebezpieczniejsze, niż mógłbyś sobie wyobrazić. W rękach Loży stanowiłoby potężną broń, choć nie jesteś pewien, jak można by ją wykorzystać. Mija chwila i słyszysz kroki kilku zbliżających się członków Loży. Szybko przesuwasz jeden z regałów w pokoju i chowasz się, nim wejdą do środka. „Na pewno coś tu słyszałeś? Nikogo nie widzę” – mówi jeden z przybyłych.

„Hmm...” – zastanawia się inny, najwidoczniej rozglądając się po pomieszczeniu w poszukiwaniu intruzów. – „To pewnie nic takiego”.

„Nie martw się. Wszyscy jesteśmy spięci, odkąd zaginęło pudelko z pułapką. Chodź, nie chcemy się przecież spóźnić na ceremonię. Dzisiejsza noc jest niezwykle ważna”. Ich kroki stopniowo cichną. Słowa mężczyzny przez moment zmuszają cię do zastanowienia. Co miał na myśli mówiąc o wadze nadchodzącej nocy? Ta informacja może być równie ważna, co pudelko-zagadka, które starali się otworzyć członkowie Loży. Cicho podążasz za dwoma mężczyznami kierującymi się coraz dalej w płataninę korytarzy pod siedzibą organizacji. Ledwie udaje ci się za nimi nadążyć, a zarazem poruszać się na tyle dyskretnie, by nie zaalarmował ich odgłos twoich kroków na kamiennej podłodze przejścia. Wreszcie wchodzą przez duże drzwi ozdobione trzema strzałami – znanym ci symbolem Srebrnego Świtu. Z wewnątrz płynie rytualny zaśpiew. Zbliżasz się cicho i przykładasz ucho do drzwi licząc, że uda ci się podслуchać uczestników ceremonii.

„Bracia i siostry” – odzywa się starczy głos. – „Dziękuję, że przybyliście na to błogosławione zgromadzenie. Zbliża się czas, na który wszyscy długo czekaliśmy”. Rozpoznajesz ten głos – mówcą jest nikt inny jak Carl Sanford, głowa Loży Srebrnego Świtu. „Przez całe dekady Zakon Srebrnego Świtu poszukiwał wiedzy, która pozwoliłaby wynieść gatunek ludzki na wyżyny istnienia. Broniliśmy się przed zagrożeniami dla

naszej egzystencji jako gatunku. Poświęciliśmy wszystko w imię tej świętej sprawy. Obecnie jedno z owych zagrożeń terroryzuje nasze miasto i kolejny raz musimy zrobić wszystko, co konieczne, by chronić nasz dom". Tłum odpowiada, zgodnie przytakując. „Dziś zakończymy rytuał, który rozpoczęliśmy wiele nocy temu w samym sercu Opuszczonej wyspy. Dziś ostatecznie spętamy upiora i dowiemy się, jaką wiedzę ukrywa. Nie możemy pozwolić, by sekrety AZATHOHA trafiły do tych, którzy są gotowi skrzywdzić rodzaj ludzki". Kultysty odpowiadają monotonnym hymnem, zaś ty korzystasz z okazji i uciekasz z siedziby Łoży, nim ktoś cię odkryje. Zdemaskowanie spisku nie przyniosło żadnych odpowiedzi – wręcz przeciwnie, raczej kolejne pytania. Jeśli ów upiór wspomniany przez Sanforda to istota, o której myślisz, spętanie go z pewnością przysłuży się Arkham. Temu nie sposób zaprzeczyć. Jednak jaką wiedzę pragną zdobyć od stwora członkowie Łoży?... I czym u diabła jest „AZATHOTH”?

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze odkryli, jak otworzyć pudełko-zagadkę. Dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Pudełko-zagadkę do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Pomiń **Antrakt III: Wewnętrzny krąg** i przejdź bezpośrednio do **Scenariusza VI: Zjednoczenie i zwątpienie**.

**Zakończenie 3:** Bestia, która wyloniła się z pudełka, okazała się zaciętym strażnikiem, mordując każdego na swojej drodze. Jakimś cudem udało ci się zabić istotę, lecz konsekwencje okazały się oplakane. Wielu członków Łoży zostało brutalnie zmasakrowanych przez oszalonego potwora zanim zdołałeś go pokonać. Co gorsza, urządzenie, z którego wyszedł strażnik, zostało doszczętnie zniszczone. Nie jesteś pewien, czy uległo zniszczeniu w wyniku wyjścia bestii, czy jej śmierci, lecz bez względu na wszystko koniec jest nadzwyczaj niefortunny. „Nie taki był plan” – stwierdza rzeczowo jeden z odzianych w szaty członków Zakonu, gdy przyglądasz się zmiążdżonemu pudełku-zagadce.

„Psiakrew, mało powiedziane!” – zauważa kultystka obok. Kładzie rękę na twoim ramieniu i delikatnie odciąga cię od resztek urządzenia. „Chodź, to przegrana sprawa” – dodaje.

Jej towarzysz ignoruje twoją obecność i zwraca się wprost do kobiety. „Będziemy musieli dotrzeć na Opuszczoną wyspę i dokończyć rytuał spętania bez pułapki”. Kultystka zgadza się z nim zdawkowym skinieniem głowy, po czym obdarowuje cię ostatnim spojrzeniem. Wszędzie wokół członkowie Łoży uciekają z budynku. Czy Łoża Srebrnego Świtła wierzy, że należy dokonać właśnie takiego „poświęcenia”? A jeśli tak, co to oznacza w kontekście „rytuału spętania”, który ma się dokonać na Opuszczonej wyspie?

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że strażnik pułapki pojawił się i został pokonany.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Pomiń **Antrakt III: Wewnętrzny krąg** i przejdź bezpośrednio do **Scenariusza VI: Zjednoczenie i zwątpienie**.

## Antrakt III: Wewnętrzny krąg

**Wewnętrzny krąg 1:** Prowadzą cię głęboko, do Wewnętrznego Sanktuarium, gdzie mają wstęp tylko najwyżsi członkowie Loży. Pan Sanford tłumaczy, że Zakon Srebrnego Świtu jest znacznie starszy i ważniejszy niż jego publiczna fasada znana jako Loża Srebrnego Świtu oraz że posiadana przezeń wiedza obejmuje również sferę magii i ezoterycznych tajemnic. „Przez całe dekady Zakon Srebrnego Świtu poszukiwał wiedzy, która pozwoliłaby wynieść gatunek ludzki na wyższy istnienia. Broniliśmy się przed zagrożeniami dla naszej egzystencji jako gatunku. Poświęciliśmy wszystko w imię tej świętej sprawy. Obecnie jedno z owych zagrożeń terroryzuje nasze miasto i tylko my możemy je powstrzymać. Wiesz, którą istotę mam na myśli, czyż nie?” Kiwasz głową na potwierdzenie. „Oto, co wiemy: to wiedźmy sprowadziły tę zakałą na Arkham. Staraliśmy się powstrzymać ich rytuał, lecz niestety nie udało nam się spętać stwora. Teraz panoszy się na wolności i musimy skończyć, co zaczęliśmy, zanim władcy zrealizują własny plan. Ale po kolei. Jak rozumiem, ty również możesz dysponować pewnymi użytecznymi informacjami. Proszę, powiedz mi wszystko. Twoja współpraca jest niezwykle istotna dla zrozumienia całej sytuacji”.

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- ☞ Dajcie panu Sanfordowi wszystko, co znaleźliście. Przejdź do **Wewnętrznego kręgu 2**.
- ☞ Powiedźcie mu, że nie macie mu nic do pokazania. (Kłamiecie). Przejdź do **Wewnętrznego kręgu 3**.

**Wewnętrzny krąg 2:** Pokazujesz panu Sanfordowi zgromadzone dowody. „Hmm... Tak, rozumiem. Jest dokładnie, jak podejrzewałem” – mamrocze pod nosem badając przedmioty.

- ☞ Wykreśl każdą pamiętkę zanotowaną w sekcji „Odkryte pamiętki” w Dzienniku kampanii.
- ☞ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze uratowali Josefa i badacze powiedzieli Loży o sabacie, przejdź do **Wewnętrznego kręgu 4**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wewnętrznego kręgu 5**.

**Wewnętrzny krąg 3:** Nie powierzasz Caroli Sanfordowi tych dowodów. Kto wie, co mógłby z nimi zrobić? W rękach głowy Loży Srebrnego Świtu każdy z nich mógłby okazać się zabójczą bronią. Kłamiesz, informując go, że twoje śledztwo póki co okazało się bezowocne. Zaciśka szczękę i przez moment się w ciebie wpatruje – jego zimne, błękitne oczy są niczym sztylety wbijające się w twój umysł. „Cóż, jestem rozczarowany. Ale mogę winić wyłącznie siebie. Nie powinienem nakładać tak wielkiego brzemienia na neofite Zakonu”.

Pan Sanford podnosi się, a pozostali członkowie Zakonu idą w jego ślady. Na stojąco zwraca się właśnie do nich. „Dobrze. Nie mamy już czasu do stracenia. Rytuał należy niezwłocznie dokończyć. Skorzystamy z tego samego miejsca, co wcześniej – środkowego filaru Opuszczonej wyspy, gdzie bariera między światami jest najcieńsza. Najprawdopodobniej anomalia ruszy za nami, więc działajcie z największą ostrożnością”. Potem odwraca się do ciebie. „Oczywiście będziemy potrzebować także twojej pomocy. Urządzenie, które trzymasz w dłoniach, stanowi klucz do spętania upiora. Musisz go właściwie użyć, kiedy nadejdzie czas. Rozumiesz?” Zgadzasz się skinieniem głowy. Podobnie czynią inni zgromadzeni w kręgu. Bierzesz głęboki wdech, by uspokoić nerwy i rozpoczynasz przygotowania do podróży na Opuszczonej wyspę – podróży ku samej śmierci.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze nie wyjawili znalezionych pamiętek.
- ☞ Przejdź do **Scenariusza VI: Zjednoczenie i zwątpienie**.

**Wewnętrzny krąg 4:** Twarz Carla Sanforda rozjaśnia uśmiech. Mężczyzna wstaje. „Udowodniłeś swoją lojalność jako nowy członek Zakonu. Wierzę, że nadszedł czas, byś trafił do Wewnętrznego Kręgu”. Podchodzisz i kłękasz przed panem Sanfordem. Wyciąga ramiona na boki i ogłasza: „Niniejszym pasuje cię na Rycerza Wewnętrznego Kręgu. Powstań, rycerzu, i bądź dumny, gdyż od tej chwili zaliczasz się do szeregów elitarnych strażników ludzkości, powierników prawdy i szafarzy Zakonu Srebrnego Świtu”. Inny członek Zakonu podaje ci złożoną, niebieską szatę, którą wkładasz w wyrazem powagi na twarzy. „Teraz możemy porozmawiać o nurtujących cię pytaniach, których zapewne masz немало. Nie mamy czasu do stracenia, lecz należy ci się choć kilka odpowiedzi. Co chciałbyś wiedzieć?”



Możesz zadać Caroli Sandfordowi maksymalnie trzy pytania, zanim straci cierpliwość. Wybierz i odczytaj pojedynczo, w dowolnej kolejności maksymalnie trzy z poniższych ramek. Następnie przejdź do **Wewnętrznego kręgu 6**.

**„Czym jest ta istota?”**

„To potężna pamiątka pozostała po tych, którzy odeszli dawno temu. Wiedźmy mogły wezwać ją jedynie, gdy dysponowały potężnym połączeniem z duszą, do której należała owa istota” – tłumaczy pan Sanford. – „Tym kimś mogła być tylko jedna osoba: Keziah Mason”.

**„Czego chcecie od tej istoty?”**

„Przed wszystkim musimy ją spętać, by zapobiec dalszym szkodom, jakie mogłaby spowodować. To jest absolutnie najważniejsze. Kiedy już zostanie spętana, może uda nam się wydobyć od niej cenne tajemnice bez narażania siebie czy kogokolwiek innego”.

**„Czego więdźmy chcą od tej istoty?”**

„Jestem pewien, że pragną poznać jej tajemnice i skorzystają z posiadanej przezeń mocy” – myśli na głos mężczyzna, głaszcząc się po brodzie. – „Być może są gotowe pozwolić, by jedna z nich została opętana przez ducha i tym samym zdobyła władzę nad życiem i śmiercią”.

**„Czy wiedzieliście o istocie przed balem charytatywnym?”**

„Mówiąc szczerze, tak” – przyznaje pan Sanford. – „Jednak nie zdawaliśmy sobie sprawy, że do nas przyjdzie. Po zakłóceniu rytuału przywołania więdźmy przez kilka dni badaliśmy widmową mgłę, jaka po nim pozostała. Musieliśmy zwrócić na siebie zbyt wiele uwagi i ową istotę zaczęła przyciągać nasza obecność. Ostatecznie może to się okazać całkiem przydatne”.

**„Gdzie przebywają cztery osoby zaginione podczas balu charytatywnego?”**

„Bóg raczej wie” – odpowiada pan Sanford z ciężkim westchnieniem. – „Może porwał je upiór? Albo pochłonęła mgła?” Przez moment zastanawia się nad tym problemem, po czym dodaje: „Podejrzewam, że o ile wciąż żyją, nie mogą być daleko od upióra. Na nasze zęczęście lub nieszczęście anomalia wydaje się koncentrować właśnie na nim”.

Sprawdź Dziennik kampanii. Możesz zadać następujące pytanie, jeśli badacze przetrwali uścisk Obserwatora.

**„Czemu pan tak na mnie patrzy?”**

Pan Sanford odchrząkuje. „To... To nic takiego” – kłamie w żywe oczy.

**Wewnętrzny krąg 5:** Carl Sanford przekazuje przedmioty i dziwne składniki innemu członkowi Wewnętrznego Kręgu, który przyjmuje je ostrożnie i zanosi na górę. „Dziękuję za pomoc w tej sprawie. Razem jesteśmy silniejsi. Chyba nie sposób się z tym nie zgodzić, prawda?”

Pan Sanford podnosi się, a pozostali członkowie Zakonu idą w jego ślady. Na stojąco zwraca się właśnie do nich. „Dobrze. Nie mamy już czasu do stracenia. Rytuał należy niezwłocznie dokończyć. Skorzystamy z tego samego miejsca, co wcześniej – środkowego filaru Opuszczonej wyspy, gdzie bariera między światami jest najcieńsza. Najprawdopodobniej anomalia ruszy za nami, więc działajcie z największą ostrożnością”. Potem odwraca się do ciebie. „Oczywiście będziemy potrzebować także twojej pomocy. Urządzenie, które trzymasz w dłoniach, stanowi klucz do spętania upióra. Musisz go właściwie użyć kiedy nadejdzie czas. Rozumiesz?” Zgadzasz się skinieniem głowy. Podobnie czynią inni zgromadzeni w kręgu. Bierzesz głęboki wdech, by uspokoić nerwy i rozpoczynasz przygotowania do podróży na Opuszczoną wyspę – podróży ku samej śmierci.

Ⓞ Przejdź do **Scenariusza VI: Zjednoczenie i zwątpienie**.

**Wewnętrzny krąg 6:** Pan Sanford podnosi się, a pozostali członkowie Zakonu idą w jego ślady. Na stojąco zwraca się właśnie do nich.

„Dobrze. Nie mamy już czasu do stracenia. Rytuał należy niezwłocznie dokończyć. Skorzystamy z tego samego miejsca, co wcześniej – środkowego filaru Opuszczonej Wyspy, gdzie bariera między światami jest najcieńsza. Najprawdopodobniej anomalia ruszy za nami, więc działajcie z największą ostrożnością”. Potem odwraca się do ciebie. „Oczywiście będziemy potrzebować także twojej pomocy. Urządzenie, które trzymasz w dłoniach, stanowi klucz do spętania upióra. Musisz go właściwie użyć kiedy nadejdzie czas. Rozumiesz?” Zgadzasz się skinieniem głowy. Podobnie czynią inni zgromadzeni w kręgu. Bierzesz głęboki wdech, by uspokoić nerwy i rozpoczynasz przygotowania do podróży na Opuszczoną wyspę – podróży ku samej śmierci.

Ⓞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze zostali wprowadzeni do Wewnętrznego kręgu.

Ⓞ Przejdź do **Scenariusza VI: Zjednoczenie i zwątpienie**.



## Scenariusz VI: Zjednoczenie i zwątpienie

Opuszczona wyspa leży pośrodku rzeki Miskatonic, pomiędzy dwoma mostami rozpiętymi nad rzeką, łączącymi dzielnice Downtown i Rivertown w Arkham. Wyspa porośnięta dzikimi pnączami, ciernistymi chaszczami oraz nienaturalnie wyglądającą roślinnością jest niemal całkowicie opustoszała – nie mieszkają tam żadeni ludzie,

a większość zwierząt omija ją szerokim łukiem. Rzędy tajemniczych kamiennych filarów przypominających niemych strażników stoją na całym terenie, wystrzelając wysoko ponad korony drzew. Chociaż krąży wiele teorii, nikt nie wie na pewno, czemu mogły służyć te kamienne słupy, ani kto je zbudował. Nieliczni śmiałkowie odwiedzają wybrzeże enigmatycznej wyspy, zaś ci, którym udało się stamtąd powrócić, opowiadają niestworzone historie: ogniska płonące w głębi lasu długo po zmroku, kamienne ołtarze ozdobione niemożliwymi do przetłumaczenia inskrypcjami, całe pola puszczy całkowicie pozbawione życia z wyjątkiem smolście czarnych kruków i lelków kozodojów siedzących na gałęziach drzew i obserwujących intruzów błyszczącymi oczami. Pechowo dla was stawka jest zbyt wysoka, by mogły was odstraszyć ostrzeżenia i plotki o tym przeklętym miejscu.

Jeszcze nigdy nie widzieliście ulic Arkham tak wyludnionych i cichych. Znana wam szara mgła spowiła miasteczko. Opary robią się gęstsze i bardziej nieprzeniknione, im bliżej rzeki. Podróżujecie w pośpiechu, nie chcąc napotkać nikogo innego w drodze na miejsce rytuału – bez względu na to, czy miałby to być ktoś żywy, czy martwy. W dokach odnajdujecie kilka łodzi wiosłowych zacumowanych do nabrzeża. Po chwili jesteście już w jednej z nich. Rzeka jest nienaturalnie spokojna, zaś jej nurt na tyle leniwy, że w wiosłowanie w kierunku wyspy nie powinno sprawić kłopotów. Niestety gesta mgła utrudnia nawigację. Wkrótce jesteście całkowicie otoczeni szarymi kłębami i nie możecie dostrzec ani brzegów rzeki, ani wybrzeża wyspy. Naraz z mgły wynurzają się pierwsze postaci, a powierzchnię wody burza zmarszczki. Spojrzenie obserwatora skierowało się na was.

W tej samej chwili słup widmowej energii wznosi się w niebo, doskonale widoczny nawet przez szary opar. Postaci we mgle zwracają się w kierunku blasku przyciągającego je niczym światło latarni morskiej zapraszające statek do bezpiecznej przystani. Czujecie też, że obserwator przestał wpatrywać się w głębinę waszych dusz. Rytuał się rozpoczął. Krzepko chwyćcie wiosła i zaczynacie pracować nimi znacznie ciężiej, korzystając ze światła wskazującego właściwy kierunek. Czas ostatecznie zdecydować, czemu postanowiliście tu przybyć – aby wesprzeć Łożę Srebrnego Świtu, czy jej przeschodzić?

Nie ma odwrotu – nie będziecie mieli już szansy na zmianę swojej decyzji. Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- ☉ „Musimy pomóc Łoży w dokończeniu rytuału”. Ukończenie rytuału powinno uwięzić Widmowego obserwatora i powstrzymać go od czynienia dalszych szkód.
  - ❖ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze stanęli po stronie Łoży.
  - ❖ Przejdź do **Przygotowania**.
- ☉ „Musimy powstrzymać Łożę przed przeprowadzeniem rytuału”. Przerwanie rytuału powinno zerwać więź Widmowego obserwatora ze światem śmiertelników.
  - ❖ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze stanęli po stronie sabatu.
  - ❖ Przejdź do **Przygotowania**.

### Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zjednoczenie i zwątpienie*, *Nieunikniony los*, *Królestwo śmierci*, *Widmowi drapieżcy*, *Pradawne zło* oraz *Przejmujący chłód*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Odłóż na bok, poza grę, następujące zestawy spotkań: *Sabat Anette*, *Łoża Srebrnego Świtu* i *Obserwator*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść w grze Rzekę Miskatonic i Ponure wybrzeże. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Rzece Miskatonic. Następnie należy potasować 6 lokalizacji Opuszczona wyspa, wylosować 2 z nich i umieścić je w grze. Pozostałe odłóż na bok, poza grę. (Poniżej znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji).

- ❖ Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli badacze stanęli po stronie sabatu, paleniska na Ponurym wybrzeżu i obu lokalizacjach Opuszczona wyspa są już rozpalone. Aby to zaznaczyć, umieść żeton zasobu na każdej z danych lokalizacji. (Patrz „Krag / Paleniska” na kolejnej stronie).

- ☉ Odłóż na bok, poza grę lokalizację *Pułapka na dusze* i kartę podstępu *Spojrzenie Obserwatora*.
- ☉ Przeszukaj kolekcję kart w poszukiwaniu *Anette Mason* (*Przerwany krag 57*) i *Josefa Meigera* (*Przerwany krag 85*) i odłóż je na bok, poza grę.

- ☉ Sprawdź sekcję „Zaginione osoby” w *Dzienniku kampanii*. W zależności od tego, które postaci zostały wykreślone, wykonaj następujące kroki:
  - ✦ Jeśli Gaviella Mizrah nie jest wykreślona, odłóż na bok atut fabularny Gaviella Mizrah i umieść kartę fabuły Los Gavielli pod kartą pomocy scenariusza.
  - ✦ Jeśli Penny White nie jest wykreślona, odłóż na bok atut fabularny Penny White i umieść kartę fabuły Los Penny pod kartą pomocy scenariusza.
  - ✦ Jeśli Jerome Davids nie jest wykreślony, odłóż na bok atut fabularny Jerome Davids i umieść kartę fabuły Los Jerome’a pod kartą pomocy scenariusza.
  - ✦ Jeśli Valentino Rivas nie jest wykreślony, odłóż na bok atut fabularny Valentino Rivas i umieść kartę fabuły Los Valentina pod kartą pomocy scenariusza.
  - ✦ Usuń z gry pozostałe atuty fabularne i karty fabuły z zestawu spotkań *Zjednoczenie i zwątpienie*.
- ☉ W zależności od opisanych poniżej okoliczności podczas rozgrywania tego scenariusza należy użyć odpowiedniej wersji Aktu 3 i 4. Wszystkie pozostałe wersje Aktu 3 lub 4 są usuwane z gry.
  - ✦ Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli badacze stanęli po stronie *Łoży*, należy użyć Aktu 3 — „Za mgłą” (w. I) i Aktu 4 — „Rytuał spętania”.
  - ✦ Jeśli badacze stanęli po stronie *sabatu*, badacze oszukują *Łożę* i badacze zostali wprowadzeni do *Wewnętrznego kręgu*, użyj Aktu 3 — „Za mgłą (w. II)” i Aktu 4 — „Przerwany rytuał”.
  - ✦ Jeśli powyższe stwierdzenia nie są prawdziwe, badacze stanęli po stronie *sabatu* i przynajmniej dwa z następujących stwierdzeń są prawdziwe: badacze oszukują *Łożę*, badacze zataili swoją wiedzę o *sabacie* lub badacze nie wyjawili *znalezionych pamiątek*, użyj Aktu 3 — „Za mgłą (w. III)” i Aktu 4 — „Przerwany rytuał”.
  - ✦ Jeśli powyższe stwierdzenia nie są prawdziwe i badacze stanęli po stronie *sabatu*, użyj Aktu 3 — „Za mgłą (w. IV)” i Aktu 4 — „Przerwany rytuał”.
- ☉ Sprawdź *Dziennik kampanii*. Za każdego heretyka, który został uwolniony w *Arkham*, umieść 1 żeton zagłady na *Tajemnicy 1a*.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

## Tryb samodzielnej rozgrywki

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


- ☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ▲, ▼, ✨, ✨, ✨.
- ☉ W *Dzienniku kampanii* wszystkie 4 sylwetki osób są „wykreślone”.
- ☉ Badacze nie zostali wprowadzeni do *Wewnętrznego kręgu*, badacze nie oszukują *Łoży* oraz *Josef jest cały i zdrowy*.

## „Wygnanie”

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

## Krąg / Paleniska

Podczas tego scenariusza pojawią się lokalizacje z paleniskami, które badacze mogą rozpalić lub zgasić przy użyciu akcji **Krąg** znajdujące się na danej lokalizacji. Zdolność **Krąg** służy zawsze do rozpalania lub gaszenia palenisk i nie ma żadnej innej funkcji. Rozpalenie palenisk jest ważne, aby móc ukończyć rytuał przygotowany przez Łożę Srebrnego Świtu. To, czy gracze chcą rozpałać czy zgasić paleniska, zależy od tego, czy planują oni pomóc Łoży czy też pokrzyżować jej plany.

- Testy umiejętności ze zdolności **Krąg** często wymagają od badacza wykonania testu kilku umiejętności jednocześnie (np. "Wykonaj test "). Taki test jest uważany za test obu typów umiejętności. Karty z symbolem umiejętności dowolnej z tych umiejętności mogą być przeznaczone do takiego testu i oba typy symboli są uznawane za „pasujące” symbole umiejętności.
- Jeśli palenisko na lokalizacji jest rozpalone, należy umieścić na danej lokalizacji żeton zasobu, aby to oznaczyć.
- Jeśli palenisko na lokalizacji jest zgaszone, należy usunąć z danej lokalizacji żeton zasobu, aby to oznaczyć.
- Jeśli akcja **Krąg** nie zakończy się sukcesem, nic się nie dzieje.
- Rozpalone palenisko na lokalizacji samo z siebie nie ma żadnego efektu w grze, jednak inne efekty kart mogą odnosić się do tego, czy palenisko na twojej lokalizacji jest rozpalone czy nie.
- Palenisko ma tylko dwa możliwe stany: rozpalone i zgaszone. Rozpalenie paleniska w lokalizacji, na której znajduje się już rozpalone palenisko, nie ma żadnego efektu, tak samo jak zgaszenie paleniska w lokalizacji, na której nie ma rozpalonego paleniska.

## Sugerowane ułożenie lokalizacji



*Uwaga: Jeśli badacze stanęli po stronie sabatu, na początku gry na Ponurym wybrzeżu i dwóch lokalizacjach Opuszczona wyspa powinien leżeć żeton zasobu, aby oznaczyć, że na tych lokalizacjach znajdują się rozpalone paleniska.*

## NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani):** *Ledwie pamiętasz bieg do wybrzeża i skok do łódki. Teraz wydaje ci się, że coś cię opętało – napad szaleństwa, czy może duch, którego jedynym pragnieniem było przetrwanie? Nie sposób powiedzieć. Do zmysłów przywraca cię potężny podmuch przechodzący nad rzeką, niemal wywracając przy okazji łódkę. Widmowy słup mocy wskazujący na miejsce rytuału Łoży nagle wybucha na wszystkie strony. Tuziny zjaw i widał przelatują nad koronami drzew albo szybują nad wodą. Nigdy nie zapomnisz ich wrzasków. Brzmiały niczym zawodzenia setek konających nieszczęśników zebrane w jeden straszliwy krzyk.*

### ☉ Przejdź do Zakończenia 5.

**Zakończenie 1:** *Upiór wije się i miota w udrękach niezdolny uciec, skoro jego połączenie z widmowym wymiarem zostało przerwane. Carl Sanford wychodzi naprzód, otwiera opasłą księgę w skórzanej okładce i wspomnienia ducha – wraz z tym, co pozostało z jego eterycznego ciała – zostają bezceremonialnie wciągnięte na jej stronie.*

„Coś ty uczynił?” – krzyczy Anette. Członkinie sabatu otaczają ją ciasnym kręgiem. Są zaszczone, lecz nie macie wątpliwości, że chętnie poświęciłyby życie, byle tylko uchronić Najwyższą Kapłankę od krzywdy.

„Co uczyniłem? Oszukałem samego Diabła, ot co” – odpowiada Sanford ze złowieszczym uśmiechem. Zauważasz, że litery w woluminie jaśnieją teraz widmowym blaskiem. – „Keziah podpisała Czarną Księgę Azathotha, aby poznać tajemnice wszechświata. Moim zdaniem popełniła fatalny błąd, gdyż z własnej woli trafiła w ręce istoty znacznie potężniejszej od siebie”. Zaczyna czytać z księgi, dodając przy okazji ostatnie wyjaśnienie. „Zapłaciła cenę, ale to ja skorzystam na jej poświęceniu”.

Anette zaciska zęby i odwraca się w waszą stronę. „Nawet sobie nie wyobrażacie tajemnic, jakie właśnie posiadał ten potwór. Naprawdę wierzycie, że użyje zdobytej mocy w szczytnym celu?” – pyta.

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

☉ „Tak”. Przejdź do **Zakończenia 2**. Możesz wybrać tę opcję tylko, jeśli badacze zostali wprowadzeni do Wewnętrznego kręgu, i nie mogą wybrać tej opcji, jeśli badacze oszukują Łożę.

☉ „Nie”. Przejdź do **Zakończenia 3**.

**Zakończenie 2:** *Śmiało i bez wahania potwierdzacie swoją lojalność. Pozostali członkowie Zakonu kiwają w uznaniu głowami. Carl Sanford poprowadzi ludzkość w erę pokoju i ochroni ją przed kosmicznymi zagrożeniami. Społeczeństwo może potrzebować czasu, aby się przystosować, lecz rodzaj ludzki zdoła przetrwać wyłącznie, jeśli te sekrety będą w rękach Zakonu.*

Wiedźmy wycofują się do lasu. Z kolei wy pozostajecie w towarzystwie braci i sióstr z Wewnętrznego Kręgu. Gromadzicie się wokół przywódcy, a kiedy czyta z Nowego Credo Zakonu Srebrnego Świtu, mówi o swych planach: o wyższych bytach kosmicznych, wyniesieniu ludzkości, Wielkich Przedwiecznych, życiu i śmierci. Wreszcie o Azathocie i Końcu Wszystkiego. Zakon krok po kroku planuje przyszłość Ziemi, a wy stanicie się kluczowymi narzędziami w zaprowadzaniu nowego porządku na świecie.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że rozpoczęło się prawdziwe dzieło Łoży Srebrnego Świtu.

☉ Łoża Srebrnego Świtu wygrywa kampanię. (Badacze, którzy byli naprawdę wierni Łoży, wygrywają kampanię).

**Zakończenie 3:** *Anette ma rację. Sanford was oszukał. Właśnie o to cały czas mu chodziło. Może wydaje mu się, że swoimi działaniami „chroni ludzkość”, lecz prawda jest zgoła odmienna: wielokrotnie narażał życie innych kierując się wyłącznie chciwością i pragnieniem władzy. Potrząsacie głowami.*

„Jaka szkoda” – odpowiada z wyrzutem pan Sanford. – „Myślałem, że jesteście mądrzejsi”. Cofacie się o kilka kroków do miejsca, gdzie zebrały się wiedźmy. Sanford odwraca się do pozostałych członków Zakonu i wskazuje na was. „Zabij ich” – rozkazuje.

„Erynn, osłaniaj nas!” – rzuca Anette do stojącej obok, rudowłosej wiedźmy. Ta milcząc się zgadza i zaczyna wymachiwać przed sobą drewnianą różdżką, tworząc obłok mgły, która maskuje waszą obecność. „Musimy się stąd wydostać. Ruszajcie!” – krzyczy Anette.

Ucieczka to ciąg rozmazanych scen. Odziani w szaty kultury Srebrnego Świtu ścigają was nieubłaganie przez te przeklęte lasy. Ledwie udaje się wam wrócić na wybrzeże, wyprzedzwszy prześladowców. Pokazujecie Anette i pozostałym kobietom, by do was dołączyły, ale odmawia. „Wkrótce się spotkamy” – dodaje. Brzegi płaszczy wiedźm zaczynają się rozpylać na tle nocnego nieba i jedna po drugiej, kobiety znikają w wirze ciemności.

🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Carl Sanford posiadał tajemnice wszechświata.

🕒 Przejdź do **Zakończenia 8**.

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

„Co robisz, szalona kobieto? Ten duch nie jest zwyczajną wiedźmą!” – wrzeszczy Carl Sanford, ale jest już za późno. Anette ignoruje go i nie przestaje mówić do widmowej istoty. „Przez lata cierpiałymy kolejne niesprawiedliwości. Podziel się ze mną swymi tajemnicami, siostro. Razem, jako jeden umysł, ciało i dusza, możemy rozpocząć wszystko od nowa”.

Duch sięga po kobietę długą, kościstą ręką. Siostry Anette zamierają, gdy Najwyższa Kapłanka robi krok naprzód, klęka przez istotą i oferuje jej samą siebie. Magiczna energia niespodziewanie wzbiera i upiorna dusza zostaje wciągnięta przez Anette. Kobieta pada na ziemię oszołomiona duchowym ciosem. Jej ciało wije się w niewypowiedzianych męczarniach, lecz żadna z czarownic nie podchodzi, by jej pomóc. Zamiast tego wszystkie obserwują scenę z mieszańką grozy i fascynacji. Wreszcie Anette wstaje na nogi. Jej oczy błyszczą mistyczną mocą. Kiedy się odzywa, głos należy do kogoś innego. „Siostry. Radujcie się, albowiem stałyście się świadkami mego odrodzenia” – mówi Keziah.

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

ziemi, jego ciało zmienia się w przegniłą skorupę. „Musimy natychmiast opuścić to miejsce” – mówi spokojnie Sanford. – „Ta istota posiada władzę nad życiem i śmiercią. Nie zniesie dłużej naszej obecności”.

Anette – nie, Keziah – odwraca się do was, a w jej oczach pojawia się zrozumienie. „Wyglądasz znajomo, dziecko. Chodź, chodź. Nie bój się. Z mojej strony nic ci nie grozi”. Uśmiecha się złośliwie. Jej głos jest niczym noże wbijające się w samą duszę. Choć niechętnie to przyznajecie, Sanford ma rację. Rzucacie się do ucieczki z resztą Łoży, mając nadzieję, że jesteście dość szybcy, by ująć magii potężnej wiedźmy.

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

🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Anette Mason jest opętana przez moce зла.

🕒 Przejdź do **Zakończenia 8**.

**Zakończenie 5:** Sprawdź Dziennik kampanii. Porównaj poniższe dwie kolumny i sprawdź, która zawiera więcej prawdziwych stwierdzeń.

❖ Udało się złamać zaklęcie wiedźm.

❖ Badacze uratowali Josefa / Josef jest cały i zdrowy.

❖ 1 lub mniej heretyków zostało uwolnionych w Arkham.

❖ Wiedźmy rzuciły zaklęcie.

❖ Josef rozplynął się w mgłę.

❖ 2 lub więcej heretyków zostało uwolnionych w Arkham.

Jeśli lewa kolumna zawiera więcej prawdziwych stwierdzeń niż prawa kolumna, przejdź do **Zakończenia 6**. Jeśli prawa kolumna zawiera więcej prawdziwych stwierdzeń niż lewa kolumna, przejdź do **Zakończenia 7**.

**Zakończenie 6:** Kiedy odzyskujecie przytomność, uświadamiacie sobie, że wiatr ustał, a mroczna mgła rozplynęła się w powietrzu. Wraz z zakończeniem rytuału wyspa wróciła do pozornej normalności. Nie wiecie jednak, czy rytuał zakończył się sukcesem, czy porażką. Przedzieracie się do serca wyspy, aby dowiedzieć się, co zaszło. Gdy przybywacie, zastajecie Anette i jej sabat w oplakany stanie – wiele kobiet jest ciężko rannych, z kolei Loża święci triumf. Carl Sanford trzyma w dłoniach opastą księgę w skórzanej oprawie, której stronie jaśnieją magiczną mocą. „Coś ty uczyni!?” – krzyczy Anette. Członkinie sabatu otaczają ją ciasnym kręgiem. Są zaszczute, lecz nie macie wątpliwości, że chętnie poświęciłyby życie, byle tylko uchronić Najwyższą Kapłankę od krzywdy.

„Co uczyniłem? Oszukałem samego Diabła, ot co” – odpowiada Sanford ze złowieszczym uśmiechem. Zauważasz, że litery w woluminie jaśnieją teraz widmowym blaskiem. – „Keziah podpisała Czarną Księgę Azathotha, aby poznać tajemnice wszechświata. Moim zdaniem popełniła fatalny błąd, gdyż z własnej woli trafiła w ręce istoty znacznie potężniejszej od siebie”. Zaczyna czytać z księgi, dodając przy okazji ostatnie wyjaśnienie. „Zapłaciła cenę, ale to ja skorzystam na jej poświęceniu”.

Anette zaciska zęby i odwraca się w waszą stronę. „Nawet sobie nie wyobrażacie tajemnic, jakie właśnie posiadał ten potwór. Musicie go powstrzymać bez względu na cenę”.

Nie odpowiadacie, lecz w głębi podejrzewacie, że Anette ma rację. Sanford was oszukał. Właśnie o to cały czas mu chodziło. Może wydaje mu się, że swoimi działaniami „chroni ludzkość”, lecz prawda jest zgoła odmienna: wielokrotnie narażał życie innych kierując się wyłącznie chciwością i pragnieniem władzy. Jednak nim udaje wam się skonfrontować z Sanfordem, ten odwraca się do pozostałych członków Zakonu i wskazuje na was. „Ci tutaj na nic więcej się nam nie dadzą” – tłumaczy. – „Zabić ich wszystkich”.

„Erynn, osłaniaj nas!” – rzuca Anette do stojącej obok, rudowłosej wiedźmy. Ta milcząco się zgadza i zaczyna wymachiwać przed sobą drewnianą różdżką, tworząc obłok mgły, która maskuje waszą obecność. „Musimy się stąd wydostać. Ruszajcie!” – krzyczy Anette.

Ucieczka to ciąg rozmazanych scen. Odziani w szaty kultysty Srebrnego Świtu ścigają was nieubłaganie przez te przekłete lasy. Ledwie udaje się wam wrócić na wybrzeże, wyprzedziwszy prześladowców. Pokazujecie Anette i pozostałym kobietom, by do was dołączyły, ale odmawia. „Wkrótce się spotkamy” – dodaje. Brzegi płaszczy wiedźm zaczynają się rozpylić na tle nocnego nieba i jedna po drugiej, kobiety znikają w wirze ciemności.

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Carl Sanford posiadał tajemnice wszechświata.
- ☞ Przejdź do **Zakończenia 8**.



**Zakończenie 7:** Kiedy odzyskujecie przytomność, uświadamiacie sobie, że wiatr ustał, a mroczna mgła rozplynęła się w powietrzu. Wraz z zakończeniem rytuału wyspa wróciła do pozornej normalności. Nie wiecie jednak, czy rytuał zakończył się sukcesem, czy porażką. Przedzieracie się do serca wyspy, aby dowiedzieć się, co zaszło. Gdy przybywacie, zastajecie Carla Sanforda i pozostałych członków Zakonu w oplakanyim stanie – wielu jest ciężko rannych. Z kolei Anette wraz z sabatem święcą triumf.

Najwyższa Kapłanka stoi pośrodku polany. Jej oczy jaśnieją magiczną mocą. Kiedy się odzywa, głos należy do kogoś innego. „Siostry. Radujcie się, albowiem stałyście się świadkami mego odrodzenia” – mówi Keziah.

Carl Sanford klepie jedno z was laską. Byliście tak porażeni dziejącymi się tu wydarzeniami, że nie zauważyliście członków Łoży umykających w kierunku granic polany. Ktoś z Wewnętrznego Kręgu Łoży kieruje rewolwer w stronę Najwyższej Kapłanki, lecz ona patrzy nań niewzruszona – ręka trzymająca broń kurczy się i gnije na waszych oczach. Rewolwer upada z metalicznym trzaskiem, a jego właściciel wydaje z siebie ochryple stęknięcie, po czym zwija się na ziemi, jego ciało zmienia się w przegniłą skorupę. „Musimy natychmiast opuścić to miejsce” – mówi spokojnie Sanford. – „Ta istota posiada władzę nad życiem i śmiercią. Nie zmiesie dłużej naszej obecności”.

Anette – nie, Keziah – odwraca się do was, a w jej oczach pojawia się zrozumienie. „Wyglądasz znajomo, dziecko. Chodź, chodź. Nie bój się. Z mojej strony nic ci nie grozi”. Uśmiecha się złośliwie. Jej głos jest niczym noże wbijające się w samą duszę. Choć niechętnie to przyznajecie, Sanford ma rację. Rzucacie się do ucieczki z resztą Łoży, mając nadzieję, że jesteście dość szybcy, by ująć magii potężnej wiedźmy.

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

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

☉ Przejdź do **Zakończenia 8**.

**Zakończenie 8:** Kiedy nareszcie powracacie na brzegi rzeki Miskatonic, macie moment, by rozeznać się w sytuacji...

☉ Jeśli w talii dowolnego badacza znajduje się Pudelko-zagadka, usuń je z talii danego badacza.

☉ Sprawdź sekcję „Zaginione osoby” w Dzienniku kampanii.

✦ Jeśli Gavriella żyje, dowolny badacz może zdecydować się dodać atut Gavriellę Mizrah do swojej talii. Nie wlicza się on do limitu kart w talii badacza. W przeciwnym wypadku obok sylwetki Gavrielli Mizrah należy zanotować, że Gavriella nie żyje.

✦ Jeśli Jerome żyje, dowolny badacz może zdecydować się dodać atut Jerome’a Davidsa do swojej talii. Nie wlicza się on do limitu kart w talii badacza. W przeciwnym wypadku obok sylwetki Jerome’a Davidsa należy zanotować, że Jerome nie żyje.

✦ Jeśli Penny żyje, dowolny badacz może zdecydować się dodać atut Penny White do swojej talii. Nie wlicza się on do limitu kart w talii badacza. W przeciwnym wypadku obok sylwetki Penny White należy zanotować, że Penny nie żyje.

✦ Jeśli Valentino żyje, dowolny badacz może zdecydować się dodać atut Valentina Rívasa do swojej talii. Nie wlicza się on do limitu kart w talii badacza. W przeciwnym wypadku obok sylwetki Valentina Rívasa należy zanotować, że Valentino nie żyje.

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





## Scenariusz VII: W szponach chaosu

**Wprowadzenie 1:** Po wydarzeniach, których byłeś świadkiem na Opuszczonej wyspie, twoja wiara w ludzkość została poważnie zachwiana. Czujesz się niczym zagubiony duch, tulający się po ulicach bez konkretnego celu. Chciałbyś zwyczajnie wrócić do domu i zapomnieć o wszystkim, co wydarzyło się w przeciągu ostatnich kilku tygodni, lecz doskonale wiesz,

że to mrzonka. Po całych godzinach bezcelowej włóczęgi powracasz do rzeczywistości, zdawszy sobie sprawę, że zawędrowałeś na Plac Niepodległości. Podmuchy słabego wiatru toczą kruche liście po trawie, a kiedy podnosisz wzrok, w kręgu zabarwionych jesiennymi liśćmi siedzi Anna Kaslow. Oczy ma zamknięte, a palcami dotyka skroni – wydaje się, że pozostaje w głębokim transie. Na trawie przed kobietą leży welniany koc, a na nim krąg ułożony z nachodzących na siebie, zakrytych kart tarota. Podchodzisz i zajmujesz miejsce naprzeciw wróżbitki. Dopiero teraz dochodzi do ciebie, jak bardzo jesteś obolały i zmęczony. Każdy twój mięsień przenika ból i samo pozostanie przytomnym wymaga ogromnego wysiłku woli.

Sprawdź Dziennik kampanii.

☞ Jeśli nikt więcej nie wdział żadnego z badaczy, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

☞ W przeciwnym razie przejdź do **Wprowadzenia 3**.

**Wprowadzenie 2:** Rozpoznasz w kobiecie wróżbitkę, o której dowiedziałeś się podczas badania zniknięć z rezydencji Josefa Meigera. To jej rady doprowadziły do zaginięcia drugiej grupy osób, a przynajmniej tak przypuszczasz. Co dziwne, ona również wydaje się rozpoznawać ciebie. Przeciąga palcami po kręgu leżących przed nią kart. „Podejrzewam, że ostatnie tygodnie były dla ciebie trudne. Czy przybyłeś po wskazówki?” Grymas na twojej twarzy mówi wszystko. Ostatnim razem, gdy Anna przepowiedziała komuś przyszłość, skończyło się fatalnie. Czemu z tobą miałyby być inaczej?

Przejdź do **Wprowadzenia 4**.

**Wprowadzenie 3:** Anna otwiera oczy. „Zastanawiałam się, kiedy znów się spotkamy”. Pytasz, jak mogłaby tego nie wiedzieć, skoro jej wszystkie przepowiednie ostatecznie się sprawdziły. Twoja uwaga wywołuje u wróżbitki wybuch serdecznego śmiechu. „To wcale nie znaczy, że wszystko wiem, kochanieńki”. Przeciąga palcami po kręgu leżących przed nią kart. „Podejrzewam, że ostatnie tygodnie były dla ciebie trudne. Czy przybyłeś po wskazówki?” Grymas na twojej twarzy mówi wszystko. Całe zło, jakie cię spotkało, zaczęło się od jej przepowiedni. Czemu kolejne czytanie tarota miałyby sprawić, że sprawy przybiorą właściwy obrót?

Przejdź do **Wprowadzenia 4**.

**Wprowadzenie 4:** Nim masz szansę odpowiedzieć, Anna odkrywa najbliższą sobie kartę. Ukazuje ona podejrzenie wyglądającą, zakapturzoną postać, wokół której wbito w ziemię pięć mieczy. Inne istoty kulą się lub uciekają przed triumfującą postacią, zaś nad jej głową kotłuje się wir ciemnych chmur. Nad ilustracją widnieje napis: **PIĄTKA MIECZY**. „Może ci się wydawać, że zostałeś pokonany, lecz nie możesz się poddać rozpacz. Bitwa się zakończyła, jednak twe zmagania nadal trwają”. Żal ścisła ci gardło. Chcesz tyłko, by ten koszmarny skończył, lecz w słowach Anny pobrzmiwia prawda: wiesz, że nic się nie skończy bez twego udziału. Niebo rozjaśnia się światłem, po czym następuje ogłuszający grzmot. Chmury zasnuwające niebo nie są naturalne. Widmowe kształty burzą się i pływają we mgle wysoko nad twoją głową. Jeśli się skupisz, jesteś w stanie usłyszeć niesione na skrzydłach wiatru jęki bólu i rozpaczki wydawane przez zjawy. „Zaczęło się” – mówi cicho Anna. Podnosisz się na nogi odpychając od siebie wyczerpanie, ból i strach.

Przejdź do **Przygotowania**.

### Przygotowanie

☞ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *W szponach chaosu*, *Agenci Azathotha* oraz *Dzieci nocy*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



☞ Wylosuj jedną z dwóch lokalizacji Rivertown, jedną z dwóch lokalizacji Dzielnica handlowa, jedną z dwóch lokalizacji French Hill, jedną z dwóch lokalizacji Uptown, jedną z dwóch lokalizacji Southside oraz jedną z dwóch lokalizacji Południowy Kościół i umieść je w grze. Usuń z gry pozostałe wersje Rivertown, Dzielnicy handlowej, French Hill, Uptown, Southside i Południowego Kościoła. (Poniżej znajduje się sugerowane ułożenie lokalizacji). Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Southside.

☞ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli Anette Mason jest opętana przez moce zła, wykonaj następujące kroki:

❖ Należy zebrać wszystkie karty z następujących dodatkowych zestawów spotkań: *Muzyka potępionych*, *Sabat Anette*, *Miasto grzechów* oraz *Czarna magia*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



❖ Aby stworzyć talię aktów, użyj Aktu 1a — „Mroczna wiedza (w. I)” oraz Aktu 2a — „Zza grobu”.

❖ Umieść w grze Wzgórze Wisielca (Gdzie wszystko się kończy) i Łożę Srebrnego Świt (Spowita tajemnicą).

☉ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli Carl Sanford posiadał tajemnice wszechświata, wykonaj następujące kroki:

◆ Należy zebrać wszystkie karty z następujących dodatkowych zestawów spotkań: *Tajemnice wszechświata*, *Loża Srebrnego Świtu*, *Paniczny strach* oraz *Maski północy*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



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

◆ Aby stworzyć talię aktów, użyj Aktu 1a — „Mroczna wiedza (w. II)” oraz Aktu 2a — Nowy porządek świata”.

◆ Umieść w grze Lożę Srebrnego Świtu (*Gdzie wszystko się kończy*) i Wzgórze Wisielca (*Spowite tajemnicą*).

☉ Odlóż wroga Fletniarza Azathotha na bok, poza grę.

☉ Wylosuj dwie różne lokalizacje. Umieść 1 pęknięcie na każdej z danych lokalizacji (*patrz Pęknięcia i rozdarcia na następnej stronie*).

◆ Jeśli w grze jest 2 badaczy, wykonaj ten krok dwukrotnie.

◆ Jeśli w grze jest 3 badaczy, wykonaj ten krok trzykrotnie.

◆ Jeśli w grze jest 4 badaczy, wykonaj ten etap trzykrotnie, za każdym razem losując trzy lokalizacje zamiast dwóch.

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

## Tryb samodzielnej rozgrywki

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

☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:

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

☉ Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

◆ *Anette Mason jest opętana przez moce zła.*

◆ *Carl Sanford posiadał tajemnice wszechświata.*

## Losowanie lokalizacji

W tym scenariuszu często nakazuje się graczom losowanie lokalizacji. W tym celu należy potasować 8 lokalizacji usuniętych z gry podczas przygotowania (niewykorzystywanych wersji lokalizacji w grze) i dobrać 1 z nich.

Jeśli gra każe graczowi wylosować kilka lokalizacji, tasuje on razem 8 obecnie niewykorzystywanych lokalizacji i losowo dobiera wskazaną liczbę różnych lokalizacji.

## Pęknięcia i rozdarcia

W tym scenariuszu zagłada nie narasta w zwyczajny sposób. Zamiast tego na lokalizacjach umieszcza się szczeliny, reprezentowane przez żetony zasobów. Kiedy na jednej lokalizacji znajduje się wystarczająca liczba żetonów, pojawia się rozdarcie, które dodaje na daną lokalizację żetony zagłady i powoduje otwieranie się pęknięć w połączonych lokalizacjach. W tym scenariuszu głównym celem badaczy powinno więc być zapobieganie powstawaniu rozdarć poprzez usuwanie pęknięć z lokalizacji w grze. Można tego dokonać tylko poprzez używanie specjalnej zdolności na każdej lokalizacji.

## Umieszczanie pęknięć

Pęknięcia są umieszczane na lokalizacjach przede wszystkim ze zdolności Tajemnicy 1a: „**Wymuszony** – Kiedy na tej tajemnicy miałyby zostać umieszczone żetony zagłady: zamiast tego umieść po 1 pęknięciu na różnych losowych lokalizacjach w liczbie równej liczbie badaczy plus 1”. Jednak również efekty kart mogą umieszczać pęknięcia na lokalizacjach.

*Przykład: W grze znajdują się dwaj badacze i trwa faza Mitów. Podczas kroku fazy Mitów „Umieść 1 żeton zagłady na obecnej tajemnicy”, zamiast umieszczać żeton zagłady na Tajemnicy 1a, badacze muszą wylosować 3 różne lokalizacje. Wylosowali Southside, Rivertown i French Hill. Oznacza to, że na każdej z tych lokalizacji zostaje umieszczone 1 pęknięcie.*

Kiedy pęknięcia są umieszczane na kilku różnych lokalizacjach, powinny być umieszczane pojedynczo. Ten proces może zostać przerwany przez pojawienie się **rozdarcia** (patrz niżej).

## Rozpatrywanie rozdarcia

Rozdarcia pojawiają się przede wszystkim ze zdolności Tajemnicy 1a: „**Wymuszony** – Kiedy pęknięcia miałyby zostać umieszczone na lokalizacji z 3 pęknięciami: zamiast tego rozpatrz **rozdarcie** w danej lokalizacji”. Jednak efekty kart również mogą spowodować pojawienie się **rozdarcia**. Aby rozpatrzeć rozdarcie, należy wykonać w podanej kolejności następujące kroki:

- ☉ Najpierw należy usunąć wszystkie pęknięcia z danej lokalizacji.
- ☉ Następnie należy umieścić 1 żeton zagłady na danej lokalizacji.
- ☉ Na końcu należy umieścić 1 pęknięcie na każdej połączonej lokalizacji. Może to wywołać reakcję łańcuchową i spowodować pojawienie się rozdarcia na innych lokalizacjach!
- ☉ Jeśli zostanie rozpatrzone rozdarcie na lokalizacji, do końca danej fazy pęknięcia z innych rozdarcie nie mogą być umieszczane na danej lokalizacji.

*Przykład: Na Rivertown, gdzie znajdują się już 3 pęknięcia, ma zostać położone następne pęknięcie. Zamiast tego należy rozpatrzeć rozdarcie w Rivertown. Najpierw zostają usunięte wszystkie pęknięcia znajdujące się na Rivertown. Następnie na Rivertown zostaje umieszczony 1 żeton zagłady. Na końcu na każdej połączonej z Rivertown lokalizacji należy umieścić 1 pęknięcie. Może to spowodować, że na jednej z tych lokalizacji również pojawi się rozdarcie.*



## Sugerowane ułożenie lokalizacji dla scenariusza „W szponach chaosu”



## NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

**Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani):** sprawdź Dziennik kampanii.

☉ Jeśli Anette Mason jest opętana przez moce zła, przejdź do **Zakończenia 3**.

☉ Jeśli Carl Sanford posiadał tajemnice wszechświata, przejdź do **Zakończenia 4**.

**Zakończenie 1:** Duch zanosi się śmiechem na wasze słowa, lecz rechoć wkrótce milknie ucięty jak nożem. Spomiędzy drzew wychodzi grupa wiedźm tworzących to, co pozostało z sabatu Anette, prowadzona przez rudowłosą Erynn. Kobiety w milczeniu otaczają Anette. Erynn kłania wam się poważnie w uznaniu. Cała jej postać promieniuje powagą i determinacją. Rozumiecie, czemu przybyły i odstępujecie, by mogły swobodnie zabrać się do pracy.

Jedna z wiedźm kreśli krąg na ziemi wokół Anette. W tym samym czasie pozostałe pętają ją więzami palącej energii. Upiór wrzeszczy i zawodzi w agonii, lecz czarownice są nieugięte. Wreszcie ich zaśpiew osiąga crescendo i Erynn przerywa nietykalność kręgu swoim nożem, opierając się o niego z całych sił, jakby próbowała przebić nie przejrzyste powietrze, lecz litą skałę. Duch Keziah odpływa w wirze widmowej mgły, roztopiając się w powietrzu ze śmiertelnym krzykiem. Zwiotczałe ciało Anette pada głucho na ziemię. „To koniec” – stwierdza jedno z was, kładąc dłoń na ramieniu Erynn.

„Nie” – odpowiada ostro kobieta, wskazując na niebo. Burzowe chmury zniknęły, lecz na nocnym firmamencie nie dostrzegacie choćby jednej gwiazdy. Linia horyzontu stanowi brzeg przepastnej pustki nieboskłonu, rozdarcia tak ogromnego, że nawet nie zdawaliście sobie sprawy z jego obecności. Jak długo wisiało nad miastem, podczas gdy wy trwoniliście czas na ochronę przed pomniejszymi pęknięciami? Pytacie, jak można zapieczętować rozdarcie o takich rozmiarach. Wiedźma zaciska szczęki. „Nie wiem. Ale znam kogoś, kto wie”. Klęka nad Anette, unosi dłoń i policzkuje ją siarczyście. Anette budzi się, gwałtownie wyrwana z katatonicznego stanu.

„Czy tego właśnie chciałaś, siostrze?” – mówi Erynn, podnosząc towarzyszkę i zmuszając, by obejrzała katastrofalne skutki swoich poczynań.

„Doskonale wiesz, że nie” – odpowiada Anette zdartym głosem. – „Pragnęłam tylko, by każda z nas posiadała choć cień jej potęgi. Nie planowałam użyć tej mocy w taki sposób, jak ona. Jednak duch przejął kontrolę i nie potrafiłam mu się oprzeć”. Opuszcza głowę z rezygnacją. „Wybaczcie mi, siostry. Zawiodłam was wszystkie. Nie byłam dość silna”.

☉ Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

◆ „Narobiłaś już dość szkód. Teraz my się wszystkim zajmujemy”. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze kontynuują śledztwo samodzielnie.

◆ „Będziemy potrzebować twojej pomocy, aby to naprawić”. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze poprosili Anette o pomoc.

◆ „Jesteś aresztowana”. Możesz wybrać tę opcję, tylko jeśli przynajmniej jeden z badaczy posiada cechę **Detektyw**, **Policja** lub **Agencja**. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze aresztowali Anette.

◆ „W takim razie naucz nas, jak stać się silniejszym”. Możesz wybrać tę opcję, tylko jeśli przynajmniej jeden z badaczy posiada cechę **Czarnoksiężnik**, **Miskatonic** lub **Uczony**. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Anette nauczyła was pradawnej magii.

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

☉ Przejdź do **Antraktu IV: Zrządzenie losu**.

**Zakończenie 2:** Kłamstwo odnośnie konsekwencji waszych działań nie byłoby pierwszym w ustach Carla Sanforda, głowy Łoży Srebrnego Świtu – w końcu oszukał was już niejeden raz. Pytacie więc, co ma na myśli mówiąc, że wszystkich czeka zagłada. Z grymasem poleca wyjrzeć na zewnątrz.

Burzowe chmury zniknęły, lecz na nocnym firmamencie nie dostrzegacie choćby jednej gwiazdy. Linia horyzontu stanowi brzeg przepastnej pustki nieboskłonu, rozdarcia tak ogromnego, że nawet nie zdawaliście sobie sprawy z jego obecności. Jak długo wisiało nad miastem, podczas gdy wy trwoniliście czas na ochronę przed pomniejszymi pęknięciami?

Sanford podąża za wami, kulejąc i spoglądając w nocne niebo. Pytacie, jak można zapieczętować rozdarcie o takich rozmiarach, lecz nim ma okazję odpowiedzieć, warkocze mroku wynurzają się z cieni, przekształcając się w ciemne płaszczki. W kilka sekund jesteście otoczeni przez wiedźmy z sabatu Anette. Najwyższa Kapłanka wychodzi naprzód, wpatrując się w Carla Sanforda z piekielną intensywnością.

„Nie ufajcie choćby jednemu słowu tego przebrzydłego robaka” – ostrzega was. – „Wszystko, co uczynił, zrobił z myślą o osiągnięciu swego celu. Gotów byłby wziąć całą ludzkość na zakładnika, gdyby oznaczało to ostatnią szansę na zyskanie potęgi”.

Mimo ran Sanford prostuje się i wykrzykuje z furią kobiecie: „Co za hipokryzja! Zapomniałaś, że to ty i twoja błądząca na ślepo sekta zapoczątkowałyście to wszystko? Wzywanie zmarłych? Błaganie ich o moc?” – drwi z czarownicy. – „My wywyższylibyśmy cały rodzaj ludzki. Wy zaś pragnęłyście wywyżżyć tylko siebie”. Sanford po raz ostatni apeluje, byście odwołali się do zdrowego rozsądku. „Nie bądźcie głupcami” – mówi cicho. – „Łoża nigdy nie pragnęła takiego rozwiązania. Pozwólcie sobie pomóc i może wspólnymi siłami zdołamy przywrócić wszystko do normalności”.

☉ Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

❖ „Narobiłeś już dość szkód. Teraz my się wszystkim zajmujemy”. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze kontynuują śledztwo samodzielnie.

❖ „Będziemy potrzebować twojej pomocy, aby to naprawić”. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze poprosili Sanforda o pomoc.

❖ „Jesteś aresztowany”. Możesz wybrać tę opcję, tylko jeśli przynajmniej jeden z badaczy posiada cechę **Detektyw**, **Policja** lub **Agencja**. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze aresztowali Sanforda.

❖ „Nie zasługujesz, aby być naszym przywódcą”. Możesz wybrać tę opcję, tylko jeśli przynajmniej jeden z badaczy posiada cechę **Czarnoksiężnik**, **Srebrny Świt** lub **Kultysta**. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze przejęli kontrolę nad Łożą Srebrnego Świtu.

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

☉ Przejdź do **Antraktu IV: Zrządzenie losu**.

**Zakończenie 3:** Anette stoi pośrodku kręgu wiedźm. Jej oczy jarzą się nieskończoną mocą. Powyżej setki widmowych kształtów wyciągają ramiona w stronę czarownic poprzez sieć mocy łączącą wiedźmy z ich zmarłymi siostrami. Upiory pikują w dół, a każdy zawłaszcza sobie jedno ciało, gotów wykorzystać je do własnych celów. Jedynym dowodem oporu wiedźm jest krew spływająca z ich oczu, kiedy niezamierzone zaklęcie osiąga kulminację.

„Nadszedł czas!” – wybrzmiewa przez usta Anette bezcielesny głos Keziah. – „Pierwotny Chaos oczekuje! Usłysz nas, Sultanie Demonów!” Jej głos niesie się wśród nocy, a nad głowami otwiera się rozdarcie większe niż samo niebo. Linia horyzontu stanowi brzeg przepastnej pustki nieboskłonu ciągnącej się w nieskończoność, poza granice trójwymiarowej przestrzeni. „Zrobiłam, czego ode mnie żądałeś” – mówi Keziah do bytu, który nie jest obecny, ale słyszy każde słowo. – „Teraz rozpocznij swe żniwa i odbierz życie wszystkimi istotom na tym świecie. Niechaj cierpią za swe błędy”. Na te słowa widmowe postaci znikają jedna po drugiej, ulatując w stronę rozciągającej się wokół pustki. Anette wraz z siostrami padają na ziemię jak kłosa podcięte ręką kosiarza. Wtem materię rzeczywistości przenikają świergotliwie wysokie, fałszywe tony fletni...

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że zagłada zbliża się coraz bardziej.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Przejdź do **Antraktu IV: Zrządzenie losu**.

**Zakończenie 4:** Carl Sanford stoi na podwyższeniu w Wewnętrznym Sanktuarium Łoży, ubrany w srebrno-błękitne szaty. Zgromadzeni przed nim poddani klęczą w pokorze, gotowi otrzymać obiecaną im moc i zająć przynależne miejsce w nowym świecie, który stworzą. Księga, z której czyta Sanford, jaśnieje wiedźmim blaskiem. „Nazbyt długo pozostawaliśmy spętani okowami własnej śmiertelności!” – oświadcza, gdy ceremonia osiąga szczytowy punkt. – „Zerwiemy je i wzniesiemy się na wyższy wymiar egzystencji!” Dokładnie nad budynkiem, w którym stoją kultysty, otwiera się szczelina większa niż samo niebo. Linia horyzontu stanowi brzeg przepastnej pustki nieboskłonu ciągnącej się w nieskończoność, poza granice trójwymiarowej przestrzeni. Potem wszystkie świece w sanktuarium Łoży gasną, jakby zduszone jednym podmuchem, a intonowana pieśń zamiera, zastąpiona tyleż cichymi, co nerwowymi szeptami. „Co się dzieje?” – pyta Sanford gniewnie, rozpaczliwie próbując czytać ze spoczywającej przed nim księgi. Lecz jest za późno. Łoży udało się jedynie przyspieszyć własny upadek. Prawdziwą nieśmiertelność mogą osiągnąć tylko ci, którzy są godni. Wtem materię rzeczywistości przenikają świergotliwie wysokie, fałszywe tony fletni...

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że zagłada zbliża się coraz bardziej.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Przejdź do **Antraktu IV: Zrządzenie losu**.

## Antrakt IV: Zrządzenie losu

**Zrządzenie losu 1:** Stoicje pod rozdarcie, zadziwieni jego majestatem. Wszystko, co przepowiedziała wróżbitka, okazało się prawdą. „Mamy tu do czynienia z kwestiami życia i śmierci” – powiedziała. Jakże znamienne i celne były to słowa. Za kosmicznymi wrotami czeka jądro wszechświata. Teraz rozumiecie, co czai się po drugiej stronie, pożądlwie rwąc tkaninę rzeczywistości: zguba całej ludzkości. Nie, nie tylko ludzkości. Zguba całego życia we wszechświecie.

Czujecie w ustach gorzki smak. Do oczu napływają wam łzy. Zaciskacie pięści tak mocno, że paznokcie przebijają skórę. Jeśli musicie umrzeć, niech tak się stanie. Jednak nie umrzecie, bezczynnie patrząc, jak wokół was umiera świat.

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że przed wami wije się szlak. Obok postaw kreski w liczbie określonej przez poniższe warunki. Następnie przejdź do **Zrządzenia losu 2**.

☉ Jeśli pogodziłeś się ze swym losem:

✦ Wiecie, co macie zrobić. Postaw 1 kreskę.

☉ Jeśli badacze poprosili Anette o pomoc:

✦ „Keziah odwiedził posłaniec pewnej starożytnej istoty i namówił ją, by podpisała księgę. Czarną Księgę Azathotha”. Samo imię tej istoty przyprawia o dreszcze. Anette zaciska pięść. „Byłam głupia, że nie pojęłam tego wcześniej. Właśnie to było źródłem jej potęgi. Nie mistrzostwo w czarnoksięstwie, lecz pakt ze straszliwym, mrocznym bóstwem. Rozdarcie naszego świata, zerwanie okowów śmierci: właśnie tego od początku pragnęła Keziah. Tego w istocie oczekiwał od niej Azathoth” – konstatuje z urazą w głosie.

✦ Postaw 2 kreski. Następnie, w oparciu o wasz poziom trudności, dodaj następujące żetony chaosu do worka chaosu:

✦ Łatwy: –3.

✦ Trudny: –5.

✦ Standardowy: –4.

✦ Ekspercki: –6.

☉ Jeśli badacze poprosili Sanforda o pomoc:

✦ „To wrota” – tłumaczy Sanford. – „Łączą nasz świat z głębinami Kosmosu. Według najbardziej bluźnierczych ksiąg, jakie przeczytałem, w jego centrum śpi istota znana jako Azathoth”. Samo imię tego czegoś przyprawia o dreszcze. „Obawiam się, że poruszył się w swym śnie. To, czego teraz doświadczamy – szczeliny w przestrzeni, przełamane bariery

między światami: wszystko tylko dlatego, że przez krótką chwilę, zaledwie przez ułamek sekundy, zakłóciliśmy sen Azathotha. Czy rozumiecie, co to oznacza?”

✦ Postaw 2 kreski. Następnie, w oparciu o wasz poziom trudności, dodaj następujące żetony chaosu do worka chaosu:

✦ Łatwy: –3.

✦ Trudny: –5.

✦ Standard: –4.

✦ Ekspercki: –6.

☉ Jeśli w sekcji „Odkryte pamiętki” jest zanotowanych 2 lub mniej pamiętek:

✦ Wasze przygotowanie do tej wyprawy jest wręcz żalosne. (Nic się nie dzieje).

☉ Jeśli w sekcji „Odkryte pamiętki” jest zanotowanych 3–5 pamiętek:

✦ Odkryte przez was dowody dają wam wiedzę, dzięki której wyprawa będzie nieco łatwiejsza. Wielu rzeczy jednak nadal nie wiecie. Postaw 1 kreskę.

☉ Jeśli w sekcji „Odkryte pamiętki” jest zanotowanych 6 lub więcej pamiętek:

✦ Wiecie dokładnie, co was czeka podczas wyprawy. Postaw 2 kreski.

☉ Jeśli dowolny badacz posiada w swojej talii Czarną księgę:

✦ Zawiera ona wiedzę o krainach znajdujących się daleko poza czasem i przestrzenią. Postaw 1 kreskę.

☉ Jeśli zagłada zbliża się coraz bardziej:

✦ Paszczka Azathotha już się rozwiera. Postaw 2 kreski.

**Zrządzenie losu 2:** Niemal godzinę wpatrujesz się w pustą otchłań, zastanawiając się nad pozostałymi opcjami i czekającym cię losem. Stado pozbawionych oblicza, skrzydlatych istot krąży nad polem, gdzie usiadłeś. Przypominają sępy oczekujące, aż umrzesz, by mogły ucztować na twym trupie. Podlatują bliżej i bliżej, i zaczynasz się zastanawiać, czy potrafisz odczytywać myśli błąkające się na powierzchni twego umysłu. Wreszcie wstajesz i podnosisz rękę, wzywając jednego z potworów. Konstatujesz, że to pewnie najgłupsza rzecz, jaką zrobiłeś w życiu. Jednak instynkt cię nie myli: stwórz zlatuje na skórzastych skrzydłach i ląduje na mokrej trawie naprzeciw. Obniża głowę do wysokości twoich ramion, jakby oferował ci swój grzbiet. Dusisz w sobie ostatnie wątpliwości i obawy, i wspinasz się na tę dziwną istotę. Kilka szybkich uderzeń skrzydeł i już niesie cię w pustkę, poza granice przestrzeni... Wprost ku domenie Azathotha.





## Scenariusz VIII: Przed Czarnym Tronem

Twój skrzydlaty wierzchowiec niesie cię dalej i dalej, w atramentową czerni koszarnej pustki innego wymiaru. Nie śmiesz spojrzeć wstecz, bo wiesz, że widok zapewne zlamalby ci serce lub doprowadził do obłądu. Ogromne, przypominające polipy okropieństwa przesuwają się bezgłośnie pośród mroku i pustki kosmosu. Miałaś nadzieję obserwować

migotliwych konstelacji gwiazd. Zamiast tego żołądek burzy ci się w obliczu nieskończonego ogromu ciemnego, zimnego wszechświata, który majaczy przed tobą. Z oddali dobiegają akordy melodii – melodii, której nie sposób odtworzyć na żadnym znanym w twoim wszechświecie instrumencie i której nut nie potrafiłbyś zinterpretować, gdyby nie wybrzmiewały właśnie w twoich uszach.

Naraz czujesz podmuch powietrza. Twój wierzchowiec mija wieżycę stanowiącą część koszarnej, onyksowej bariery i zniża lot, kierując się w stronę wejścia do jaskini z czarnego kamienia, pełnej budowli o niemożliwej geometrii. Muzyka przybiera na sile, a ty zlatujesz niezachwianie przez niewiarygodną dolinę, lawicę bezkształtnych istot oraz rzeczy tańczące w ukryciu bezwymiarowej czerni. Wbrew własnej woli wsluchujesz się w dziwną melodię, zapamiętując każdą dysharmonijną nutę. Żadna myśl, ni sen ludzkiej rasy nie mogą cię tu osiągnąć – w miejscu, które było starożytne na długo przed powstaniem Ziemi. Pozostaje mieć nadzieję, że zdolasz zaprowadzić swego rumaka tam, dokąd musisz się udać... Do tronu, na którym siedzi sam Azathoth.

## Przygotowanie

☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Przed Czarnym Tronem*, *Agenci Azathotha*, *Nieumikniony los*, *Pradawne zło* oraz *Mroczny kult*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Znajdź lokalizacje Szkaradny pałac, Dwór Wielkich Przedwiecznych i Czarny Tron. (Są to odkryte strony 3 lokalizacji „Kosmos”). Odlóż dane lokalizacje na bok, poza grę.
- ☉ Umieść w grze lokalizację Wrota kosmosu. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Wrotach kosmosu.
- ☉ Potasuj pozostałe lokalizacje stroną „Kosmos” do góry i utwórz z nich osobną talię. Ta talia nazywana jest Kosmosem (*patrz „Kosmos” po prawej*).
- ☉ Weź odłożony na bok Szkaradny pałac oraz wierzchnią kartę z Kosmosu i potasuj je tak, aby nie dało się ich rozróżnić. Następnie umieść je w grze razem z zakrytymi kartami gracza z wierzchu talii głównego badacza, jak opisano to w sekcji „Ułożenie lokalizacji dla Przygotowania / Aktu 1”. Zakryte karty gracza reprezentują pustą przestrzeń (*patrz „Pusta przestrzeń” na następnej stronie*).
- ☉ Odlóż wroga Fletniarza Azathotha na bok, poza grę.
- ☉ Umieść Azathotha w grze, obok talii tajemnic. Do końca scenariusza Azathoth jest w grze, ale nie jest w żadnej lokalizacji.
- ☉ Sprawdź *Dziennik kampanii*. Za każdą kreskę postawioną obok *przed wami wije się szlak* umieść 1 żeton zasobu na karcie pomocy scenariusza.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

## Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- Ⓒ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♣, ♠, ♡, ♣, ♠, ♡, ♣, ♠, ♡, ♣.
- Ⓒ Badacze mogą wybrać liczbę kresek postawionych obok *przed wami wije się szlak*.
  - ❖ Dla łatwiejszej i mniej losowej rozgrywki należy wybrać 5 lub 6.
  - ❖ Dla standardowej trudności należy wybrać 3 lub 4.
  - ❖ Dla trudniejszej i bardziej losowej gry należy wybrać 1 lub 2.
  - ❖ Dla prawdziwego wyzwania należy wybrać 0.

## Kosmos

Podczas tego scenariusza nowe lokalizacje będą wchodzić do gry z wierzchu Kosmosu, oddzielnej talii składającej się z dwustronnych lokalizacji. Zazwyczaj dzieje się tak w wyniku działania zdolności każdego aktu: „➡ Wydadaj X żetonów wskazówek: dobierz X wierzchnich kart z Kosmosu. Wybierz jedną z nich, umieść ją w grze, używając jej polecenia „Kosmos –”, i porusz się na nią. Wtasuj pozostałe karty z powrotem do Kosmosu”.

Odkryta strona każdej lokalizacji Kosmos posiada polecenie „**Kosmos –**”, które wskazuje badaczowi, gdzie należy przyłączyć daną lokalizację. (Na przykład „**Kosmos –** Przyłącz powyżej” oznaczałoby, że dociągniętą właśnie lokalizację należy natychmiast umieścić powyżej lokalizacji badacza, zaś „**Kosmos –** Przyłącz po prawej” oznaczałoby, że dociągniętą właśnie lokalizację należy natychmiast umieścić po prawej stronie lokalizacji badacza).

Nowa lokalizacja nie może wejść do gry na pozycji, która jest już zajęta przez inną lokalizację. Jeśli polecenie przyłączenia lokalizacji jest niemożliwe do wypełnienia, należy wtasować daną lokalizację z powrotem do Kosmosu i anulować efekty poruszenia się.

Polecenia „**Kosmos –**” są rozpatrywane tylko wtedy, gdy lokalizacja została dobrana z Kosmosu. Kiedy odkryta zostaje lokalizacja Kosmos, która znajduje się już w grze, nie należy postępować według jej polecenia „**Kosmos –**”.

## Pusta przestrzeń

W tym scenariuszu gracze są czasem proszeni, aby umieścić w grze „pustą przestrzeń”. Aby to zrobić, bierze kartę z wierzchu talii aktywnego badacza i umieszcza ją w grze zakrytą na wskazanej pozycji. Jeśli nie ma aktywnego badacza, zamiast tego należy użyć karty/kart z wierzchu talii głównego badacza.

Pusta przestrzeń nie jest lokalizacją i nie mogą na nią wchodzić wrogowie ani badacze, chyba że zaznaczono inaczej. W takiej sytuacji liczą się jako lokalizacje dla celu określenia odległości pomiędzy dwoma lokalizacjami.

Lokalizacja może wejść do gry na pozycji zajmowanej przez pustą przestrzeń. Kiedy tak się stanie, pustą przestrzeń należy wtasować z powrotem do talii jej właściciela.

## Nowe słowo kluczowe: Powiązana

Niektóre karty graczy w tym zestawie Mitów posiadają słowo kluczowe „Powiązana”. Karty ze słowem kluczowym Powiązana odwołują się do innej karty gracza. Nie posiadają poziomu i dlatego nie są dostępne podczas budowania swojej talii. Zamiast tego karta, z którą są powiązane (która jest wymieniona w nawiasie przy tym słowie kluczowym), przywołuje powiązane karty do gry.

Jeśli talia badacza zawiera kartę, która przywołuje jedną lub więcej powiązanych kart, dane powiązane karty powinny być odłożone na bok na początku każdej gry.

*Przykład: Kojąca melodia posiada słowo kluczowe: „Powiązana (Święte lustro)”. Oznacza to, że jest ona powiązana z kartą Święte lustro. Kojąca melodia nie posiada poziomu i dlatego nie jest ona dostępna podczas budowania talii badacza. Jednak Święte lustro przywołuje do gry 3 kopie Kojącej melodii. Z tego powodu gracz posiadający w swojej talii Święte lustro powinien na początku gry odłożyć na bok 3 kopie Kojącej melodii. Dane karty nie są częścią danej talii badacza i wliczają się do jego limitu kart w talii badacza.*

## Ułożenie lokalizacji dla Przygotowania / Aktu 1



## Ułożenie lokalizacji dla Aktu 2



## Ułożenie lokalizacji dla Aktu 3



## NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

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

**Pokonany badacz:** Twój wierzchowiec nie ratuje cię z upadku. Spadasz w dół i w dół, przez bezkresną pustkę świadomej czerni. Spadasz dalej. I dalej. Błagasz i krzyczysz, prosisz i wołasz, wznosisz modlitwy, by to się wreszcie skończyło, by uderzyć o twardą podłogę. Jednak ukojenie nie nadchodzi. Uświadamiasz sobie, że będziesz nadal spadać, gdy skończy się wszechświat.

- ☉ Wszyscy badacze, którzy zostali pokonani, **oszałeli**.
- ☉ Jeśli udało się osiągnąć inne zakończenie, pozostali badacze odczytują odpowiednie zakończenie.
- ☉ Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): przejdź do **Zakończenia 1**.

**Zakończenie 1:** Pierwotny Chaos się przebudził, jego głód jest niezaspokojony. Otwiera kosmiczną paszczę. Paszcza rozwiera się szeroko. Wszechświat cichnie. Mijają całe eony. Wszędzie panuje bezruch. W centrum pustego kosmosu Ślepy Bóg Idiota ponownie daje się ukolysać do snu. Śni. W jego śnie wybuch kosmicznej energii rozszerza się we wszystkich kierunkach. Rodzi się nowy wszechświat. Mgławice zapadają się w sobie i przekształcają w gwiazdy. Powstają nowe światy zaludnione nowymi istotami, które rozwinęły się po to, by je zamieszkać. Jedna z nich dowiadyuje się o istnieniu Azathotha. Jego kult zaczyna się szerzyć. Ostatecznie wszyscy poddadzą się szaleństwu albo dołączą do ciebie w zapomnieniu... Albowiem w wielkim kole losu jesteśmy ledwie drobkami pyłu dryfującymi w eterze i żyjącymi lub umierającymi według woli kapryśnego, nie dbającego o nic kosmosu.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Azathoth pochłonął wszechświat.
- ☉ Wszyscy badacze zostają **zabici**.
- ☉ Badacze przegrywają kampanię.

**Zakończenie 2:** Dopiero niedawno pojąłeś cel ohydnej muzyki, którą słyszałeś nieustannie podczas całego śledztwa. To swego rodzaju kolysanka, która ma zapobiec przebudzeniu się niczego nieświadomego bóstwa. Na krótką chwilę gra fletni ustala i Azathoth poruszył się we śnie. Teraz zaczynasz pojmować, dlaczego Anna podeszła do ciebie w tę pamiętną noc i błagała o możliwość przepowiedzenia przyszłości. Uświadomiła sobie rolę, którą odegrasz, jeśli zdołasz tu dotrzeć.

Siadając u stóp ocienionego tronu tej potężnej istoty, sięgasz po fletnię i zaczynasz grać.

W miejscu, gdzie czas i głód, wiek i zmęczenie stanowią jedynie zmartwienia zwykłych śmiertelników, które ciebie nie dotyczą, twym jedynym obowiązkiem jest nie przestawać grać. Niechybnie. Bezustannie.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że główny badacz dołączył do fletniarzy Azathotha.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Azathoth śpi... na razie.
- ☉ Główny badacz **oszałał**.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 5 dodatkowych punktów doświadczenia, gdyż dzięki wam wszechświat nie został pochłonięty.
- ☉ Każdy badacz doznaje 2 punktów traumy psychicznej, ponieważ wie, że przebudzenie Azathotha pewnego dnia jest nieuniknione.
- ☉ Badacze wygrywają kampanię!

**Zakończenie 3:** Nie godzicie się, by ta istota zniszczyła wszystko, co kiedykolwiek kochaliście. Gromadzicie to, co jest potrzebne do rytuału – odrobinę cieniejszej esencji z płaszczy wiedzy, fragment widmowej mgły z odpędzonych waszymi wysiłkami upiórów oraz wiedzę pozyskaną dzięki zgłębianiu historii Arkham. Powoli, w ciszy, tkacie wspólnie swój mur, zszywając mrok z krwią, krew z duszami, dusze z odlamkami onyksu. Zajmuje to całe wieki. Kiedy kończycie, waszą nagrodą jest zapomnienie. Bezruch i cisza tak czysta, tak idealna, że nic nie może jej przeniknąć. Wasza bariera nie może powstrzymać Azathotha – tak naprawdę jest to niemożliwe – ale może teraz nie poruszy się we śnie tylko dlatego, że jacyś głupcy z Ziemi zdecydowali się wezwać jego imię albo skorzystać z jego mocy. W obliczu skończonego zadania odwracacie się ku ciemności i wzywacie swe wierzchowce. Czas wracać do domu.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Azathoth śpi... na razie.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 5 dodatkowych punktów doświadczenia, gdyż dzięki wam wszechświat nie został pochłonięty.
- ☉ Każdy badacz doznaje 2 punktów traumy fizycznej, ponieważ ich koszmarna podróż do domu odcisnęła piętno na ich ciałach.
- ☉ Badacze wygrywają kampanię!

**Zakończenie 4:** Dotarliście do ocienionego tronu Azathotha, lecz osiągnięcie istoty z tego miejsca to nadzwyczaj trudne zadanie. A nawet, jeśli by się wam udało, nie macie pojęcia, co moglibyście zrobić, by powstrzymać bóstwo. Nie jesteście w stanie zabić Azathotha, a nawet nieśmiała próba zrobienia mu jakiegokolwiek krzywdy byłaby naznaczona ryzykiem zakłócenia jego snu. W desperacji liczycie, że znajdziecie odpowiedzi w Czarnej księdze Keziah. W chwili jej otwarcia w waszych dłoniach pojawiają się pióra, a głos z otchłani odzywa się w waszych uszach. „Podpiszcie to własną krwią. Przyjmijcie tajemne imiona, a wasze pragnienia wkrótce się ziszczą. Wy i wasz świat zostaniecie oszczędzeni”. Zdajecie sobie sprawę, że to głos zła – ten sam głos, który usłyszał Walter Gilman przed upadkiem, ten sam głos, który onegdaj skusił Keziah Mason i powiódł ją na ścieżkę, której skutków doświadczyliście... Pytanie, czy macie inny wybór?

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- ☉ „Trzeba to zrobić”. Przejdź do **Zakończenia 5**. Będziesz przez to zgubiony.
- ☉ „Odmawiam!”. Przejdź do **Zakończenia 1**. Wszechświat będzie przez to zgubiony.

**Zakończenie 5:** Nakłuwasz ramię końcówką pióra i składasz podpis własną krwią.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Azathoth śpi... na razie.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze podpisali Czarłą księgę Azathotha.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 10 dodatkowych punktów doświadczenia, ponieważ poznał najbardziej skryte sekrety Czarnej księgi.
- ☉ Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy fizycznej i 2 punkty traumy psychicznej — to konsekwencje ich paktu z posłańcem Azathotha.
- ☉ Badacze wygrywają kampanię...?

## Epilog

Sprawdź Dziennik kampanii. Przeczytaj po kolei każdą poniższą sekcję, tylko jeżeli gracze wygrali kampanię oraz jeśli powiązany z nią wpis w *Dzienniku kampanii* jest prawdziwy.

**Przeczytaj następujący fragment tylko, jeśli badacze aresztowali Anette.**

„Zniknęła? Jak to zniknęła?!” – piekli się szeryf Engle.

„Niech pan sam zobaczy” – opowiada oficer. Prowadzi szeryfa przez długi korytarz z celami po obu stronach. – „Była pilnowana od rana do wieczora, proszę mi wierzyć. W jednej chwili tu była, a w drugiej...” Zatrzymuje się naprzeciw celi Anette i patrzy, jak szeryfowi Engle'owi opada szczęka. Ściany celi wymalowano lepką, czerwoną substancją, układającą się w delikatne kształty.

Po więźniarce nie pozostał ślad.

**Przeczytaj następujący fragment tylko, jeśli badacze przejęli kontrolę nad Łożą Srebrnego Świtu.**

Dziękujesz skinieniem głowy jednemu z rycerzy, kiedy na blacie obszernego, dębowego biurka kładzie akta, o które poprosiłeś. Odnalezienie wszystkich zapisków Carla Sanforda nie było proste, ale przynajmniej teraz tajemnice Zakonu są w zasięgu twojej ręki. „Co dalej?” – pyta mężczyzna aż palący się do służby. Informujesz go, że właśnie tej nocy w sanktuarium odbędzie się spotkanie. „Doskonale. Wezwę najbardziej lojalnych członków” – opowiada. Odsyłasz go oszczędnym gestem i wyglądasz przez okno swego nowego gabinetu. Miasto Arkham jest równie ponure i budzące niechęć, co zwykle... Ale przynajmniej trzymasz w garści jego sekrety.

**Przeczytaj następujący fragment tylko, jeśli badacze przetrwali uścisk Obserwatora.**

Gdy wchodzisz, Anna obserwuje cię w milczeniu. Jak zwykle jej zdolność przewidywania jest frapująca, ale powoli się do tego przyzwyczajasz. „Długo na ciebie czekałam” – przyznaje. – „Pewnie masz do mnie wiele pytań. Doskonale. Pytaj, o co chcesz, choć domyślam się, że do tej pory poznałeś już odpowiedzi”. Nie proponuje ci czegoś do picia ani miejsca, gdzie mógłbyś spocząć. Zaczynasz opisywać swoją sytuację, lecz prawda o twoim stanie jest jasna dla każdego, kto posiada talenty podobne wróżbitce (i niemal dla nikogo innego). Miałeś nadzieję na jakieś wytłumaczenie – uwierzyłybyś w najbardziej naiwne – jednak stanowiło to wyraz twej desperacji i wiary w jego istnienie bez względu na fakty. Anna obdarza cię pełnym litości spojrzeniem i potrzęsa głową. „Na pewno do teraz już musiałeś wszystko zrozumieć. Wypełniłeś swoje zadanie. Wszystkie sprawy, jakimi miałeś się tu zająć, zostały zamknięte. Nadszedł czas, abyś odpoczął i odnalazł spokój”.

Spokój? O czym ona mówi? Nie możesz sobie na to pozwolić! Przecież zostało jeszcze tyle do zrobienia...!

Wykreśl badacze przetrwali uścisk obserwatora z Dziennika kampanii.

**Przeczytaj następujący fragment tylko, jeśli badacze podpisali Czarną księgę Azathotha.**

We śnie podchodzi do ciebie wysoki mężczyzna. Obdarza cię nieznośnie złośliwym uśmiechem. „Czas spłacić długi” – oznajmia. – „Dostałeś to, czego chciałeś. Teraz moja kolej”.

## PRZECZYTAJCIE TYLKO, JEŚLI „JESTEŚCIE ŚCIGANI”

Cokolwiek zrobisz, istota nieustannie atakuje twój umysł. Jej spojrzenie prześladowuje cię, gdziekolwiek się obejrzysz. To coś kontroluje każdą twoją myśl – nadzieje, uczucia, obawy, ambicje. Wciąż przypomina ci o twojej bezcelowej egzystencji. Każdej nocy wierzysz się bezsenność, niezdolny uwolnić się od poczucia beznadziei. Twoje myśli zwracają się ku ponurej, niepewnej przyszłości. Przyszłości bez życia. Przyszłości bez ciebie. To męczarnie, które musi przeżyć każdy śmiertelnik, a zarazem jedyne doświadczenie, którego nie potrafi opisać. Duchy? Wymiary wykraczające poza naszą cielesną powłokę? Nic prócz ostatniej deski ratunku, której chwyta się umysł desperacko próbujący trzymać się życia.

Kiedy stwór znów cię nawiedza, dochodzisz do nowego wniosku. Owiewa cię lodowaty podmuch w chwili, gdy istota na twoich oczach nabiera kształtów. W gardle cię ściska i łzy napływają do oczu, ale stawiasz jej czoła. Odrzucasz strach. Stwór obserwuje cię z zaciekawioną, a świst piekielnych piszczalek odchodzi w nicość. Istota wyciąga w twoim kierunku pazurzystą dłoń, a ty decydujesz się ją uściśnąć. Nigdy nie uwolnisz się od istoty, niemniej istnieje cień szansy, że zdołacie się porozumieć. Może zapanujesz nad swoim strachem. To bez znaczenia, czy świat ma jakiś cel. Przynajmniej to twój świat, do licha! I nic nie powstrzyma cię przed dostosowaniem go do twoich potrzeb.





## Od autora

Cóż, zrobiło się *mrocznie*. Przepraszamy.

W każdej kampanii do gry karcianej *Horror w Arkham* staramy się wzorować na innej odmianie horroru. W *Przerwanym kręgu* inspirowaliśmy się w szczególności „horrorem gotyckim” oraz „horrorem egzystencjalnym”. Po kilku kampaniach, w której gracze podróżowali do odległych miejsc, chcieliśmy pozwolić im powrócić do Arkham — miasta przepelnionego mrocznymi, krwawymi tajemnicami — i zagłębić się w jego historię. Z tego powodu postanowiliśmy zaczerpnąć z opowieści o duchach i powieści gotyckich, w których bohaterowie często muszą walczyć z powracającymi demonami przeszłości.

Plotki na temat czarnoksięstwa i czarnej magii odznaczają się wyraźnie w historii Arkham, dlatego naturalne wydało się zawarcie sabatu czarownic jako głównego przeciwnika w jednej z kampanii. Jednak temat ten jest bardziej złożony. Wiadźmy z dzieł Lovecrafta są pełnym odzwierciedleniem więdz z Salem, które zaprezentowano podczas słynnych procesów czarownic: kobietami, które zawarły pakt z Diablem. W prawdziwym świecie wyznawcy wiccyanizmu i poganie woleliby nie być utożsamiani z takim obrazem „więdzmy”, który nie jest nawet odrobinę reprezentatywny dla prawdziwego czarnoksięstwa. Taki obraz wynika jednak z mitów Lovecrafta, a my chcieliśmy zamieścić czarną magię w naszej wizji Arkham. W tym celu postanowiliśmy zawrzeć w niej wersję Lovecrafta, ale *wyłącznie* jako zabobon. Z wyjątkiem Keziah Mason nasze więdzmy to po prostu czarodziejki, nic więcej. Są to przede wszystkim kobiety, aby niejako oddzielić je od Loży Srebrnego Świtu, organizacji patriarchalnej, na czele której stoi mężczyzna. Grupy te różnią się od siebie w wielu rzeczach, jednak można rzec, że po części są to dwie strony tego samego medalu.

Ponieważ głównymi przeciwnikami w kampanii są te dwie frakcje, postanowiliśmy wykorzystać Przedwiecznego, który nie posiada własnych motywacji ani pragnień. Gdy tylko Azathoth stał się centralnym punktem naszej historii, jej wydźwięk nagle stał się przerażający egzystencjalny i wzbudzał pytania: Dlaczego w ogóle tu jesteście? Jaki jest sens istnienia? Jak by nie patrzeć, pewnego dnia wszyscy umrzemy. Okazało się to naturalnym uzupełnieniem tego, co pierwotnie miało być historią o duchach, i doskonale wpasowało się do całości wraz z Azathothem jako finałowym „bossem”. Bo jak właściwie walczyć z czymś, *co i tak jest nieuniknione*?

Mamy nadzieję, że granie w *Przerwany krąg* dało wam tyle emocji, co nam tworzenie go. Obiecuję, że kolejna kampania nie będzie aż tak depresyjna. W zasadzie idę o zakład, że będzie to kampania z *waszych* snów...

– Matthew Newman

## Twórcy gry

**Projekt i rozwój rozszerzenia:** Matthew Newman wraz z Danielem Schaeferem

**Redakcja i korekta tekstów fabularnych:** Jeremiah J. Shaw

**Redakcja i korekta tekstów mechanicznych:** B.D. Flory

**Menedżer d/s gier karcianych:** Mercedes Opheim

**Zespół fabularny *Horroru w Arkham*:** Dane Beltrami i Kara Centell-Dunk

**Projekt graficzny rozszerzenia:** Sebastian Koziner

**Koordynator projektu graficznego:** Joseph D. Olson

**Kierownik projektu graficznego:** Christopher Hosch

**Kierownictwo artystyczne:** Jeff Lee Johnson

**Zarządzający dyrektorem artystycznym:** Melissa Shetler

**Zarządzanie produkcją:** Jason Glawe i Dylan Tierney

**Dyrektor kreatywny ds. grafiki:** Brian Schomburg

**Starszy kierownik projektu:** John Franz-Wichlacz

**Starszy specjalista ds. rozwoju produktu:** Chris Gerber

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Wydawca:** Andrew Navaro

**Tłumaczenie gry:** Aleksandra Miszta

**Tłumaczenie tekstów fabularnych:** Marek Mydel

**Lokalizacja elementów graficznych:** Mateusz Szupik

**Korekta wersji polskiej:** Jan Jewuła, Marek Mydel, Kamil Orluk, Anna Roszczyk, Artur Rymanowski, Tomasz Siedlecki, Jakub Wójtowicz

Cytaty wykorzystane w kampanii zostały zaczerpnięte z opowiadań H. P. Lovecrafta *Sny w domu więdzmy* (tłum. R. P. Lipski), *Koszmar w Dunwich* (tłum. R. Grzybowska) i *W poszukiwaniu nieznanego Kadath* (tłum. R. P. Lipski, A. Ledwozyw), a także dzieł *Zołnierz o bladym obliczu* (tłum. T. Evert) A.C. Doyle'a i *Makbet* (tłum. L. Ulrich) W. Shakespeare'a. *Specjalne podziękowania dla Jona Zierdena i Kathleen Miller!*

### Testerzy

David Attali, Michael Boggs, Robert Brantseg, Crystal „Dead to Me” Chang, Marcia Colby, Stephen „Money Bags” Coleman, Guillaume Couteau, Alex Davy, Andrea Dell’Agnese, Alex DeNagy, Justin Engelking, Julia Faeta, B.D. Flory, Jérémý Fouques, Jeremý Fredin, Nate French, Dave Galey, Ken Grazier, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Neil Kimball, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Jill McTavish, Eric Meyers, Nicole Meyers, Annette Nepomuceno, Andrew Nguyen, Josh Parrish, Chad Reverman, Ian Rickett, Rebecca Scarlett, Vincent Schwartz, Alexander Skeggs, Preston „The Real Preston” Stone, Michael Strunk, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Zachary Varberg, Zeke Waletzky, Jeremý „Ghost Busta” Zwirn

*Specjalne podziękowania dla naszych beta-testerów!*

Dziennik kampanii:

*Przerwany krąg*

## BADACZE

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

*Notatki z kampanii*

*Odkryte pamiętki*

- Drolog
- Godzina duchów
- U progu śmierci (Akt 1)
- ~ Kroniki zaginionych
- U progu śmierci (Akty 2-3)
- ~ Cena postępu
- Sekretne imię
- Zapłata za grzechy
- Dla większego dobra
- ~ Wewnętrzny krąg
- Zjednoczenie i zwątpienie
- W szponach chaosu
- ~ Zrządzenie losu
- Przed Czarnym Tronem
- ~ Epilog

ZABICI I OSZALALI BADACZE

NR 13

KOMENDA POLICJI  
 MIASTA ARKHAM  
 ZGŁOSZENIE ZAGINIECIA OSOBY



Arkham

WYDANIA -  
 wchodzi  
 ci tygodni

Nathaniel Rhodes  
 wybrany do Senatu

10 STRON

CZWÓRKA ZAGINIONYCH  
 NADAL NIE ODNALEZIONA

Mieszkańcy French Hill wciąż nie mo-  
 się otr...

*hill geratru  
 z...  
 pamięć  
 przez bosa*

Zaginione osoby

Gabriella Mizrah



Jerome Davids



Denny White



Valentino Divas



*epu  
 302  
 te  
 geka  
 falink  
 heu*

## Symbole zestawów spotkań



Agenci Azathotha



Czarna magia



Dla większego dobra



Godzina duchów



Królestwo śmierci



Loża Srebrnego Świtu



Miasto grzechów



Muzyka potępionych



Nieunikniony los



Obserwator



Przed Czarnym Tronem



Sabat Anette



Sekretne imię



Tajemnice wszechświata



U progu śmierci



Uwieszone dusze



W szponach chaosu



Widmowi drapieżcy



Zaginięcia  
w Posiadłości Świtu



Zapłata za grzechy



Zjednoczenie i zwątpienie