

HORROR W ARKHAM®

GRA KARCIANA

Księga kampanii ZAPOMNIANA ERA

Ziemia nie należy do nas

„Wspólnym elementem starożytnych mitów i nowożytnych omamów było założenie, że ludzkość jest tylko jedną – i to być może najlichszą – z wielu wysoko rozwiniętych ras, które panowały na Ziemi w trakcie jej długich i wciąż nie do końca poznanych dziejów”.

– H. P. Lovecraft, *Cień spoza czasu*

Zapomniana era to przeznaczona dla 1-4 graczy kampania do gry karcianej *Horror w Arkham*. Rozszerzenie *Zapomniana era* zawiera dwa scenariusze: „Dziki ostępy” oraz „Zguba Eztli”. Scenariusze te mogą być rozgrywane samodzielnie albo w połączeniu z sześcioma Zestawami Mitów z cyklu *Zapomniana era*, tworząc w ten sposób większą, ośmioczęściową kampanię.

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

Pieczęć

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

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

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

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

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 zwarciu z wymykającym się badaczem, czy nie.

Ekwipunek

W niektórych momentach kampanii *Zapomniana era* badacze mają możliwość wybrania ekwipunku, który zabiorą ze sobą na wyprawę w dzicz. Ekwipunek należy zanotować w Dzienniku kampanii, w sekcji „Ekwipunek” każdego badacza.

Ekwipunek można nabyć za punkty ekwipunku, które są przyznawane badaczom za każdym razem, gdy mają szansę nabyć ekwipunek. Niewykorzystane punkty ekwipunku nie są odnotowywane i przepadają.

Ekwipunek badacza będzie określał jego możliwości podczas rozgrywki i całej historii tej kampanii. **Żaden element ekwipunku nie ma sam z siebie efektu w grze.** Niektóre efekty kart, opcje fabularne i rozwiązania mogą się zmieniać lub staną się dostępne w zależności od tego, jaki ekwipunek posiada gracz (gracze).

Zemsta X

Niektóre karty spotkań mają wartość w punktach zemsty. Wyrażenie **Zemsta X** oznacza, że dana karta jest warta X punktów zemsty.

Tak jak w przypadku wyrażenia **Zwycięstwo X**, gdy badacze zmierzają się już z kartą spotkania z **Zemstą X**, do końca scenariusza ta karta jest przechowywana w puli zwycięstwa. Jednak w przeciwieństwie do punktów zwycięstwa, zemsta reprezentuje świadomość i nienawiść Ojca węży, dlatego dobrym pomysłem jest unikanie zdobywania punktów zemsty, kiedy to tylko możliwe.

Znajdujące się w puli zwycięstwa punkty zemsty nie mają żadnego wpływu na grę, chyba że inna karta spotkania wyraźnie na to wskazuje.

- ☉ Gdy wróg z **Zemstą X** zostaje pokonany, należy umieścić kartę w puli zwycięstwa zamiast w stosie odrzuconych kart spotkań.
- ☉ Na końcu scenariusza należy wziąć każdą lokalizację z **Zemstą X**, która znajduje się w grze, jest odkryta i nie ma na niej żetonów wskazówek, i umieścić ją w puli zwycięstwa.
- ☉ Gdy karta podstępu z **Zemstą X** zostanie w pełni rozpatrzona, należy ją umieścić w puli zwycięstwa zamiast w stosie odrzuconych kart spotkań.
- ☉ Karty z wartością punktów zemsty nie mają wartości punktów zwycięstwa, chyba że na karcie znajduje się zarówno wyrażenie **Zwycięstwo X**, jak i **Zemsta X**.

Nowe osłabienia

To rozszerzenie zawiera dwa nowe podstawowe osłabienia – Mroczny pakt i Zgubiony – na których znajduje się zapis „tylko tryb kampanii”. Te osłabienia powinny zostać dołączone do puli dostępnych podstawowych osłabień, kiedy gracze grają w tryb kampanii.

Dodatkowo to rozszerzenie zawiera 3 nowe osłabienia – Cena porażki, Zły los oraz Komu bije dzwon — które nie są ani podstawowymi osłabieniami, ani osłabieniami powiązanymi ze scenariuszem. Tych osłabień nie należy umieszczać w puli dostępnych podstawowych osłabień – są one umieszczane w talii badacza, gdy nakaże to zrobić inna karta.



Eksploatacja

Niektóre zdolności w tej kampanii zostały oznaczone jako akcja **Eksploatacji**. Takie zdolności zazwyczaj pozwalają graczom odnaleźć nowe lokalacje, które mogą umieścić w grze, i są inicjowane poprzez akcję „aktywacji”.

Zdolność **Eksploatacja** nakazuje graczowi dobrać wierzchnią kartę z „talii eksploatacji”, która jest osobną talią konstruowaną podczas przygotowania niektórych scenariuszy. Talia ta składa się z jednostronnych kart lokalizacji oraz kart podstępu.

- ☉ Każda zdolność **Eksploatacji** wskazuje konkretny typ lokalizacji, jaki jest celem eksploatacji. **Jeśli gracz dobierze lokalizację takiego typu, umieszcza ją w grze i porusza się do danej lokalizacji.** Uznaje się to za udaną eksploatację (sukces).
- ☉ Jeśli zostanie dobrana jakakolwiek inna lokalizacja, gracz umieszcza ją obok talii eksploatacji i dobiera kolejną kartę z talii eksploatacji. Proces ten należy powtarzać, dopóki nie zostanie dobrana lokalizacja określonego typu lub karta podstępu. Kiedy gracz zakończy tę akcję, wtasowuje do talii eksploatacji wszystkie leżące obok niej karty.
- ☉ Jeśli zostanie dobrana karta podstępu, gracz rozpatruje ją w normalny sposób. Kiedy zostaje odrzucona, należy ją normalnie umieścić w stosie odrzuconych kart spotkań. Talia eksploatacji nie posiada własnego stosu kart odrzuconych. Uznaje się to za nieudaną eksploatację (porażka).
- ☉ Kiedy jednostronna lokalizacja zostaje umieszczona w grze z talii eksploatacji, należy umieścić na niej żetony wskazówek w liczbie równej jej wartości wskazówek.

Tajemnica 1a – „Wyprawa w dzicz” posiada następującą zdolność:
➔ Eksploatacja. Dobierz wierzchnią kartę z talii eksploatacji. Jeśli jest to połączona lokalizacja, umieść ją w grze i porusz się na nią”. Ursula Downs znajduje się w Obozie ekspedycji i chciałaby znaleźć nową lokalizację, do której mogłaby się poruszyć. Wydaje swoją pierwszą akcję, aby eksplorować poprzez dobranie wierzchniej karty z talii eksploatacji. Dobrała kartę Zawilą ścieżkę. Ponieważ nie jest to lokalizacja połączona z Obozem ekspedycji, Ursula umieszcza tę kartę obok talii eksploatacji i dobiera nową. Tym razem dobiera kartę podstępu Zasoby się kończą, którą rozpatruje w normalny sposób, a następnie umieszcza ją w stosie odrzuconych kart spotkań. Jej eksploatacja była nieudana i musi wtasować dobraną wcześniej Zawilą ścieżkę z powrotem do talii eksploatacji. Ursula decyduje się jeszcze raz eksplorować, wydając w tym celu drugą akcję. Tym razem dobiera Ciernistą ścieżkę, która jest połączona z Obozem ekspedycji. Jej eksploatacja była udana. Ciernista ścieżka zostaje umieszczona w grze z liczbą żetonów wskazówek równą jej wartości wskazówek, a Ursula natychmiast porusza się z Obozu ekspedycji na Ciernistą ścieżkę.

Symbol rozszerzenia

Karty z kampanii *Zapomniana era* można rozpoznać dzięki następującemu symbolowi poprzedzającemu kolekcjonerski numer karty:



Przygotowanie kampanii

W celu przygotowania kampanii *Zapomniana era* należy wykonać kolejno poniższe kroki:

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

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia od Prologu.



Prolog

Wtorek, 2 czerwca, 1925 r.

Wyląda na to, że tego lata nie odpoczniemy.

Spotkałem się dziś z Harlanem Earnstonem, teoretykiem historycznym z Uniwersytetu Miskatonic, który jest moim starym przyjacielem. Wspominał wcześniej, że ma dla mnie pracę, ale szczerze mówiąc, nie wiedziałem, czego się spodziewać.

Harlan przedstawił mi swojego współpracownika, Alejandra Vele, który jest znanym historykiem z południowej granicy. Pan Vela ukończył prestiżowy uniwersytet w stolicy Meksyku i przez wiele lat badał kulturę Imperium Azteckiego. Twierdził, że znalazł dowód na istnienie nieznanego miasta-państwa Azteków zwanego Eztli. Niestety to dziwne i nieprawdopodobne odkrycie zostało odrzucone przez uniwersytet, a sam Vela stracił poważanie wśród kolegów po fachu.

Alejandro przyjechał do Arkham, aby zdobyć fundusze na wyprawę do lasu deszczowego w południowej części Meksyku, gdzie jego zdaniem leżą nieodkryte ruiny Eztli. Podawany przez niego opis miasta-państwa kłóci się jednak ze współczesną wiedzą na temat historii Mezoameryki. Mimo to – a może raczej, znając mojego przyjaciela, właśnie dlatego – Harlan jest podekscytowany odkryciami Alejandra. Uniwersytet Miskatonic zgodził się wyłożyć pieniądze na ekspedycję (choć niewiele) i Harlan chciałby, żebym dołączył do wyprawy.

Moim zdaniem najprawdopodobniej będą to poszukiwania czegoś, co nie istnieje. Jeśli jednak jest choć cień szansy, że lud Eztli jest prawdziwy, historyczne znaczenie takiego odkrycia byłoby ogromne. Przez jakiś czas omawialiśmy kwestie sporne, ale w końcu zgodziliśmy się przyjąć ofertę Alejandra. Przygotowania już trwają i pod koniec miesiąca powinniśmy wyruszyć. Jeśli się nam poszczęści, ten dziennik zapełni się interesującymi odkryciami. Jeśli nie, będzie dobrą podpórka pod chybrotliwe biurko Harlana.

- 🕒 Jeśli Ursula Downs, Leo Anderson lub Monterey Jack zostali wybrani jako badacze do tej kampanii: wybierz jednego z tych badaczy na lidera ekspedycji. Dany badacz rozpoczyna Scenariusz I i II jako główny badacz.

Wyrzucony z akademii Alejandro ma ograniczony budżet. Każdy badacz musi wybrać ekwipunek, który sam weźmie na ekspedycję. W trybie kampanii należy zanotować ekwipunek każdego badacza w Dzienniku kampanii, w sekcji „Ekwipunek” każdego badacza. (Uwaga: prowiant i leki mogą zostać zabrane więcej niż raz poprzez zanotowanie ich nazwy kilkakrotnie i wydanie odpowiedniej liczby punktów ekwipunku za każdym razem).

❖ Każdy badacz może wydać punkty ekwipunku, aby nabyć jeden lub więcej elementów ekwipunku z poniższej listy. Liczba punktów ekwipunku dostępna dla każdego z badaczy zależy od liczby badaczy biorących udział w kampanii:

❖ **1 badacz:** 10 punktów ekwipunku

❖ **2 badaczy:** każdy 7 punktów ekwipunku

❖ **3 badaczy:** każdy 5 punktów ekwipunku

❖ **4 badaczy:** każdy 4 punkty ekwipunku

❖ Opis każdego elementu ekwipunku znajduje się poniżej i daje pewne wskazówki, jak może on być wykorzystany w czasie kampanii. Wybierzcie mądrze.

❖ Dostępny ekwipunek:

- ❖ **Prowiant** (1 punkt ekwipunku za każdy): *Jedzenie i woda dla jednej osoby. Niezbędne podczas każdej podróży.*
- ❖ **Leki** (2 punkty ekwipunku za każde): *aby powstrzymać rozprzestrzenianie się choroby, infekcji lub jadu.*
- ❖ **Lina** (3 punkty ekwipunku): *kilka zwojów mocnej liny. Konieczna do wspinania się i penetrowania jaskiń.*
- ❖ **Koc** (2 punkty ekwipunku): *zapewnia ciepło w nocy.*
- ❖ **Manierka:** (2 punkty ekwipunku): *może zostać napełniona w strumykach i rzekach.*
- ❖ **Pochodnie** (3 punkty ekwipunku): *mogą oświetlić ciemne miejsca lub nieść ogień.*
- ❖ **Kompas** (2 punkty ekwipunku): *wskaże ci drogę, gdy będziesz kompletnie zagubiony.*
- ❖ **Mapa** (3 punkty ekwipunku): *na razie czysta, jednak z czasem może się pokryć waszymi oznaczeniami.*
- ❖ **Lornetka** (2 punkty ekwipunku): *aby lepiej widzieć odległe miejsca.*
- ❖ **Kreda** (2 punkty ekwipunku): *do pisania na twardych, kamiennych powierzchniach.*
- ❖ **Naszyjnik** (1 punkt ekwipunku): *bezużyteczny, ale ciepłe wspomnienia dają podróżnym ukojenie z dala od domu.*

Scenariusz I: Dzikie ostępy

Niedziela, 28 czerwca, 1925 r.

To był ciężki dzień. Właśnie skończyliśmy rozbijać obóz na północnym skraju lasu deszczowego, gdzie zdaniem Alejandra żył niegdyś lud Eztli. Dżungla jest tutaj gęsta i dzika. Korony drzew całkiem przesłaniają niebo, ale rześkie podmuchy wiatru zdradzają, że zbiera się na burzę.

Wielokrotnie omawialiśmy niebezpieczeństwa, jakie wiążą się z tą wyprawą. Jesteśmy setki kilometrów od cywilizacji. Żaden z żyjących dzisiaj ludzi nie zapuścił się tak głęboko na te tereny. Jednak do tej pory nikt nie miał powodu, żeby to robić. Szukanie miasta Azteków w tej części Meksyku nie miało przecież najmniejszego sensu. A mimo to jesteśmy tutaj i próbujemy odnaleźć ruiny, które mogą nie istnieć, i to w miejscu, w którym na zdrowy rozsądek nie powinno ich być.

Jeden z mierniczych już się rozchorował, a kolejnego ukąsił wąż. Zaczynam myśleć, że ten las nie chce nas tutaj. Jeśli nadal będzie prześladował nas pech, to czeka nas najkrótsza ekspedycja w historii Uniwersytetu Miskatonic. Dziś w nocy w końcu odpoczniemy. Jutro zapuścimy się w te dzikie ostępy.

Przygotowanie

☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Dzikie ostępy, Lasy deszczowe, Węże, Ekspedycja, Strażnicy czasu, Agenci Yiga, Trucizna i Pradawne zło*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



☉ Umieść w grze Obóz ekspedycji. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Obozie ekspedycji.

☉ Stwórz talię eksploracji. W tym celu należy potasować 5 jednostronnych lokalizacji z cechą **Dżungla** razem z jedną kopią każdej z następujących kart podstępu: *Zagubiony w dżyczy, Gąszcz, Ukąszenie węża, Zasoby się kończą i Strzały spomiędzy drzew*.

☉ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: 3 jednostronne lokalizacje z cechą **Ruiny**, zestaw spotkań *Agenci Yiga*, 4 osłabienia *Zatrucie*, *atut Alejandro Vela* oraz wroga *Ichtaca*. Zestaw spotkań *Agenci Yiga* został oznaczony poniższym symbolem:



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

NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali lub zostali pokonani):

Środa, 1 lipca, 1925 r.

Nadal nie wiem, jakim cudem zdołaliśmy wrócić żywi do obozu.

Ta dżungla jest znacznie bardziej niebezpieczna, niż sądziliśmy. Może zabrzmię teraz jak szaleniec, ale nie potrafię tego sensownie wyjaśnić. Zabłądzenie w dżungli nie było zabawne, ale i tak nie to było najgorsze. Ten las był strzeżony. Strzeżony przez coś koszmarnego: gniewne i nienawistne wężowe istoty, które niestrudzenie próbowały nas dopaść.

Ludzie, którzy żyją w tej dżungli, wyglądali na równie zabójczych. Sądząc po ubiorze i języku, to aztekcy wojownicy. Choć Aztekowie zostali podbici setki lat temu, ci tutaj zdołali jakoś przetrwać. Niepojęte, że przez taki czas nie zostali odkryci. Sądziłem, że Alejandro będzie zachwycony i będzie chciał dowiedzieć się o nich czegoś więcej, ale na jego twarzy dostrzegłem niepokój, a nie fascynację. Właściwie ta nieufność była zrozumiała, w końcu nic na tej wyprawie nie ma sensu.

Wężowe stwory ściagały nas przez kilka dni. W końcu udało się nam znaleźć drogę powrotną do obozu, ale sporo nas to kosztowało. Wszelkie poczynione postępy zostały zniweczone, a wielu z nas jest rannych albo zostało pokąsanych przez węże. Nie mamy wyjścia, musimy wysłać kilku ludzi do najbliższego miasta po dodatkowe zasoby i zaczekać aż wszyscy dojdziemy do siebie.

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że badacze byli zmuszeni poczekać na dodatkowe zasoby.
- ☉ Jeśli w momencie zakończenia scenariusza trwał Akt 1 lub 2:
 - ☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że Ichtaca obserwowała wasze postępy z żywym zainteresowaniem.
 - ☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że Alejandro podążył za badaczami do ruin. Dowolny badacz może zdecydować się dodać Alejandra Velę do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.

☉ Jeśli „walczyliście z Ichtacą”:

- ☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że Ichtaca jest ostrożna w stosunku do badaczy.
- ☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że Alejandro podążył za badaczami do ruin. Dowolny badacz może zdecydować się dodać Alejandra Velę do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.

☉ Jeśli „Ichtaca wskazuje wam drogę”:

- ☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że badacze zdobyli zaufanie Ichtaci.
- ☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że Alejandro zdecydował się pozostać w obozie. Nie należy dodawać Alejandra Veli do talii żadnego z badaczy.

☉ Za każdy punkt zemsty na kartach w puli zwycięstwa postaw jedną kreskę w sekcji „Furia Yiga” w Dzienniku kampanii. Strzeżcie się gniewu Ojca węzów, gdyż jego furia będzie w przyszłości was przesładować.

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

Zakończenie 1:

Czwartek, 2 lipca, 1925 r.

Po wielu godzinach morderczego wysiłku i eksploracji udało się nam odnaleźć ruiny, których szukał Alejandro, choć nie spodziewaliśmy się tego, czym przywitała nas gęsta dżungla. Las był strzeżony. Strzeżony przez coś koszmarnego: gniewne i nienawistne wężowe istoty. Miały prymitywną broń, porozumiewały się ostrymi syknięciami i uparcie próbowały nas dopaść.

Ludzie, którzy żyją w tej dżungli, wyglądali na równie zabójczych. Sądząc po ubiorze i języku, to aztekcy wojownicy. Choć Aztekowie zostali podbici setki lat temu, ci tutaj zdołali jakoś przetrwać. Niepojęte, że przez taki czas nie zostali odkryci. Najbardziej intrygująca okazała się wojownicza imieniom Ichtaca. Przy pierwszym spotkaniu zdołaliśmy uniknąć konfliktu, a ona, ku naszemu zdumieniu, zgodziła się przeprowadzić nas przez dżunglę. Kiedy już dotarliśmy do ruin, tajemniczo zniknęła. Mam przecucie, że jeszcze ją spotkamy.

Alejandro uważał, że popełniamy błąd, ufając wojownikom Eztli. Ich obecność wyraźnie go niepokoiła i postanowił zostać w obozie. Sądziłem, że będzie chciał dowiedzieć się o nich jak najwięcej, ale najwyraźniej to odkrycie było zbyt nieprawdopodobne nawet dla kogoś o tak otwartym umyśle. Właściwie ta nieufność była zrozumiała, w końcu nic na tej wyprawie nie ma sensu.

Oczyszciliśmy szlak do miejsca, które według Alejandra jest ruinami głównej świątyni. Mamy niewiele czasu na odpoczynek. Wężowe stwory najwyraźniej chcą nas powstrzymać, więc nie możemy niepotrzebnie zwlekać. Wkrótce wejdziemy do ruin i przekonamy się, jakie skrywają tajemnice.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze oczyścili drogę do ruin Eztli.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Alejandro zdecydował się pozostać w obozie. Nie należy dodawać Alejandra Veli do talii żadnego z badaczy.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze zdobyli zaufanie Ichtaci.
- ☉ Za każdy punkt zemsty na kartach w puli zwycięstwa postaw jedną kreskę w sekcji „Furia Yiga” w Dzienniku kampanii. Strzeżcie się gniewu Ojca wężów, gdyż jego furia będzie w przyszłości was przesładować.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Zakończenie 2:

Czwartek, 2 lipca, 1925 r.

Po wielu godzinach morderczego wysiłku i eksploracji udało się nam odnaleźć ruiny, których szukał Alejandro, choć nie spodziewaliśmy się tego, czym przywitała nas gęsta dżungla. Las był strzeżony. Strzeżony przez coś koszmarnego: gniewne i nienawistne wężowe istoty. Miały prymitywną broń, porozumiewały się ostrymi syknięciami i uparcie próbowały nas dopaść.

Ludzie, którzy żyją w tej dżungli, wyglądali na równie zabójczych. Sądząc po ubiorze i języku, to azteccy wojownicy. Choć Aztekowie zostali podbici setki lat temu, ci tutaj

zdołali jakoś przetrwać. Niepojęte, że przez taki czas nie zostali odkryci. Sądziłem, że Alejandro będzie zachwycony i zechce dowiedzieć się o nich czegoś więcej, ale był tak samo zaniepokojony jak my. Odparliśmy ich i przesłuchaliśmy przywódczynię wojowników imieniem Ichtaca. Zanim uciekła, ostrzegła nas, żebyśmy nie zbliżaliśmy się do ruin. My jednak nie zamierzamy wracać do domu z pustymi rękami.

Alejandro poprowadził nas dalej i oczyszciliśmy szlak do miejsca, które jego zdaniem jest ruinami głównej świątyni. Mamy niewiele czasu na odpoczynek. Wężowe stwory najwyraźniej chcą nas powstrzymać, więc nie możemy niepotrzebnie zwlekać. Wkrótce wejdziemy do ruin i przekonamy się, jakie skrywają tajemnice.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze oczyścili drogę do ruin Eztli.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Alejandro podążył za badaczami do ruin. Dowolny badacz może zdecydować się dodać Alejandra Velę do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Ichtaca jest ostrożna w stosunku do badaczy.
- ☉ Za każdy punkt zemsty na kartach w puli zwycięstwa postaw jedną kreskę w sekcji „Furia Yiga” w Dzienniku kampanii. Strzeżcie się gniewu Ojca wężów, gdyż jego furia będzie w przyszłości was przesładować.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

Antrakt I: Niespokojne noce

Przeczytaj po kolei następujące ustępy:

Sprawdźcie swoje ekwipunki. Każdy badacz posiadający koc czyta **Spokojny sen**. Pozostali czytają **Z boku na bok**.

Spokojny sen: *Każdej nocy udawało mi się jakoś zasnąć. Jednak choć moje ciało wypoczywało, umysł trawiły koszmary. Śniła mi się pieczara, wyglądająca jak ogromna, rozwartą paszcza skapana w krwistoczerwonym blasku... jej ściany skrzyły się od tusek setek węży... może byłoby lepiej, gdybym wcale nie spał.*

Choroba cię nie dotyka.

Z boku na bok: *Kiedy w dżungli zapadał zmrok i tak nie mogłem zmrużyć oka. Każdej nocy do obozu wpełzała dziwna mgła, zalewając okolicę niezwykle chłodem. Śpiwór zapewniał jakąś ochronę przed zimnem, ale nie byliśmy przygotowani na tak nienaturalną pogodę. Kiedy tylko zapadałem w drzemkę, nad uchem zaczynały brzęczeć muchy i komary. Nawet kiedy w końcu udawało mi się zasnąć, szybko zrywałem się ze snu, bo po twarzy pełzał mi jakiś owad lub jaszczurka. Założę się, że podczas tej wyprawy się nie wyśpię...*

Otrzymujesz 1 punkt traumy fizycznej lub traumy psychicznej (ty wybierasz).

Sprawdź wasze ekwipunki. Badacze, jako grupa, muszą wykreślić z ekwipunków jeden prowiant za każdego badacza. Za każdy prowiant, którego badacze nie mogą skreślić, należy wybrać badacza, który przeczyta **Mało żywności**:

Mało żywności: *Wydawało się nam, że zabraliśmy dość wody i jedzenia dla wszystkich, ale zapasy poważnie ucierpiały podczas wyprawy. Kiedy wstało słońce i przyszedł czas na posiłek, dotarło do nas, że już teraz zaczyna brakować żywności.*

Zaczynasz następny scenariusz z 3 żetonami zasobów mniej.

Główny badacz musi wybrać jednego badacza, aby stanął na czatach. Następnie dany badacz sprawdza swój ekwipunek. Jeśli posiada lornetkę, czyta **Cienie pośród drzew**. W przeciwnym wypadku czyta **Oczy w ciemnościach**.

Cienie pośród drzew: *Noce zazwyczaj miały spokojnie, ale dziś ze snu wyrwał mnie szelest przy południowym skraju obozu. Choć było ciemno, przez lornetkę dostrzegłem jakieś sylwetki przemykające między drzewami. Wyglądały na ludzkie, ale... Dlaczego obserwowali nas tylko z oddali? I jakie są ich zamiary?*

Zdobywasz 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ lepiej rozumiesz motywację Ezli.

Oczy w ciemnościach: *Każdej nocy jestem obserwowany. Nie chodzi o to, że czuję się obserwowany, po prostu widziałem oczy w ciemnościach wokół obozowiska. Żółte ślepia wpatrywały się we mnie, więc błyskawicznie sięgnąłem po broń, aby w razie potrzeby bronić obozu. Nasze spojrzenia spotkały się i poczułem mrok w sercu.*

Otrzymujesz 1 punkt traumy psychicznej.

Sprawdźcie swoje ekwipunki. Każdy badacz posiadający leki może skreślić je ze swojego ekwipunku, aby wybrać i usunąć osłabienie **Zatrucie z talii dowolnego gracza**. Każdy badacz, który nadal posiada w swojej talii osłabienie **Zatrucie** czyta **Trucizna rozprzestrzenia się**.

Trucizna rozprzestrzenia się: *Z każdym dniem trucizna coraz bardziej rozchodziła się po moim ciele. Drugiej nocy zacząłem się pocić i coraz trudniej było mi oddychać. Każdy rano zaczynał się od mdłości i zwracałem wszystko, co zjadłem na kolację.*

Otrzymujesz 1 punkt traumy fizycznej.

Scenariusz II: Zguba Eztli

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze byli zmuszeni poczekać na dodatkowe zasoby: przeczytaj **Wprowadzenie 1**.

Jeśli badacze oczyścili drogę do ruin Eztli: przejdź do **Wprowadzenia 2**.

Wprowadzenie 1:

Środa, 8 lipca, 1925 r.

José i Maria, ludzie, których wysłaliśmy do miasta, wrócili po kilku dniach. Przywieźli ze sobą zapasy jedzenia, wody, aspiryny i broni. Zastanawiam się, jak duże znajomości ma Alejandro w Meksyku. Jak na zdyskredytowanego historyka bardzo szybko udało mu się załatwić dla nas broń i amunicję. Może to i lepiej, że informacje o źródłach zachowuje dla siebie.

Ponownie wyruszyliśmy w głąb dżungli. Tym razem byliśmy przygotowani. Bazując na wiedzy zdobytej podczas poprzedniego wypadu, przedostaliśmy się przez przelom rzeki i zapuściliśmy się znacznie dalej na południe. W końcu dotarliśmy do ruin, których szukał Alejandro, i wkrótce wejdzimy do miejsca, które powinno być główną świątynią. Spodziewaliśmy się ataku węzowych istot, które napotkaliśmy poprzednio, ale co dziwne, nic takiego się nie stało. Czyżby się wycofały? A może tylko czekają i zaatakują z zaskoczenia nocą, kiedy zaśnieemy?

Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 2:

Piątek, 3 lipca, 1925 r.

Wczoraj przez większość dnia przenosiliśmy obóz w pobliże ruin. Jako że węzowe stwory nadal strzegą okolicy, doszliśmy do wniosku, że do świątyni najłatwiej będzie się przekraść małej grupce ludzi. Powiedziałam Marii, naszej przyrodnicze, żeby zabrała jedną z terenówek i czekała za północną granicą lasu deszczowego. Nasz kartograf, José, będzie pilnował obozu, dopóki nie wrócimy. Teraz jesteśmy zdani wyłącznie na siebie, ale gdyby sprawy przyjęły zły obrót, mamy przynajmniej oczyszczoną drogę ucieczki...

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie

☞ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: Zguba Eztli, Agenci Yiga, Jad Yiga, Strumień czasu, Śmiertelne pułapki, Zapomniane ruiny, Trucizna oraz Przejmujący chłód. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☞ Umieść w grze Wejście. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Wejściu.
- ☞ Stwórz talię eksploracji. W tym celu należy potasować 5 jednostronnych lokalizacji z cechą **Starożytna** razem z jedną kopią każdej z następujących kart podstępu: Zły znak, Głęboka ciemność, Ostatni błąd, Pogrzebany oraz Grobowy chłód.
- ☞ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: wroga Waluzjańskiego herolda, lokalizację Komnata czasu oraz atut Relikt wieczności.
- ☞ Odłóż na bok wszystkie osłabienia Zatrucie, które nie znajdują się obecnie w taliach badaczy.
- ☞ 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, 0, -1, -2, -2, -3, -5,
- ☞ Badacze oczyścili drogę do ruin Eztli.
- ☞ Nie macie żadnego ekwipunku.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

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

Pokonany badacz: Świątynia dygocze od straszliwych wstrząsów, które zbijają cię z nóg. Z cieni wylaniają się węzowe stwory, otaczając cię ze wszystkich stron. „A więc to tak skończę” – przelatuje ci przez myśl. Nie możesz uwierzyć, jak absurdalnie przyjdzie ci umrzeć. Masz tylko nadzieję, że nikt inny nie będzie tak głupi, żeby badać te przeklęte ruiny.

☉ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli w sekcji „Furia Yiga” są 4 kreski lub więcej: Stwory dopadają cię, zanim zdążysz zareagować. Wrzeszczysz z bólu, kiedy ostre jak brzytwa włócznia, przebijają twoje ciało.

✦ Każdy badacz, który został pokonany, zostaje **zabity**. (Jeśli jest zbyt mało badaczy, aby móc kontynuować, kampania się kończy, a gracze przegrywają).

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

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

☉ Jeśli w sekcji „Furia Yiga” są 3 kreski lub mniej: Nagle rozlega się jakiś odległy, syczący głos i węże z wahaniem wycofują się w mrok. Bez zastanowienia korzystasz z okazji i rzucasz się do ucieczki, aby ratować życie.

✦ Postaw 3 kreski w sekcji „Furia Yiga”.

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

✦ Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): przejdź do **Zakończenia 3**.

Jeśli nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia, ponieważ każdy badacz zrezygnował przed Aktem 3: przejdź do **Zakończenia 3**.

Zakończenie 1 (każdy pokonany badacz powinien najpierw rozpatrzyć fragment Pokonany badacz):

(Pod poprzednim wpisem są kolejne notatki.)

Od zewnątrz ruiny wyglądały na azteckie, ale kiedy weszliśmy do środka, szybkoodarło do nas, że te budowle nie zostały wzniesione ludzką ręką. Ruiny były żywe. Żłobienia na ścianach świeciły się, jakby płynął przez nie prąd, a w komnatach rozbrzmiewał cichy szum energii. Mimo obecności węzowych istot udało się nam znaleźć ukryte przejście prowadzące głębiej pod ziemię.

W podziemiach, w centralnej komnacie natrafiliśmy na coś wyjątkowego: stalową kulę nieznanego pochodzenia, która nieznacznie wibrowała i jarzyła się lekko błękitnym światłem. Była delikatnie podczepiona do konstrukcji z brązu i wyglądała niemal jak obiekt kultu religijnego. Na pewno nie została stworzona przez Azteków.

Zabraliśmy artefakt i rzuciliśmy się do ucieczki. Ruiny zaczęły się rozpadać wokół nas, jakby ta tajemnicza kula była jedyną rzeczą, która trzymała je w całości. Czyżby zasilala to miejsce jak jakaś bateria? Czym właściwie było to urządzenie i czemu węzowi strażnicy strzegli go tak zaciekle?

Kiedy w końcu dotarliśmy na północny skraj lasu, Maria już czekała na nas w samochodzie. Wynosimy się z tej piekielnej dżungli, póki jeszcze możemy.

☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze odzyskali **Relikt wieczności**. Jeden z badaczy musi dodać Relikt wieczności do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.

☉ Jeśli Waluzjański herold nadal jest w grze lub odłożony na bok, zanotuj w Dzienniku kampanii, że **Herold nadal żyje**. Obok w nawiasie zanotuj, ile obrażeń znajduje się na Waluzjańskim heroldzie.

☉ Za każdy punkt zemsty na kartach w puli zwycięstwa postaw jedną kreskę w sekcji „Furia Yiga” w Dzienniku kampanii.

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

Zakończenie 2:

(Pod poprzednim wpisem są kolejne notatki.)

Nie zostawiam niedokończonych spraw, to wbrew mojej naturze. Wziąłem ten dziennik, aby uczcić pamięć poległych towarzyszy i udokumentować resztę wyprawy.

Ludzie, którzy poszli do świątyni, nie wrócili. Przekonałem José i Andreę, dwójkę pozostałych członków ekspedycji, aby ruszyli za nimi... Teraz jednak obawiam się, że ich również spotkał straszliwy los.

Na szczęście ryzyko się opłaciło. Kiedy José i Andrea szukali zaginionych, ja zakradłem się do świątyni i ruszyłem inną drogą. Po tym, co widzieliśmy, po tym, co odkryliśmy, nie mogłem wrócić na uniwersytet bez dowodu. Wężowe stwory były zajęte, więc bez problemu dostałem się do tajnego przejścia wiodącego pod ziemię.

W podziemnym kompleksie, w centralnej komnacie znalazłem urządzenie. Kula była zrobiona z jakiegoś nienaturalnej stali i delikatnie podczepiona do konstrukcji z brązu. Pulsowała mocą, kiedy trzymałem ją w rękach i jarzyła się lekko błękitnym blaskiem. Nawet głupiec rozpoznałby, że nie było to dzieło Azteków, ale pozostali członkowie ekspedycji zupełnie nie pojmowali wagi tego odkrycia. Ruiny wokół zaczęły się walić, ale to nie miało znaczenia. Teraz liczył się tylko relikw.

Wraz z artefaktem wróciłem do obozu i oznajmiłem wszystkim, że pora się zbierać. Gdy dotarliśmy do północnego skraju dżungli, Maria już czekała z samochodami. Teraz zmierzamy do Teksasu, gdzie przekroczymy granicę Stanów Zjednoczonych.

To smutne, że pozostałych spotkał taki los. Ich poświęcenie nie pójdzie na marne. Będę kontynuować swoją pracę.

– Alejandro Vela

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Alejandro odzyskał Relikt wieczności.
- ☉ Jeśli Waluzjański herold nadal jest w grze lub odłożony na bok, zanotuj w Dzienniku kampanii, że Herold nadal żyje. Obok w nawiasie zanotuj, ile obrażeń znajduje się na Waluzjańskim heroldzie.
- ☉ Za każdy punkt zemsty na kartach w puli zwycięstwa postaw jedną kreskę w sekcji „Furia Yiga” w Dzienniku kampanii.

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

Zakończenie 3 (każdy pokonany badacz powinien najpierw rozpatrzyć fragment Pokonany badacz):

(Pod poprzednim wpisem są kolejne notatki.)

To był błąd. To był straszliwy błąd. Uciekliśmy ze świątyni, ratując życie, ale ulga nie trwała długo. Te ruiny były żywe. Zupełnie jakby wiedziały o naszym wtargnięciu i nienawidziły naszej obecności. Chciały, żebyśmy zniknęli. Chciały, żebyśmy zginęli.

Zebrałiśmy się przed świątynią, gdzie czekał na nas José. Alejandro nie chce jednak wracać do domu z pustymi rękami i nalega, żebyśmy ruszyli ponownie do ruin. Musimy zdecydować, co dalej.

Badacze muszą wybrać jedno:

- ☉ „Nie możemy się teraz wycofać – musimy wrócić do środka!”
Przejdź do **Zakończenia 4**.
- ☉ „To zbyt niebezpieczne. To miejsce musi zostać zniszczone”.
Przejdź do **Zakończenia 5**.

Zakończenie 4:

(Pod poprzednim wpisem są kolejne notatki.)

Podjęliśmy decyzję. Alejandro ma rację, za daleko zaszliśmy, żeby się teraz wycofać. Zamierzamy się przegrupować i ponownie ruszyć do ruin. Nawet stąd widzimy, że wygląd świątyni się zmienił. Najwyraźniej ruiny wróciły do stanu uspienia. Przy odrobinie szczęścia tym razem nam się uda...

- ☉ Badacze muszą ponownie rozegrać **Scenariusz II: Zguba Eztl**. Przywróć grę do stanu z **Przygotowania** tego scenariusza. Nie notuj niczego w Dzienniku kampanii oprócz punktów traumy otrzymanych we właśnie rozegranej grze. Badacze nie otrzymują punktów doświadczenia za właśnie rozgraną grę.
- ☉ Każdy gracz, którego badacz został zabity lub oszalał, musi normalnie wybrać nowego badacza do gry.
- ☉ Podczas Przygotowania, gdy należy umieścić w grze Wejście, połóż na nim 1 żeton zagłady za każdy raz, kiedy zostało osiągnięte to Zakończenie.

Zakończenie 5:

(Pod poprzednim wpisem są kolejne notatki.)

Podjęliśmy decyzję. Nie ma mowy, żebyśmy wrócili do tej śmiertelnej pułapki. Całe szczęście, jest inny sposób. José przyniósł z samochodów materiały wybuchowe i jest tego wystarczająco dużo, żeby zrównać to przeklęte miejsce z ziemią.

W nocy urządziliśmy sobie piekielny pokaz sztucznych ogni. Dżungla protestowała. Spłoszone ptaki krążyły po niebie, ziemia się trzęsła, a wokół obozu słychać było nienawistne powarkiwania. Jednak dynamit spełnił swoje zadanie. Kiedy pył w końcu opadł, zaczęliśmy sprawdzać gruzy i szukać jakichkolwiek przedmiotów o historycznym lub kulturowym znaczeniu, które można by zabrać do Arkham.

José pierwszy zauważył błękitne światło bijące spod ziemi ze szczątków świątyni. Z każdą chwilą promień stawał się coraz bardziej intensywny. Kiedy zaczęliśmy odrzucać kamienie, aby sprawdzić, co tak świeci, nastąpił nagły rozbłysk, rozrzucając wokół fragmenty z serca ruin. Pośród gruzów ukazała się stalowa kula nieznanego pochodzenia. Brzęczała cicho i była delikatnie podczepiona do konstrukcji z brązu. Wyglądała niemal jak obiekt kultu religijnego. Kiedy jej dotknąłem, błękitny blask bijący z urządzenia przygasł. Nie ma mowy, żeby Aztekowie zbudowali coś takiego.

Zabraliśmy artefakt i opuściliśmy dymiące ruiny. Nie byliśmy mile widziani w tym lesie i doskonale zdawaliśmy sobie z tego sprawę. Dżungla syczała wokół nas. Podłoże szeleściło i wilo się od węzy. W ciemnościach słyszeliśmy krzyki

w jakimś niezrozumiałym języku. Nie było czasu, żeby zwijać obóz, od razu rzuciliśmy się do ucieczki, póki mieliśmy szansę. Strzala z czarnymi piórami przebiła szyję Andrei. Zdążyła jeszcze krzyknąć zaskoczona, zanim padła martwa. Kiedy José uciekał na północ w stronę rzecznego kanionu, dopadł go ogromny boa. Zanim zdążyliśmy do niego dobiec, wąż złamał mu kark.

Kiedy w końcu przedarliśmy się na północny skraj dżungli, Maria już czekała z samochodami. Jechaliśmy, nie zatrzymując się, póki nie dotarliśmy do Mexico City. Mimo to nawet teraz nie czuję bezpiecznie. Po tym, co widzieliśmy, ktoś czułby się bezpieczny?

Niech piekło pochłonie Eztli i to przeklęte miejsce.

- ☉ Zanonuj w Dzienniku kampanii, że badacze odzyskali Relikt wieczności. Jeden z badaczy musi dodać Relikt wieczności do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.
- ☉ Jeśli Waluzjański herold nadal jest w grze lub odłożony na bok, zanotuj w Dzienniku kampanii, że Herold nadal żyje. Obok w nawiasie zanotuj, ile obrażeń znajduje się na Waluzjańskim heroldzie.
- ☉ Za każdy punkt zemsty na kartach w puli zwycięstwa postaw jedną kreskę w sekcji „Furia Yiga” w Dzienniku kampanii. Postaw dodatkowo 10 kresek, gdyż wasze nierozsądne posunięcia wywołały wściekłość Yiga.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.



Antrakt II: Koniec ekspedycji

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze odzyskali Relikt wieczności: przeczytaj **Koniec ekspedycji 1**.

Jeśli Alejandro odzyskał Relikt wieczności: przejdź do **Koniec ekspedycji 5**.

Koniec ekspedycji 1:

Piątek, 17 lipca, 1925 r.

W końcu wróciliśmy do Arkham. Nasza ekspedycja zakończyła się „sukcesem”. Alejandro nie może się doczekać, żeby poinformować uniwersytet o swoich odkryciach. Nie pojmuję, jak udaje mu się zachować entuzjazm po piekle, które przeżyliśmy w dżungli. Całą swoją uwagę skupił na dziwnym relikwie, który znaleźliśmy w ruinach. Wolalbym wiedzieć coś więcej na temat tego artefaktu. Ta rzecz budzi we mnie niepokój. Cały czas wibruje i pulsuje jakąś niezmierną energią, której nie potrafię opisać. Kiedy wracaliśmy z artefaktem w bagażach, nocami dręczyły nas dziwne koszmary – sny o innych światach i obcych cywilizacjach.

Alejandro chce zabrać relikw do Muzeum Miskatonic i umieścić go na wystawie wraz z innymi eksponatami Eztli, które przywieźliśmy. Mam co do tego mieszane uczucia. W muzeum artefaktem zajmą się historycy, będą mogli go studiować i może nawet odkryją, do czego służył. Z drugiej strony obawiam się, że relikw może być zbyt niebezpieczny, aby wystawiać go publicznie. W końcu nadal nie mamy pojęcia, czym jest ta przeklęta rzecz. Alejandrowi na pewno nie spodoba się ten pomysł, ale może lepiej byłoby ukryć relikw w bezpiecznym miejscu i powierzyć jego badanie mnie i Harlanowi. Dziś w nocy muszę podjąć decyzję, pojutrze będzie za późno na zmianę zdania.

🕒 Główny badacz musi wybrać jedno:

- ❖ Jego miejsce jest w muzeum. Alejandro i pracownicy muzeum będą mogli go badać, aby ustalić, do czego służy. Przejdź do **Koniec ekspedycji 2**.
- ❖ Jest zbyt niebezpieczny, aby wystawiać go publicznie na pokaz. Powinniśmy go trzymać bezpiecznie w ukryciu, dopóki nie dowiemy się czegoś więcej. Przejdź do **Koniec ekspedycji 3**.

Koniec ekspedycji 2:

Niedziela, 19 lipca, 1925 r.

Postanowiłem powierzyć opiekę nad relikw Alejandrowi. Ekspedycja była przecież jego pomysłem, więc powinien mieć możliwość zbadania artefaktu. Jeśli ktokolwiek jest w stanie odkryć tajemnicę tego przedmiotu, to tylko on. Relikw będzie klejnotem koronnym wystawy, która powstanie w muzeum.

Alejandro opisał już obszernie nasze odkrycia, ale jego praca dopiero się zaczęła. Nasza ekspedycja pozostawiła wiele niewyjaśnionych tajemnic. W jaki sposób lud Eztli pozostał tak długo nieodkryty? Dlaczego zachowywali się, jakby strzegli dżungli i przed czym jej strzegli? Kto naprawdę zbudował świątynię, której ruiny badaliśmy? Alejandro bez wątpienia znajdzie odpowiedzi na te pytania, potrzebuje tylko czasu.

I na tym kończy się moja rola w tej przygodzie. Mimo to nie potrafię się odprężyć. Cały czas myślę o dżungli – o wężowych sylwetkach kryjących się w cieniach, szkieletach naszpikowanych obsydianowymi strzałami, zniekształconych głosach krzyczących w podziemiach. Kiedy idę ulicą, bezwiednie skręcam w stronę muzeum, jakbym podświadomie znowu chciał spojrzeć na relikw. Cały czas mam drażniące uczucie, że zapomnieliśmy o czymś ważnym. Jak pozbyć się tych natarczywych—

(Tu zapiski nagle się urywają.)

- 🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze pozostawili relikw pod opieką Alejandra.
- 🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze zdobyli zaufanie Alejandra. Jeśli Alejandro Vela nie znajduje się jeszcze w talii żadnego z badaczy, jeden z badaczy może zdecydować się dodać go do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza
- 🕒 Dodaj do worka chaosu 1 żeton 🎲 (pozostaje tam do końca kampanii).
- 🕒 Przejdź do **Koniec ekspedycji 4**.

Koniec ekspedycji 3:

Niedziela, 19 lipca, 1925 r.

Postanowiłem, że na razie ukryjemy relikw. Alejandro nie jest zadowolony z mojej decyzji, ale dopóki nie dowiemy się, jaki potencjał drzemie w tej kuli, lepiej trzymać ją w bezpiecznym miejscu, aby nie narażać przypadkowych osób. Harlan mnie poparł i zgodził się objąć pieczę nad relikwem. Umieścił artefakt w swoim gabinecie, gdzie możemy go studiować z dala od wścibskich oczu.

Na czas naszych badań Alejandro pozostał w Arkham. Sporządził dokumentację naszej wyprawy i pomaga muzeum przygotować wystawę mniej niebezpiecznych eksponatów. Ja chciałbym jednak wyjaśnić inne tajemnice. W jaki sposób lud Eztlit pozostał tak długo nieodkryty? Dlaczego zachowywali się, jakby strzegli dżungli i przed czym jej strzegli? Kto naprawdę zbudował świątynię, której ruiny badaliśmy?

Cały czas myślę o dżungli – o węzowych sylwetkach kryjących się w cieniach, szkieletach naszpikowanych obsydianowymi strzałami, zniekształconych głosach krzyczących w podziemiach. Za każdym razem, kiedy opuszczam biuro Harlana, bezwiednie odwracam głowę, żeby jeszcze raz spojrzeć na relikw. Cały czas mam drażniące uczucie, że zapomnieliśmy o czymś ważnym. Jak pozbyć się tych natarczywych—

(Tu zapiski nagle się urywają.)

- 🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze pozostawili relikw pod opieką Harlana Earnstone'a.
- 🕒 Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Alejandro kontynuuje badania na własną rękę. Jeśli Alejandro Vela znajduje się obecnie w talii któregoś z badaczy, usuń go z danej talii badacza.
- 🕒 Przejdź do **Koniec ekspedycji 4.**

Koniec ekspedycji 4:

Pióro wypada ci z dłoni i zrywasz się przestraszony, słysząc, jak ktoś łomocze do drzwi. Jest niemal 2:30 w nocy. Kto przychodzi o tak późnej porze? Znowu zaczynasz myśleć o dżungli i wyobrażasz sobie węzowe stwory atakujące cię w twoim własnym mieszkaniu. Wzdrygasz się i wyciągasz broń z szuflady, po czym ostrożnie podchodzisz do drzwi. Jeśli trzeba, jesteś gotów do walki. Wstrzymujesz oddech i otwierasz drzwi.

Po drugiej stronie stoi znajoma wyglądająca kobieta. Ma ciemną skórę, długie brązowe włosy i wpatruje się w ciebie przenikliwie żółtymi oczami. Choć jest inaczej ubrana, natychmiast rozpoznajesz, że to Ichtaca, wojownicza Eztlit, którą spotkaliście w dżungli. Ma na sobie długi płaszcz i fedorę i widać, że jest jej bardzo niewygodnie w butach. Zaciska szczękę i jest wyraźnie rozgniewana. Już zamierzasz w nią

wycelować, lecz kobieta wypuszcza powoli powietrze, opanowując nerwy i wchodzi do środka, trzaskając za sobą drzwiami. Kiedy się odzywa, jej głos jest ponury i groźny. „Cokolwiek zrobiliście, musicie to cofnąć. Inaczej wszyscy przestaniemy istnieć.”

Opowieść jest kontynuowana w **Scenariuszu III: Nici losu.**

Koniec ekspedycji 5: Harlan Earnstone chodzi nerwowo po twoim salonie, co chwilę ocierając zmarszczone czoło chusteczką. „To moja wina. Nie powinienem był go zachęcać do udziału w tej straszliwej ekspedycji.” Choć spotkałeś pana Earnstone'a tylko kilka razy, okazał się bardzo cennym kontaktem na Uniwersytecie Miskatonic. Tym razem jednak to on przyszedł do ciebie po radę. Ostatnią ekspedycję uniwersytetu przeżyło tylko kilka osób i przywieźli ze sobą sporo dziwnych i bardzo starych artefaktów.

„Wiem, wiem. Powiniennem dostrzec jasne strony i cieszyć się, że mimo ciężkich strat, ekspedycja zakończyła się sukcesem. Alejandro od początku miał rację. Lud Eztlit istnieje. Mimo wszystko... niektóre znaleziska mnie niepokoją.” Harlan wyciąga z górnej szuflady mały, oprawiony w skórę dziennik i wręcza ci go. „Przed swoją tragiczną śmiercią lider ekspedycji opisał tutaj większość odkryć dokonanych przez grupę. Jeden z ocalałych członków wyprawy zdołał zabrać dziennik z obozu, zanim uciekli z dżungli. Kiedy przeczytasz te zapiski, zapewne zrozumiesz, co mam na myśli. To, czego tam doświadczyli, istoty, które spotkali...” – Harlan wzdryga się i roztrzęsionymi rękami poprawia okulary. „Nie martwię się tylko o Alejandro, ale o nas wszystkich. Przeczytaj ten dziennik i proszę, jeśli możesz, miej oko na mojego kolegę.” Zgadzasz się pomóc, ale pan Earnstone wcale nie wygląda na mniej zmartwionego. „Mam tylko nadzieję, że prosząc cię o pomoc, nie skazuję cię na podobny los.”

Przez resztę nocy przeglądasz dziennik ekspedycji i twoje myśli zaczynają krążyć wokół dziwnych węzowych stworów i azteckich wojowników. Długo po wyjściu Harlana rozlega się łomotanie do drzwi i aż podskakujesz przestraszony. Jest niemal 2:30 w nocy. Kto przychodzi o tak późnej porze? Ostrożnie otwierasz drzwi. Po drugiej stronie stoi kobieta. Ma ciemną skórę, długie brązowe włosy i wpatruje się w ciebie przenikliwie żółtymi oczami. Ubrana jest w długi płaszcz, fedorę i widać, że jest jej bardzo niewygodnie w butach. Zaciska szczękę i jest wyraźnie rozgniewana. Nagle uzmysławiasz sobie, kim jest ta osoba. Przeczytałeś dziennik tyle razy, że bez trudu rozpoznajesz Ichtacę, wojowniczkę z ludu Eztlit. Kobieta wypuszcza powoli powietrze, opanowując nerwy i wchodzi do środka, trzaskając za sobą drzwiami. Kiedy się odzywa, jej głos jest ponury i groźny. „Nie wiem, co zrobili wasi ludzie, ale musicie to cofnąć. Inaczej wszyscy przestaniemy istnieć.”

Opowieść jest kontynuowana w **Scenariuszu III: Nici losu.**



Scenariusz III: Nici losu

Wprowadzenie 1: Ichtaca odpoczywa przez resztę nocy w twoim salonie. Ciebie jednak dręczą myśli pełne niedowierzania i niepokoju i nie jesteś w stanie zasnąć. Jej opowieść jest niedorzeczna, a mimo to z jakiegoś powodu jej wierzysz. Gdy ujrzalesz relikw z ruin Eztli po raz pierwszy, już wtedy byleś pewien, że służy on do czegoś nadzwyczajnego. Kiedy rano wychodzisz z sypialni, twój nieproszony

gość siedzi z rękami skrzyżowanymi na piersi przy stole w jadalni. Przenikliwym spojrzeniem śledzi każdy twój ruch, niczym drapieżny ptak wypatrujący zdobyczy. Nie wymieniacie żadnych uprzejmości. „Gdzie jest teraz relikw?” – niecierpliwie pyta Ichtaca. „Gdzie go zabraliście?” Wyjaśniasz, że artefakt jest bezpieczny i w dobrych rękach. Kręci głową i sfrustrowana zaciska pięści, aż bieleją jej knykcie. „Zapewniam cię, że nie jest”.

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze pozostawili relikw pod opieką Alejandra lub jeśli Alejandro odzyskał Relikw wieczności: przejdź do **Wprowadzenia 2**.

Jeśli badacze pozostawili relikw pod opieką Harlana Earnstone'a: przejdź do **Wprowadzenia 3**.

Wprowadzenie 2: Zapominasz na chwilę, o dręczących cię pytaniach i dzwonisz do swojego człowieka w Muzeum Uniwersytetu Miskatonick. Choć jest jeszcze wcześnie, dr Horowitz powinna już być w swoim biurze i szykować się do długiego dnia pracy. Po kilku chwilach telefonistka łączy rozmowę. Elli wita się zdawkowo łamiącym się, drżącym głosem. Kiedy tylko wspominasz o relikwie, prychna wytrącona z równowagi. „O nie, ty też! Pan Walsted niemal wyważył drzwi, wpadając do mojego gabinetu, a dwóch reporterów nęka mnie przez cały ranek!”

Pytasz ją, co się stało, na co reaguje długim westchnieniem. „Relikw zaginął” – odpowiada. „Żaden ze strażników nie wie, co się stało. W jednej chwili był w gablocie, a w następnej już nie. Zanim spytasz – nie, nie wiem, gdzie jest pan Vela, nie możemy go znaleźć”. Nagle zaczyna krzyczeć do kogoś innego. „Chwileczkę! Rozmawiam przez telefon!” Przeprasza cię serdecznie i po chwili rozłącza się.

Próbujesz dodzwonić się do Alejandra, ale nie odbiera telefonu i żaden z jego współpracowników nie widział go od wczoraj. „Teraz mi wierzycie?” – pyta Ichtaca i wstaje, żeby zebrać swoje rzeczy. „Zmarnowaliśmy już dość czasu. Znajdźcie relikw i spotkajmy się tutaj dziś w nocy. Nie idźcie za mną”.

☞ Główny badacz musi zdecydować (wybiera jedno):

- ❖ „Nigdzie nie pójdziesz, dopóki nie powiesz mi, co się tu dzieje”. Przejdź do **Wprowadzenia 4**.
- ❖ „Rób, jak chcesz”. Przejdź do **Wprowadzenia 5**.

Wprowadzenie 3: Zapominasz na chwilę, o dręczących cię pytaniach i dzwonisz na uniwersytet do biura Harlana. Co prawda słońce dopiero wstalo, ale wiesz, że ranny z niego paszerek. Po kilku chwilach telefonistka łączy rozmowę. Głos Harlana jest roztrzęsiony i zachrypnięty. Kiedy tylko pytasz o relikw, przerywa ci gwałtownie. „Przestań!” – mówi ostro. „Oni słuchają. Wiedzą, że trzymam go tutaj. Już uprowadzili Alejandra”. Próbujesz go uspokoić, żeby uzyskać więcej wyjaśnień, ale Harlan ucina konwersację. „Muszę iść. Oni tu są!” – Połączenie zostaje zerwane.

Próbujesz dodzwonić się do Alejandra, ale nie odbiera telefonu i żaden z jego współpracowników nie widział go od wczoraj. „Teraz mi wierzycie?” – pyta Ichtaca i wstaje, żeby zebrać swoje rzeczy. „Zmarnowaliśmy już dość czasu. Znajdźcie relikw i spotkajmy się tutaj dziś w nocy. Nie idźcie za mną”.

☞ Główny badacz musi zdecydować (wybiera jedno):

- ❖ „Nigdzie nie pójdziesz, dopóki nie powiesz mi, co się tu dzieje”. Przejdź do **Wprowadzenia 4**.
- ❖ „Rób, jak chcesz”. Przejdź do **Wprowadzenia 5**.

Wprowadzenie 4: Ichtaca zagryza zęby i milczy przez chwilę. Spodziewasz się, że wyjdzie, nie odpowiadając na pytania, ale jednak zostaje. Jeśli wierzyć temu, co mówi, jej lud od wieków chroni relikw przed intruzami, którzy mogliby użyć go do nikczemnych celów. Mówi tajemniczo, zagadkami i legendami. Nie chce wyjawiać pochodzenia swojego ludu ani tego, jak pozostawali w ukryciu przez tak długi czas. Kiedy dopytujesz się o relikw, zdradza tylko tyle, że to artefakt kontrolujący upływ czasu i nie należy przy nim majstrować.

„Musi powrócić na swoje miejsce” – wyjaśnia. Jej spojrzenie jest nieustraszone i niezachwiane. „Rozumiecie? Relikw nie może wpaść w niepowołane ręce. Jeśli pomożecie go odzyskać, odwdzięczę się wam. Obiecacie tylko, że go nie użyjecie”.

☞ Zapamiętaj, że „wysłuchaliście opowieści Ichtaci”.




☞ Do worka chaosu dodaj 1 żeton **A** (pozostaje tam do końca kampanii).

☞ Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 5: Ichtaca z przerażającą szybkością zakłada cięciwę na swój rzeźbiony luk i wychodzi, trzaskając za sobą drzwiami.








- ☉ Zapamiętaj, że „Ichtaca oddaliła się bez was”.
- ☉ Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli badacze pozostawili relikw pod opieką Harlana Earnstone’a, przejdź do **Wprowadzenia 6**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 6: Po wyjściu Ichtaci zastanawiasz się nad jej słowami i przypominasz sobie zdarzenia, które doprowadziły do tej sytuacji. Nie ufaleś Alejandrowi na tyle, żeby powierzyć mu pieczę nad reliktem Eztli, i wypuściliście Ichtacę, nie przysłuchawszy jej. Czyżbyś zaczynał wpadać w paranoję?...

- ☉ Badacze muszą wybrać jedną z opcji:
 - ◆ „Nie powinniśmy im ufać”. Usuń z worka chaosu wszystkie żetony  i  i zastąp je 1 żetonem . Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że zdecydowaliście zrobić po swojemu. Do końca kampanii żaden badacz nie może zawrzcć w swojej talii Alejandra Veli ani Ichtaci. Za każdym razem, kiedy dowolny badacz będzie miał możliwość zawrzcć któreś z nich w swojej talii, zamiast tego każdy badacz otrzymuje 2 punkty doświadczenia. Przejdź do **Przygotowania**.
 - ◆ „Może powinniśmy byli ich wysłuchać...”. Przejdź do **Przygotowania**.

Tryb samodzielnej rozgrywki

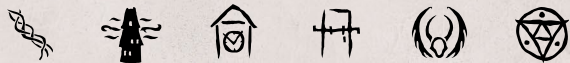
Jeśli gracze zdecydowali się na tryb samodzielnej rozgrywki i nie chcą odnosić się do żadnych innych elementów przygotowania/zakończenia, podczas przygotowywania i rozgrywania tego scenariusza mogą zastosować poniższe informacje:

- ☉ Worek chaosu należy przygotować z następujących żetonów:
+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, , , , , , , .
- ◆ Nie zmieniaj zawartości worka chaosu podczas Wprowadzenia.
- ☉ Wybierz jedno:
 - ◆ Badacze pozostawili relikw pod opieką Alejandra.
 - ◆ Badacze pozostawili relikw pod opieką Harlana Earnstone’a.

☉ Nie macie żadnych ekwipunków.

Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Nici losu*, *Bractwo Pnakotyczne*, *Maski północy*, *Zamknięte drzwi*, *Dzieci nocy* oraz *Mroczny kult*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



Podczas przygotowywania zestawu spotkań *Maski północy* należy zebrać tylko 5 kart podstępu (2x *Falszywy trop*, 3x *Prześladujący cień*) oraz następujące lokalizacje: *Northside*, *Downtown* (*Pierwszy Bank Arkham*), *Easttown*, *Uniwersytet Miskatonic* i *Rivertown*. Nie należy zbierać pozostałych lokalizacji ani kart aktów, tajemnic i kart pomocy scenariusza z tego zestawu.

- ☉ Przed dobraniem początkowych kart należy przeszukać kolekcję kart oraz talię każdego z graczy w poszukiwaniu Alejandra Veli i Reliktu wieczności, a następnie odłożyć je na bok, poza grę.
- ☉ Umieść *Northside*, *Downtown*, *Easttown*, *Uniwersytet Miskatonic*, *Rivertown*, *Restaurację Velmy* i *Antykwiariat* w grę. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w *Rivertown*.
- ☉ Odłóż na bok, poza grę lokalizację *Ratusz*, atut *Ichtaca* (*Zapomniana strażniczka*) oraz atut *Dziennik ekspedycji*.
- ☉ Dostosuj zawartość każdej talii aktów według tego, co zostało opisane obok w sekcji **Trzy akty, trzy nici**.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Trzy akty, trzy ńci

Ten scenariusz składa się z trzech różnych talii aktów – talii „a/b”, talii „c/d” i talii „e/f”. Każdą z tych talii buduje się oddzielnie, w normalnej kolejności numerycznej. W trakcie scenariusza w grze znajdują się wszystkie trzy talie aktów, a gracze mogą zdecydować, które talie chcą zignorować, a w które się zagłębić. Tekst na wszystkich trzech aktach jest cały czas uważany za aktywny. Czasu może być za mało, aby wykonać wszystkie trzy zadania, dlatego należy rozwaźnie wybrać, którą drogą podążycie!

Zawartość każdej z talii aktów zmienia się w zależności od opisanych poniżej okoliczności.

☉ Dostosuj zawartość talii „a/b” w następujący sposób:

- ☞ *Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli Alejandro odzyskał Relikt wieczności lub jeśli badacze pozostawili relikw pod opieką Alejandra, usuń z talii „a/b” następujące akty: Harlan w niebezpieczeństwie!, obie kopie Klątwy Harlana oraz 1 losową kopię Na wystawie.*
- ☞ *Jeśli badacze pozostawili relikw pod opieką Harlana Earnstone’a, zamiast tego usuń z talii „a/b” następujące akty: Relikt zaginał!, obie kopie Na wystawie i 1 losową kopię Klątwy Harlana.*

☉ Badacze muszą wybrać jedną z następujących opcji i dostosować do niej talię „c/d”:

- ☞ *Jeśli chcecie iść na policję i poinformować ich o zniknięciu Alejandra, usuń z talii „c/d” następujące akty: Poszukiwania Alejandra, obie kopie Wpływowych przyjaciół, 1 losową kopię Na posterunku.*
- ☞ *Jeśli chcecie poszukać Alejandra na własną rękę, usuń z talii „c/d” następujące akty: Zaginione osoby, obie kopie Na posterunku i 1 losową kopię Wpływowych przyjaciół.*

☉ Dostosuj zawartość talii „e/f” w następujący sposób:

- ☞ *Jeśli „wysłuchaliście opowieści Ichtaci”, usuń z talii „e/f” następujące akty: Próba łowczyni, obie kopie Jaskini ciemności, i 1 losową kopię Niezwykłych relikwów.*
- ☞ *Jeśli „Ichtaca oddaliła się bez was”, zamiast tego usuń z talii „e/f” następujące akty: Śledztwo strażniczki, obie kopie Niezwykłych relikwów i 1 losową kopię Jaskini ciemności.*



Sugerowany obszar gry dla „Nici losu”



NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): odczytaj **Zakończenie 1**.

Zakończenie 1: *Spotykacie się ponownie w swoim domu i omawiacie aktualną sytuację. Śledztwo przeprowadzone w mieście wykazało, że w Arkham działa jakieś tajne stowarzyszenie. Z tego, co udało się ustalić, nazywają siebie Bractwem i najwyraźniej wiedzą znacznie więcej niż wy o relikcie Eztli i poprzedniej ekspedycji Alejandra. Działają skrycie, a ich motywy są nieznane. Jednak jedna ważna informacja wyszła na jaw.*

„Szukają miejsca zwanego Węzłem N'kai” – oświadcza Ichtaca. Na stole przed wami leży mapa Ameryki Środkowej, na której zaznaczono trasę poprzedniej ekspedycji. „Słyszałam o tym miejscu, ale nie wiem, gdzie dokładnie się znajduje”. Po raz kolejny wasza tajemnicza przewodniczka zdaje się wiedzieć więcej, niż wam mówi.

Jako że to jedyny trop, właściwie nie macie wyboru. Aby otrzymać odpowiedzi, musicie wyruszyć w podróż na nieznaną ziemię... tylko czy tym razem ktokolwiek wróci?

☉ Sprawdź, które akty zostały ukończone podczas tego scenariusza.

- ☞ Jeśli Akt 3b został ukończony, zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że badacze odnaleźli zaginiony relik. Jeśli Relikt wieczności nie znajduje się obecnie w talii żadnego z badaczy, dowolny badacz musi dodać go do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza. Do końca kampanii, za każdym razem, gdy posiadacz Reliktu wieczności opuszcza kampanię z jakiegokolwiek powodu, należy wybrać nowego badacza i dodać Relikt wieczności do jego talii badacza.
- ☞ Jeśli talia aktów „a/b” nadal znajduje się w grze, zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że relik zaginął. Jeśli Relikt wieczności znajduje się w talii któregoś z badaczy, należy go usunąć z danej talii badacza do końca kampanii.

☞ Jeśli Akt 3d został ukończony, zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że badacze uratowali Alejandra. Jeśli Alejandro Vela nie znajduje się obecnie w talii żadnego z badaczy, jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać go do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.

☞ Jeśli talia aktów „c/d” nadal znajduje się w grze, zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że Alejandro zaginął. Jeśli Alejandro Vela znajduje się w talii któregoś z badaczy, należy go usunąć z danej talii badacza do końca kampanii.

☞ Jeśli Akt 3f został ukończony, zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że badaczom udało się nawiązać więź z Ichtacą. Dowolny badacz może zdecydować się dodać Ichtacę (*Zapomnianą strażniczkę*) do swojej talii. Karta ta nie wlicza się do limitu kart w talii badacza.

☞ Jeśli talia aktów „e/f” nadal znajduje się w grze, zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że Ichtaca o niczym nie wie. Nie dodawaj Ichtaci (*Zapomnianej strażniczki*) do talii żadnego z badaczy.

☉ Główny badacz otrzymuje kartę *Dziennik ekspedycji* i może ją umieścić w 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. Każdy badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia za każdą kartę Aktu 1, która została ukończona podczas tego scenariusza, ponieważ dało wam to informacje na temat planów Bractwa.

☉ Przejdź do **Punktu zaopatrzenia**.

Punkt zaopatrzenia

Jest już jasne, że będziecie musieli jeszcze raz wyruszyć w dzicz, aby rozwiązać tajemnicę kryjącą się za Reliktem wieczności. Każdy badacz ma możliwość wybrania dodatkowych rzeczy do swojego ekwipunku. W trybie kampanii należy w *Dzienniku kampanii*, w sekcji „Ekwipunek” każdego badacza, zanotować ekwipunek każdego badacza. (Uwaga: prowiant, leki i benzyna mogą zostać zabrane więcej niż raz poprzez zanotowanie ich nazwy kilkakrotnie i wydanie odpowiedniej liczby punktów ekwipunku za każdym razem).

☉ Zanim opuścicie Arkham powinniście jeszcze odwiedzić Szpital św. Marii.

◆ Każdy badacz posiadający w swojej talii osłabienie *Zatrucie* może wydać 3 punkty doświadczenia, aby usunąć dane osłabienie ze swojej talii.

◆ Każdy badacz może wydać 5 punktów doświadczenia, aby usunąć ze swojego badacza 1 punkt traumy fizycznej lub psychicznej.

☉ Każdy badacz może wydać punkty ekwipunku, aby nabyć jeden lub więcej elementów ekwipunku z poniższej listy. Liczba punktów ekwipunku dostępna dla każdego z badaczy zależy od liczby badaczy biorących udział w kampanii:

1 badacz: 8 punktów ekwipunku

2 badaczy: każdy 5 punktów ekwipunku

3 badaczy: każdy 4 punkty ekwipunku

4 badaczy: każdy 3 punkty ekwipunku

☉ Dostępny ekwipunek:

◆ **Prowiant** (1 punkt ekwipunku za każdy): jedzenie i woda dla jednej osoby. Niezbędne podczas każdej podróży.

◆ **Leki** (2 punkty ekwipunku za każde): aby powstrzymać rozprzestrzenianie się choroby, infekcji lub jadu.

◆ **Benzyna** (1 punkt ekwipunku za każdą): wystarczy na długą podróż samochodem.

◆ **Koc** (2 punkty ekwipunku): zapewnia ciepło w nocy.

◆ **Manierka**: (2 punkty ekwipunku): może zostać napełniona w strumieniach i rzekach.

◆ **Kompas** (2 punkty ekwipunku): wskaże ci drogę, gdy będziesz kompletnie zagubiony.

◆ **Lornetka** (2 punkty ekwipunku): aby lepiej widzieć odległe miejsca.

◆ **Kreda** (2 punkty ekwipunku): do pisania na twardych, kamiennych powierzchniach.

◆ **Scyzoryk** (2 punkty ekwipunku): za mały, aby służyć za broń, ale łatwy do ukrycia.

◆ **Kilof** (2 punkty ekwipunku): do rozbijania skał.





Scenariusz IV: Poza granicami czasu

Promienie słońca oświetlają wasz samochód, kiedy pędzicie zakurzonymi autostradami zachodniego Teksasu po opuszczeniu San Antonio. Wyjechaliście z Arkham kilka dni temu i ruszyliście do stolicy Meksyku, gdzie być może uda się wam zdobyć jakieś informacje od współpracowników Alejandra – albo jeszcze lepiej od adwersarzy napotkanych na uczelni.

Wasze niedawne śledztwo ujawniło parę rzeczy, jednak choć zdobyliście nowe informacje, trop wkrótce ostygł. „Bractwo”, które odkryliście w Arkham, zniknęło z miasta. Udało się wam jedynie ustalić, że ich następny cel jest związany z „Węzłem N’kai”, jakimś miejscem mocy, do którego, zdaniem Ichtaci, ostatecznie zmierza Bractwo. Wojownicza Eztli siedzi na fotelu pasażera obok ciebie i jest tajemnicza jak zawsze. Wygląda na wyjątkowo zniecierpliwioną i spiętą, ale skórzane fotele Forda zapewniają jej przynajmniej trochę komfortu.

Przeczytaj po kolei każdą poniższą sekcję:

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze odnaleźli zaginiony relikw, główny badacz odczytuje **Magiczne brzęczenie**. Jeśli relikw zaginął, zamiast tego główny badacz odczytuje **Rosnące obawy**.

Magiczne brzęczenie: W trakcie waszej podróży na południe urządzenie, które odzyskaliście z rąk Bractwa, leży na tylnym siedzeniu auta zawinięte w prześcieradło i nieustannie brzęczy. Z każdym dniem wasza wiedza na temat relikwu się pogłębia.

Badacz, który posiada w swojej talii Relikw wieczności (...jakiś rodzaj urządzenia), zamienia go na nową wersję Relikwu wieczności zawartą w tym Zestawie Mitów: Relikw wieczności (Zapobieganie przyszłości).

Rosnące obawy: Utrata relikwu Eztli niezwykle cię martwi. Ten przedmiot ewidentnie jest czymś więcej niż tylko ciekawostką naukową. Moc, którą w sobie kryje, trudno ogarnąć rozumem. Zniknięcie artefaktu to na pewno sprawa tajemniczego Bractwa, tylko do czego chcą go użyć?

Usuń z gry Relikw wieczności (Zapobieganie przyszłości).

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badaczom udało się nawiązać więź z Ichtacą, główny badacz odczytuje **Misję Ichtaci**. Jeśli Ichtaca o niczym nie wie, główny badacz odczytuje **Cichą podróż**.

Misja Ichtaci: „Daleko jeszcze?” – Ichtaca zadaje to pytanie chyba po raz setny, odkąd wyjechaliście z Arkham. „Musimy dotrzeć do Anahuac jak najszybciej. Im dłużej nam to zajmie, tym więcej czasu damy Bractwu na dotarcie do Węzła”. Rozpoznajesz aztecką nazwę Doliny Meksyku i zapewniasz Ichtacę, że w ciągu godziny przekroczycie granicę Meksyku. Wojownicza krzyżuje ręce na piersi i zaciska zęby.

Nie otrzymujesz żadnych negatywnych efektów.

Cicha podróż: Przez większość podróży Ichtaca jest cicha i zamyślona. Na twoje pytania odpowiada milczeniem i twardym spojrzeniem. Cokolwiek planuje, nie zamierza ci o tym mówić.

Każdy badacz rozpoczyna ten scenariusz z 2 kartami mniej na ręce.



Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze uratowali Alejandra, główny badacz odczytuje **Przemyslenia Alejandra**. Jeśli Alejandro zaginął, zamiast tego główny badacz odczytuje **Puste miejsce**.

Przemyslenia Alejandra: Alejandro przez całą podróż pisze coś w swoim dzienniku. Nieustanny chrobot pióra na papierze przypomina ci o jego obecności. Siedzi skulony na tylnym fotelu samochodu, trzymając dziennik na kolanach i marszcząc brwi w zamyśleniu. „To «Bractwo» to najmniejsze z naszych zmartwień” – oznajmia nagle. „Próbowałem rozszyfrować symbole widoczne na urządzeniu. Na pewno nie są azteckie ani majańskie i nie pochodzą z żadnej cywilizacji mezoamerykańskiej. Sądzę, że relikw jest z jakiegoś innego miejsca. Został skądś zabrany. Nie sądzi pani, panno Ichtaco?”

Ponura mina Ichtaci robi się jeszcze mroczniejsza i kobieta groźnie mruży oczy. Odpowiada, nie odwracając się nawet w stronę Alejandra. „Jego miejsce jest tam, gdzie wścibscy uczeni nie nadużyją jego mocy” – stwierdza oziębłe, ucinając tym dalszą dyskusję.

Dzięki koneksjom Alejandra przekroczenie granicy z Meksykiem jest mniej stresujące, niż się spodziewaliście. Przy odprawie niemal nie zwracają na was uwagi, puszczają was dalej i wkrótce kontynuujecie swoją podróż do stolicy Meksyku.

Każdy badacz rozpoczyna ten scenariusz z 2 dodatkowymi żetonami zasobów.

Puste miejsce: Zatrzymujecie się na noc w pobliżu granicy. Wpatrujesz się w puste siedzenie za tobą i zastanawiasz się, gdzie teraz może być Alejandro.

Nie otrzymujesz żadnych negatywnych efektów.

Sprawdź wasze ekwipunki. Dowolny badacz musi wykreślić ze swojego ekwipunku 1 benzynę. Jeśli nie została wykreślona żadna benzyna, odczytaj **Brak paliwa**.

Brak paliwa: Paliwo jest problemem przez całą podróż na południe. Po drodze udaje się wam kilka razy uzupełnić braki w sklepach z narzędziami i wielobranżowych, ale w końcu wasz samochód zatrzymuje się na środku drogi, kawałek na północ od południowej granicy. Wraz z Ichtacą musicie iść kilka kilometrów do najbliższego miasteczka po kanistry, przez co tracicie kilka godzin.

Kiedy gracze dobierają początkowe karty w tym scenariuszu, nie mogą dokonać ich wymiany.









Po dotarciu do stolicy Meksyku nie dowiadujecie się zbyt wiele na temat Bractwa ani Węzła i czujecie się zdeprymowani. Przeszukiwanie archiwów miejskich bibliotek i uczelni nie przynosi efektów. Nie możecie znaleźć żadnych byłych współpracowników Alejandra, a nawet jego wrogowie nie chcą z wami rozmawiać. Z jednym wyjątkiem – kobieta nazwiskiem Padma Amrita, która pracowała z Alejandrem, nim ten wyjechał do Arkham, zgadza się z wami skontaktować. Umawiacie się na nocne spotkanie w popularnym lokalu na południu miasta. Ichtaca pozostaje w pobliżu i w milczeniu obserwuje z oddali nowego informatora.

Padma doskonale się orientuje w badaniach Alejandra i twierdzi nawet, że słyszała o Węźle N'kai, choć nie chce wam powiedzieć, jak go odnaleźć. „To daremny wysiłek” – tłumaczy. „Nie ma czego szukać. To tylko mit. Uwierzcie mi, wielu próbowało go znaleźć. Nikomu się nie udało”. Zauważasz, że lud Eztli wcale nie był mitem, na co reaguje czarującym uśmiechem. „Może i nie, ale te opowieści, że Eztli ciągle żyją? Nieodkryci od wieków?” – śmieje się serdecznie. „Bujdy i tyle. Dajcie spokój, chyba nie sądzicie, że prawdziwy uczony uwierzy w coś takiego, prawda?” Mimowolnie spoglądasz na Ichtacę, która podслуčuje rozmowę z założonymi rękoma, wbijając paznokcie we własne ramię. Padma podąża za twoim spojrzeniem i na jej ustach przez chwilę pojawia się uśmieszek. „W każdym razie, wybaczcie, ale nie mam dla was żadnych informacji. Tylko dureń ciągnąłby dalej te «badania». Miłego dnia”. Obdarza was jeszcze jednym czarującym uśmiechem i odchodzi, zostawiając po sobie tylko słodki zapach.

Kiedy znika wam z oczu, Ichtaca siada obok i naradza się, co dalej. Przez cały tydzień nic nie udało się wam osiągnąć i wojowniczką robi się niecierpliwa. Sugerujesz jej, że można porozmawiać jeszcze z kilkoma osobami, ale widać, że myślamy jest gdzieś indziej. Kiedy wracacie do hotelu, natychmiast idzie do swojego pokoju, żeby przygotować się na jutrzejszy dzień. Postanawiasz się wygodnie położyć i po chwili twój umysł leniwie osuwa się w pozabawioną snów drzemkę. Na skraju świadomości słyszysz jednak, jak Ichtaca recytuje jakieś tajemnicze zaklęcie...

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, 0, -1, -2, -2, -3, -5, , , , , , , , .
- ☉ Pomiń wszystkie fragmenty „Sprawdź Dziennik kampanii” i „Sprawdź wasze ekwipunki” we wprowadzeniu do tego scenariusza.
- ☉ Nie macie żadnych ekwipunków.

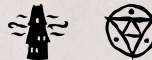



Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Poza granicami czasu*, *Strumień czasu* i *Trucizna*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ❖ Jeśli w worku chaosu znajduje się 2 lub więcej żetonów , należy zebrać również zestawy spotkań *Bractwo Pnakotyczne* i *Mroczny kult*, oznaczone następującymi symbolami:



- ❖ Jeśli w worku chaosu znajduje się 2 lub więcej żetonów , należy zebrać również zestawy spotkań *Jad Yiga* i *Strażnicy czasu*, oznaczone następującymi symbolami:



- ❖ Jeśli żadne z powyższych nie jest prawdą, należy zebrać zestawy spotkań *Bractwo Pnakotyczne* i *Strażnicy czasu*, oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść w grze lokalizacje Katedra Metropolitalna, Zócalo, Ruiny świątyni, Xochimilco, Park Chapultepec i Coyoacán. Każdy gracz rozpoczyna grę w Zócalo lub Coyoacán (sam decyduje).
- ☉ Stwórz talię eksploracji. W tym celu należy potasować 12 jednostronnych lokalizacji z cechą *Starożytna* razem z jedną kopią każdej z następujących kart spotkań: Okno do innego czasu, Destabilizacja linii czasu, Rozdarcie w czasie i Zagubiony w czasie.
- ☉ Odłóż wroga Padmę Amritę na bok, poza grę.
- ☉ Odłóż Akt 3a i Tajemnicę 3a na bok, poza grę. Nie są one częścią talii aktów ani tajemnic – na razie...
- ☉ Odłóż na bok każde osłabienie Zatrucie, które nie znajduje się obecnie w żadnej talii badacza.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Zmienianie lokalizacji

Podczas tego scenariusza gracze mogą zostać poproszeni o umieszczenie nowych lokalizacji na wierzchu już istniejących. Kiedy lokalizacja jest umieszczana na wierzchu lokalizacji, która jest już w grze, 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 (nie „poruszyły się” – po prostu zmieniła się lokalizacja). Jeśli lokalizacja opuszcza grę, a znajduje się pod nią inna lokalizacja, dana lokalizacja zajmuje miejsce tej pierwszej. Uznaje się, że wszystkie żetony, dodatki, badacze, wrogowie i inne karty znajdujące się w lokalizacji opuszczającej grę teraz znajdują się w poprzedniej lokalizacji.

Sugerowane ułożenie lokalizacji



NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): Kiedy znów otwierasz oczy, leżysz w łóżku, w swoim pokoju hotelowym. Podnosisz dłoń, żeby przesłonić promienie słońca wpadające do sypialni przez szczelinę w zasłonach. Ostre światło wzmaga tylko ból w twoich skroniach. W powietrzu unoszą się kłęby dymu.

Wstanie z łóżka wymaga nieludzkiego wysiłku. Cichy głos z tyłu głowy powtarza ci, że to wszystko tylko wytwór twojej wyobraźni, koszmar wywołany lękami. To głos instynktu samozachowawczego, który ostrzega cię, żebyś ominął ścieżkę szaleństwa, na którą cię skierowano. Ignorujesz go i wstajesz, choć nogi trzęsą się pod tobą ze strachu i wyczerpania. Wołasz cicho Ichtacę, zastanawiając się, czy pamięta, co stało się zeszłej nocy – albo czy w ogóle tam była. Zastajesz ją leżącą na podłodze, opartą plecami o drzwi pokoju. Jest nieprzytomna i ma twarz umazaną popiołem. Przez kilka stresujących minut próbujesz ją dobudzić i w końcu ci się udaje. Nagle odzyskuje przytomność i zaczyna gwałtownie kaszeć i miotać się jak opętana. „Jaskinia. Czeluś! Na niebie skąpanym w czerwieni. Widziałeś ją?”

Twoja czaszka pulsuje bólem, kiedy próbujesz sobie przypomnieć wydarzenia wczorajszej nocy i tylko kręcisz głową. „To musi być szlak wiodący do Węzła” – kontynuuje, trzymając się jedną ręką za głowę. Próbujesz pomóc jej wstać, ale odpycha cię. „Co ja sobie myślałam? Granica robi się coraz cieńsza. Trochę większy nacisk i może pęknąć”. Przenosi spojrzenie na ciebie. „Nie powinnam była cię w to mieszać. Ale chcesz czy nie, jesteś już w to zmieszany. Za późno, żeby się wycofać. Wiem, gdzie szukać Węzła, i musisz wyruszyć ze mną”.

- ☞ Jeśli w momencie zakończenia gry trwał Akt 2, dodaj do puli zwycięstwa każdą znajdującą się w grze lokalizację z cechą **Tenochtitlán**, na której nie ma żadnych żetonów wskazówek.
- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że znacie X ścieżek. X to liczba lokalizacji z cechą **Tenochtitlán** w puli zwycięstwa.

☉ Jeśli podczas tego scenariusza Waluzjański herold wszedł do gry:

☞ Jeśli znajduje się w puli zwycięstwa, skreśl *Herold nadal żyje* w *Dzienniku kampanii*.

☞ Jeśli znajduje się w grze lub jest odłożony na bok, zanotuj w nawiasie obok *Herold nadal żyje* w *Dzienniku kampanii*, ile obrażeń znajduje się na Waluzjańskim heroldzie, zastępując tym samym liczbę znajdującą się wcześniej w nawiasie.

☉ Za każdy punkt zemsty w puli zwycięstwa postaw 1 kreskę w sekcji „Furia Yiga” w *Dzienniku kampanii*.

☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia za każdą lokalizację z cechą **Tenochtitlán** w puli zwycięstwa.

Zakończenie 1: *Feeria barw i światła atakuje twoje zmysły, kiedy twój umysł wraca na swoje miejsce. Kiedy otwierasz oczy, leżysz na głównym placu miasta i wciąż kręci ci się w głowie jak od długiego spadania. Cichy głos z tyłu głowy powtarza ci, że to wszystko tylko wytwór twojej wyobraźni, sen na jawie. To głos instynktu samozachowawczego, który ostrzega cię, żebyś ominął ścieżkę szaleństwa, na którą cię skierowano. Ignorujesz go i wstajesz, choć nogi trzęsą się pod tobą ze strachu i wyczerpania.*

„Ta kobieta... Domyśliła się, kim jestem i podążyła za mną przez szczelinę, którą stworzyłam. Może też chciała się dowiedzieć, gdzie jest Węzeł” – mówi tajemniczo Ichtaca. Twoja czaszka pulsuje bólem, kiedy próbujesz sobie przypomnieć kilka ostatnich godzin. „Też to widziałeś, prawda? Jaskinię. Czeluś na niebie skąpanym w czerwieni” – kontynuuje, wpatrując się w zadumaniu w niebo. „To musi być szlak wiodący do Węzła”.

Masz problem, żeby przypomnieć sobie dokładnie, co się stało po drugiej stronie, ale przebliski czerwonej jaskini migają ci w pamięci. Potwierdzasz, że również widziałeś jaskinię, i pytasz Ichtacę, skąd wie, że to droga do Węzła. Jej przekrwione spojrzenie napotyka twój wzrok i masz wrażenie, że przez chwilę na jej ustach pojawił się uśmiešek. „To niełatwy wyczyn... Spojrzenie przez granicę wprost w nicość czasu. Może jesteś wart więcej, niż sądziłam” – stwierdziła, wyjątkowo bez ironii w głosie. Choć nie odpowiedziała wprost na twoje pytanie, rozumiałeś, co miała na myśli. W zamęcie zburzonych

linii czasowych i niewyjaśnionych zjawisk, ścieżka, którą ujrzeście, była tylko „jedną z przyszłości”. Przyszłości, którą zamierzacie ziszczyć.

☉ Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że znacie X ścieżek. X to liczba lokalizacji z cechą **Tenochtitlán** w puli zwycięstwa. Jeśli X wynosi 3 lub więcej, zanotuj również, że *Ichtaca w was wierzy*.

☉ Jeśli podczas tego scenariusza Waluzjański herold wszedł do gry:

☞ Jeśli znajduje się w puli zwycięstwa, skreśl *Herold nadal żyje* w *Dzienniku kampanii*.

☞ Jeśli znajduje się w grze lub jest odłożony na bok, zanotuj w nawiasie obok *Herold nadal żyje* w *Dzienniku kampanii*, ile obrażeń znajduje się na Waluzjańskim heroldzie, zastępując tym samym liczbę znajdującą się wcześniej w nawiasie.

☉ Za każdy punkt zemsty w puli zwycięstwa postaw 1 kreskę w sekcji „Furia Yiga” w *Dzienniku kampanii*.

☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia za każdą lokalizację z cechą **Tenochtitlán** w puli zwycięstwa.

Zakończenie 2: *Granica na horyzoncie migocze, kiedy szlak wiodący do domu zamyka się przed tobą. Nierzeczywista mgła i lekkość, którą czuleś podczas wizji, zniknęła i uświadamiasz sobie nagle, że to nie jest sen. Utknąłeś w nie swoim czasie, a Ichtaci nigdzie nie ma.*

Błądzisz i masz wrażenie, że mijają godziny. Dni. Tygodnie. Twój umysł dłużej nie wytrzyma. Świadomość, że mogłeś tu utknąć na zawsze, jest przerażająca. Desperacja i rozpacz przepelniają twe myśli, obezwładniające uczucie szaleństwa i samotności, przed którym nie ma ucieczki. Nie możesz już sobie przypomnieć, jak długo tu jesteś. Bez snu i jedzenia.

Nagle, po całej wieczności oczekiwania, granica trzeszczy i niebo wypełnia się oslepiającym, białym światłem. Kiedy otwierasz oczy, leżysz na głównym placu miasta i wciąż kręci ci się w głowie jak od długiego spadania. Ichtaca pomaga ci wstać, nogi trzęsą się pod tobą ze strachu i wyczerpania. Pytasz ją, jak długo byłeś nieprzytomny, lecz ona tylko kręci głową. „To bez znaczenia. Ważne, że teraz tu jesteś”. Ignorujesz jej wymijającą odpowiedź, ale budzi się w tobie niechęć. Zostawiła

cię tam celowo czy to był wypadek? „Widziałeś to, prawda?” – pyta. „Jaskinię. Czeluść na niebie skąpanym w czerwieni”. Wpatrujesz się w nią pustym wzrokiem, gdy twoja pamięć okazuje się nagle niezwykle zamglona. „To bez znaczenia” – kontynuuje. „Wiem, gdzie znaleźć Węzeł, i musisz wyruszyć ze mną”.

- Ⓢ Jeśli w momencie zakończenia gry trwał Akt 2, dodaj do puli zwycięstwa każdą znajdującą się w grze lokalizację z cechą **Tenochtitlán**, na której nie ma żadnych żetonów wskazówek.
- Ⓢ Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że znacze X ścieżek. X to liczba lokalizacji z cechą **Tenochtitlán** w puli zwycięstwa.
- Ⓢ Jeśli podczas tego scenariusza Waluzjański herold wszedł do gry:
 - ❖ Jeśli znajduje się w puli zwycięstwa, skreśl *Herold nadal żyje* w *Dzienniku kampanii*.
 - ❖ Jeśli znajduje się w grze lub jest odłożony na bok, zanotuj w nawiasie obok *Herold nadal żyje* w *Dzienniku kampanii*, ile obrażeń znajduje się na Waluzjańskim heroldzie, zastępując tym samym liczbę znajdującą się wcześniej w nawiasie.
- Ⓢ Za każdy punkt zemsty w puli zwycięstwa postaw 1 kreskę w sekcji „Furia Yiga” w *Dzienniku kampanii*.
- Ⓢ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia za każdą lokalizację z cechą **Tenochtitlán** w puli zwycięstwa.

Antrakt III: Zew dżungli

Ponownie wędrujecie na południe, porzucając bezpieczeństwo zapewniane przez cywilizację. Nie ma czasu do stracenia. Droga do Węzła biegnie przez znajomy teren, niedaleko szlaku wytyczonego przez poprzednią ekspedycję. Opisy ze skórzanego dziennika ułatwiają podróż. Wkrótce jesteście już głęboko w dżungli, otoczeni ze wszystkich stron przez zagrożenia – niektóre naturalne, inne zaś dziwaczne...

Przeczytaj po kolei każdą poniższą sekcję:

Sprawdź wasze ekwipunki. Dowolny badacz musi wykreślić ze swojego ekwipunku 1 benzynę. Jeśli nie została wykreślona żadna benzyna, odczytaj **Brak paliwa**.

Brak paliwa: Niestety kilkanaście kilometrów przed północną granicą lasu deszczowego w samochodzie kończy się paliwo. Czas was goni, więc decydujecie się przebyć resztę drogi pieszo, zamiast biegać z kanistrami. Brak samochodu opóźnia was o kilka godzin, ale wkrótce docieracie do dżungli.

Kiedy gracze będą dobierać początkowe karty w następnym scenariuszu, nie mogą dokonać ich wymiany.

Sprawdźcie wasze ekwipunki. Jeśli dowolny badacz posiada mapę, odczytuje **Odkrycie ścieżki**.

Odkrycie ścieżki: Dzięki mapie, na której zaznaczono trasę poprzedniej ekspedycji, bez błędzenia znajdujecie drogę przez las i docieracie do celu zgodnie z planem.

Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że badacze zaplanowali dalszą drogę.

Sprawdźcie wasze ekwipunki. Badacze, jako grupa, muszą wykreślić z ekwipunków jeden prowiant za każdego badacza. Za każdy prowiant, którego badacze nie mogą skreślić, należy wybrać badacza, który odczyta **Mało żywności**.

Mało żywności: *Przemierzanie dżungli w poszukiwaniu drogi do Węzła trwa dłużej, niż zakładaliście i w pośpiechu nie macie czasu na polowanie i zbieranie dodatkowej żywności. Głód przytępił twój umysł i boleśnie ściska żołądek.*

Zaczynasz następny scenariusz z 3 żetonami zasobów mniej.

Sprawdźcie wasze ekwipunki. Każdy badacz posiadający leki może skreślić je ze swojego ekwipunku, aby wybrać i usunąć osłabienie **Zatrucie** z talii dowolnego badacza. Każdy badacz, który nadal posiada w swojej talii osłabienie **Zatrucie**, czyta **Trucizna rozprzestrzenia się**.

Trucizna rozprzestrzenia się: *Trucizna wciąż krąży w twoim ciele, siejąc spustoszenie w organach wewnętrznych. Pali cię straszliwa gorączka, która z każdym dniem tylko się nasila. Zwracasz niemal wszystko, co zjesz. Czujesz się, jakby wyssano z ciebie wszystkie siły.*

Otrzymujesz 1 punkt traumy fizycznej.

Przedzierając się przez gęszcz dżungli, mijasz kilka znajomych, zarośniętych ruin i twoje czujne oko dostrzega pewien wzór na kamiennych ścianach. Po bliższym zbadaniu okazuje się, że pod winoroślami i zaschniętą ziemią kryje się mnóstwo rzeźbionych hieroglifów.

Sprawdźcie wasze ekwipunki. Jeśli dowolny badacz posiada manierkę, odczytuje **Wzór na skale**. W przeciwnym razie przeczytaj **Sekrety zakłete w skale**.

Wzór na skale: *Bierzesz manierkę i oblewasz kamienną ścianę, zmywając z niej zaschniętą ziemię i sprawiając, że sztywne pędy dają się łatwiej odsunąć. Wzór utworzony przez glify jest teraz wyraźnie widoczny i choć ich znaczenie nadal jest tajemnicą, zauważasz, że sześć symboli powtarza się w specyficzny sposób...*

Każdy badacz, który posiada manierkę, rozpoczyna następny scenariusz z 1 żetonem wskazówki (z puli żetonów).

Sekrety zakłete w skale: *Starasz się jak możesz, ale gołymi rękami nie jesteś w stanie oczyścić ściany z ziemi i pnączy. Nie masz wyboru i musisz zostawić tę tajemnicę nierozwiązaną.*

Nie otrzymujesz żadnych negatywnych efektów.



Sprawdź worek chaosu i *Dziennik kampanii*. Jeśli wszystkie poniższe stwierdzenia są prawdą, główny badacz odczytuje **Przywrócenie wiary**.

- ❖ W worku chaosu znajduje się 2 lub więcej żetonów **A**.
- ❖ Badaczom udało się nawiązać więź z Ichtacą.
- ❖ Ichtaca w was wierzy.

Przywrócenie wiary: Wieczorem drugiego dnia w dżungli grzejesz się wraz towarzyszami przy ognisku. Próbujesz się rozluźnić, choć wiesz, jakie zadanie was czeka. Ichtaca podchodzi do ognia i siada naprzeciw ciebie. Wzrok ma spuszczone, ramiona zgarbione, jakby coś jej bardzo ciążyło. „Chyba jestem ci winna przeprosiny” – przyznaje, wpatrując się w migające płomienie. „Udowodniłeś, że jesteś zarówno mądry, jak i dzielny, a ja tylko rozkazywałam i narażałam cię na kolejne niebezpieczeństwa”. Zapada między wami pełna spokoju cisza. „Może jednak dla ludzkości jest jakaś nadzieja” – odzywa się ledwo słyszalnie, spoglądając ci w oczy. Ma na myśli tylko ciebie? Czy siebie również? Po kilku chwilach Ichtaca wstaje. „Ufam ci, możesz wziąć pierwszą wartę. Wypatruj węży. One na pewno będą wypatrywać nas”. Przez resztę nocy obóz pozostaje spokojny i słychać tylko trzask iskier z ogniska i chór cykających owadów wypełniających nocne powietrze swoim śpiewem.

Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że wiara Ichtaci została przywrócona. Do worka chaosu dodaj 1 żeton **A** (pozostaje tam do końca kampanii).





Scenariusz V-A: Serce Starszych, Część 1

Wprowadzenie 1: Minęło kilka dni, odkąd weszliście do lasu deszczowego, i z każdym dniem zagrożenia, którym stawiacie czoła, stają się coraz częstsze i coraz większe. Zapewnienie żywności i zaopatrzenia jest kłopotliwe, a mieszkańcy dżungli utrudniają wam życie na każdym kroku. Całe szczęście nie spotkaliście węzoludzi, którzy atakowali poprzednią ekspedycję, ale jesteście pewni,

że gdzieś tam są. Obserwują. Czekają.

Rankiem szóstego dnia znajdujecie wejście. Ogromna czeluść jaskini częściowo zarośnięta drzewami, krzakami i winoroślami. Niewiele brakło, a byłycie ją przegapili, mimo że jest tak wielka. Wokół wejścia do jaskini stoi sześć kamiennych kolumn. Na każdej widnieją jakieś rzeźbienia, które jarzą się lekko czerwonym blaskiem. Może któryś z przewodników wie, co oznaczają?

☉ Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- ☞ Skonsultujmy się z Ichtacą. Wybierz tę opcję tylko, jeśli Ichtaca znajduje się w talii dowolnego badacza. Przejdź do **Wprowadzenia 2**.
- ☞ Skonsultujmy się z Alejandro. Wybierz tę opcję tylko, jeśli Alejandro Vela znajduje się w talii dowolnego badacza. Przejdź do **Wprowadzenia 3**.
- ☞ Weźmy pod uwagę informacje z dziennika ekspedycji. Wybierz tę opcję tylko, jeśli Dziennik ekspedycji znajduje się w talii dowolnego badacza. Przejdź do **Wprowadzenia 4**.
- ☞ Gdybyśmy tylko wiedzieli coś więcej... Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 2: „Wejście jest chronione przed intruzami” – mówi tajemniczo Ichtaca z zamkniętymi oczami, jakby badała jaskinię swoimi nadnaturalnymi zmysłami. „Te kolumny są kluczem. Każda jest testem dla sprytu i woli”. Podchodzi do jednej, dotyka jej dłoń i jej blask staje się jaśniejszy. Zauważasz teraz, że rzeźbienia biegnące wokół podstawy kolumny układają się we wzór, który już gdzieś wcześniej widziałeś. Jeśli Ichtaca twierdzi, że to miejsce jest strzeżone, wierzysz, że faktycznie tak jest. Musi jednak istnieć jakiś sposób, żeby przełamać tę ochronę...

Rozpoczynasz ten scenariusz z Ichtacą w grze.
Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 3: Alejandro ogląda uważnie każdą kolumnę.

„Wygląda jak jakiś rodzaj zamka. Spójrzcie tutaj, widzicie? Rzeźbienia nie pasują do siebie”. Obraca jedną z kolumn i widzisz, jak wzór na jej powierzchni się zmienia. „Zalóżę się, że jeśli wejdziemy do jaskini nie ustawimy tych kolumn we właściwej pozycji, nie zajdziemy zbyt daleko. To tylko przeczcucie, ale... Chyba powinniśmy zbadać okolicę, zanim ruszymy dalej”. Znasz Alejandro na tyle, żeby wiedzieć, iż jego przeczcucia zwykle się sprawdzają.

Rozpoczynasz ten scenariusz z Alejandro Vela w grze.
Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 4: Nie znajdujesz zbyt wielu odpowiedzi w dzienniku poprzedniej ekspedycji, ale przewracając strony, natrafiasz na znajomo wyglądający diagram – narysowany przez Lorenzo, członka ekspedycji, który nie zdołał wrócić do Arkham. To misterny szkic rzeźbień, które widział na ścianie w ruinach Eztli. Wiele wzorów i hieroglifów z rysunku wygląda tak samo jak te na kolumnach. To nie może być przypadek. Te kolumny bez wątpienia są kluczem do znalezienia drogi do N'kai...

Rozpoczynasz ten scenariusz z Dziennikiem ekspedycji w grze.
Przejdź do **Przygotowania**.

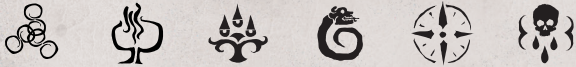
Tryb samodzielnej rozgrywki

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, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Grając w Serce Starszych, Część 1, badacze mogą wybrać, ile ścieżek znacze (należy wybrać liczbę między 0 a 5). Im więcej znacze ścieżek, tym szybszy i łatwiejszy będzie scenariusz.
 - ☞ Dla szybkiej i prostej rozgrywki należy wybrać 4 lub 5.
 - ☞ Dla standardowej trudności należy wybrać 2 lub 3.
 - ☞ Dla największego wysiłku należy wybrać 0 lub 1.

☉ Nie macie żadnych ekwipunków.

Przygotowanie

- ☉ Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli znacie 6 ścieżek, pomiń ten scenariusz i natychmiast przejdź do **Zakończenia 1**.
- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Kolumny osądu*, *Serce starszych*, *Lasy deszczowe*, *Węże*, *Ekspedycja* oraz *Truczizna*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:

- ☉ Umieść w grze Wejście do K'n-yan, stronę (Trzewia jaskini) do góry. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Wejściu do K'n-yan (Trzewia jaskini).
 - ☞ Sprawdź *Dziennik kampanii*. Twoja podróż poza granice czasu przyniosła ci informacje, jak dostać się do K'n-yan. Za każdą ścieżkę, którą znacie, umieść 1 żeton zasobu na Wejściu do K'n-yan jako żeton kolumny.
- ☉ Jeśli rozgrywałeś już ten scenariusz podczas tej kampanii i osiągnąłeś Akt 2, odwróć Akt 1a i umieść go na Wejściu do K'n-yan.
- ☉ Stwórz talię eksploracji. W tym celu należy potasować 6 jednostronnych lokalizacji z cechą **Dżungla** razem z jedną kopią każdej z następujących kart spotkań: Wilczy dół, Mrówki!, Zagubiony w dżicy i Zasoby się kończą.
- ☉ Wylosuj jedną z 3 następujących lokalizacji z cechą **Ruiny**: Zarośnięte ruiny, Świątynia Kła i Kamienny ołtarz. Wtasuj wylosowaną lokalizację do talii eksploracji. Pozostałe 2 karty należy usunąć z gry.
 - ☞ Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli badacze zaplanowali dalszą drogę, zamiast wtasowywać wylosowaną lokalizację do talii eksploracji, umieść ją w grze.
- ☉ Odłóż na bok każde osłabienie Zatrucie, które nie znajduje się obecnie w żadnej talii badacza.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem części 1

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): Zagrożenia czyhające w dżungli są zbyt wielkie, żeby kontynuować eksplorację. Jeśli zostaniecie tu dłużej, te dziwne kolumny staną się waszymi nagrobkami. Postanawiacie się wycofać i wrócić na znajomą polanę kilka kilometrów stąd, gdzie będziecie mogli zregenerować siły. *Wiesz, że w końcu będziecie musieli wrócić do kolumn i ustalić wzór, który otwiera drogę... ale póki co liczy się to, że jesteście teraz bezpieczni.*

- ☉ Jeśli na Wejściu do K'n-yan znajduje się więcej żetonów kolumn niż na początku scenariusza, skreśl liczbę ścieżek, które znacie. Następnie zanotuj, że znacie X ścieżek. X to liczba żetonów kolumn na Wejściu do K'n-yan.
- ☉ Badacze muszą ponownie rozegrać **Scenariusz V-A: Serce Starszych, Część 1**. Należy przywrócić grę do **Przygotowania** tego scenariusza. Nie notuj w *Dzienniku kampanii* niczego z poprzedniej gry poza otrzymanymi punktami traum. Za poprzednią grę badacze nie otrzymują żadnych punktów doświadczenia. Każdy gracz, którego badacz został zabity lub oszalał, musi w normalny sposób wybrać nowego badacza z puli dostępnych badaczy.

Zakończenie 1: Dławicie strach i wchodzić do jaskini...

- ☉ Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że dżungla was obserwuje. Obok w nawiasie zanotuj nazwy wszystkich kart z Zemstą X znajdujących się w puli zwycięstwa. Nie stawiaj żadnych kresek w sekcji „Furia Yiga”.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Badacze nie mogą wydawać punktów doświadczenia ani zmieniać swoich talii pomiędzy scenariuszami V-A i V-B. Natychmiast przejdź do **Scenariusza V-B: Serce Starszych, Część 2**.

Scenariusz V-B: Serce Starszych, Część 2

Schodzicie po zimnych skalach wiele kilometrów w głąb. Początkowo tunele są bardzo wąskie, pełne kamieni i skalnych odłamków. W końcu docieracie na poziom dna i jaskinia ujawnia wam swoje prawdziwe oblicze. Zupełnie jakby pod powierzchnią krył się inny świat z niebem w postaci kamiennego sklepienia jaskini. Jeszcze bardziej przepastne i przerażające są bezdenne głębiny za krawędzią urwiska, nad którym rozciąga cię lukowy most. Podziemne królestwo zdaje się ciągnąć we wszystkich kierunkach, poza zasięg waszego wzroku i zastanawiacie się, jak daleko sięgają jego granice. Może cała powierzchnia Ziemi jest tylko górną warstwą innego świata...

Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *K'n-yan*, *Serce Starszych*, *Agenci Yiga*, *Jad Yiga*, *Zapomniane ruiny*, *Śmiertelne pułapki* i *Trucizna*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Umieść w grze Wejście do K'n-yan, stroną (*Podziemne głębiny*) do góry. Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Wejście do K'n-yan (*Podziemne głębiny*).
- ☉ Przeszukaj kolekcję kart w poszukiwaniu wszystkich kart wymienionych w nawiasie obok *dżungla was obserwuje* w *Dzienniku kampanii*. Dodaj dane karty do puli zwycięstwa.
- ☉ Odłóż lokalizację Zejście do Yoth na bok, poza grę.
- ☉ Stwórz talię eksploracji. W tym celu należy potasować 5 pozostałych jednostronnych lokalizacji z zestawu spotkań *K'n-yan* razem z jedną kopią każdej z następujących kart spotkań: *Wilczy dół*, *Nie ma odwrotu*, *Głęboka ciemność* i *Ostatni błąd*.
- ☉ Odłóż na bok każde osłabienie *Zatrucie*, które nie znajduje się obecnie w żadnej talii badacza.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.



NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem części 2

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): Budzisz się na szorstkim kamieniu. Jesteś teraz znacznie głębiej niż wcześniej i jest tu znacznie chłodniej. Wstajesz i rozglądasz się, zauważając czerwony blask bijący z jaskini po lewej. Idziesz za nim przez kilka minut i w końcu docierasz do dobrze oświetlonego przedsionka pełnego kamiennych kolumn. W drugim końcu pomieszczenia widzisz bogato zdobione drzwi w postaci kamiennego dysku, który odcoczono na bok, otwierając przejście do piekielnego świata widocznego za progiem.

☞ Sprawdź Dziennik kampanii.

☞ Jeśli badacze uratowali Alejandra, przejdź do **Zakończenia 1.**

☞ Jeśli Alejandro zaginął, przejdź do **Zakończenia 2.**

Zakończenie 1: „W końcu! Yoth, jaskinia węży! Przekłęci, którzy uciekli przed zagładą Waluzji!” Alejandro ogląda wejście z zachwytem w oczach, unosząc tryumfalnie ręce. Nie masz pojęcia, o czym mówi, i zaczynasz się niepokoić. Nagle słyszysz za sobą stukający odgłos. Z ciemności za twoimi plecami wylania się kilka obcych istot. Nigdy nie widziałeś czegoś podobnego. Mają dziesięć stóp wzrostu i stożkowate ciała, z których wyrastają cztery dziwne kończyny różnej długości. „Tu jesteście” – odzywa się spokojnie Alejandro. Jedna z istot odpowiada, stukając szczypcami w specyficzny sposób. „Weźcie ich umysły” – rozkazuje stworom Alejandro. „Już nie są nam do niczego potrzebni”. Jego słowa to twoje ostatnie ludzkie wspomnienie.

☞ Jeśli podczas tego scenariusza Waluzjański herold wszedł do gry:

☞ Jeśli znajduje się w puli zwycięstwa, skreśl *Herold nadal żyje* w Dzienniku kampanii.

☞ Jeśli znajduje się w grze lub jest odłożony na bok, zanotuj w nawiasie obok *Herold nadal żyje* w Dzienniku kampanii, ile obrażeń znajduje się na Waluzjańskim heroldzie, zastępując tym samym liczbę znajdującą się wcześniej w nawiasie.

☞ Za każdy punkt zemsty w puli zwycięstwa postaw 1 kreskę w sekcji „Furia Yiga” w Dzienniku kampanii.

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

Zakończenie 2: Kiedy zamierzasz już przejść na kolejny poziom jaskini, rozlega się niespodziewany stukot szczyppiec. Z ciemności za twoimi plecami wylania się kilka obcych istot. Nigdy nie widziałeś czegoś podobnego. Mają dziesięć stóp wzrostu i stożkowate ciała, z których wyrastają cztery dziwne kończyny różnej długości. Ku twojemu zdumieniu prowadzi je jakiś człowiek, którym okazuje się być nie kto inny jak Alejandro Vela. „Weźcie ich umysły” – rozkazuje stworom Alejandro. „Już nie są nam do niczego potrzebni”. Jego słowa to twoje ostatnie ludzkie wspomnienie.

☞ Jeśli podczas tego scenariusza Waluzjański herold wszedł do gry:

☞ Jeśli znajduje się w puli zwycięstwa, skreśl *Herold nadal żyje* w Dzienniku kampanii.

☞ Jeśli znajduje się w grze lub jest odłożony na bok, zanotuj w nawiasie obok *Herold nadal żyje* w Dzienniku kampanii, ile obrażeń znajduje się na Waluzjańskim heroldzie, zastępując tym samym liczbę znajdującą się wcześniej w nawiasie.

☞ Za każdy punkt zemsty w puli zwycięstwa postaw 1 kreskę w sekcji „Furia Yiga” w Dzienniku kampanii.

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





Scenariusz VI: Miasto archiwów

Wprowadzenie 1: Niewiele pamiętasz z ostatnich kilku dni. Twoja świadomość zanikała i wracała, ciało robiło się coraz bardziej zmęczone, a umysł próbował pojąć, co się właściwie z tobą dzieje.

Mieszkańcy tego miejsca wyglądają jak istoty, którym rozkazywał Alejandro: ogromne pofałdowane stożki o lepkiej skórze z czterema grubymi kończynami na czubku. Patrzenie

na nie jest przerażające, ale nie krzywdzą was, choć spodziewałeś się, że będą wrogo nastawione. Przez kilka pierwszych dni jesteś uwięziony i przesłuchiwany przez istoty. Co zaskakujące, kilka z nich potrafi się nawet porozumiewać w waszym języku. Inne symulują go za pomocą dziwnej maszyny, grając na niej jak na instrumencie. Nachodzi cię dziwne wspomnienie fortepianu jazzowego z klubu Nightingale.

I wtedy uświadamiasz sobie, że twoje ciało zostało zmienione. Nie masz dłoni ani palców, żeby grać na klawiszach, ani nóg, na których mógłbyś chodzić, ani płuc, żeby krzyknąć z przerażenia. Jesteś jedną z nich, jedną z istot, które cię uprowadziły, a po twoim prawdziwym ciele nie ma śladu.

Choć zostałeś uwięziony, istoty najwyraźniej nie zamierzają cię krzywdzić. Zamiast tego tylko cię przesłuchują, zadając pytania na przeróżne tematy: społeczeństwa, twojego zawodu, technologii, ekosystemu, twojego ludzkiego ciała. Ich głód wiedzy jest ogromny i nienasycony. Pytają zarówno o przyziemne rzeczy, jak i o skomplikowane zagadnienia. Nalegają, żebyś pisał różne rzeczy w swoim języku, zabierając wszelkie zapiski do swoich przepastnych archiwów. Informują cię, że jeśli będziesz współpracować, pozwolą ci swobodnie zwiedzać miasto.

☉ Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- ◆ Współpracujecie i mówicie istotom wszystko, co wiecie.
Przejdź do **Wprowadzenia 2**.
- ◆ Odmawiacie i pozostajecie w zamknięciu.
Przejdź do **Wprowadzenia 3**.

Wprowadzenie 2: Współpracujesz z istotami z nadzieją, że to zapewni ci wolność. Masz już dość niewoli i może uda ci się znaleźć drogę do domu, jeśli pozwolą ci chodzić po mieście. Istoty wydają się zadowolone z twoich odpowiedzi, choć ich zachowanie jest dla ciebie wciąż bardzo obce. Mijają dni, tygodnie, a może nawet dłużej. Trudno powiedzieć. W końcu jedna z istot informuje cię, że możesz swobodnie wędrować po mieście, ale musisz przestrzegać kilku ograniczeń: nie wolno ci zranić swojego nowego ciała, bo należy ono do członka ich rasy, i nie wolno ci opuszczać miasta. Zostajesz uwolniony z więzów i istoty przyglądają się z zainteresowaniem, jak przyzwyczajasz się do poruszania w nowym ciele.

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze współpracowali z Yithianami.

Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 3: Te istoty cię porwały. Mało tego, uprowadziły cię z własnego ciała. Nie zamierzasz odpowiadać porywaczom na żadne pytania. Splunąłbyś im w twarz, gdybyś mógł – gdybyś tylko wiedział, jak w ogóle pluć tym ciałem i która z czterech kończyn tych istot to twarz. Wyrwanie się z więzów nie ma sensu, ale i tak próbujesz. Twoje wysiłki nie pozostają niezauważone i jedna z istot zostaje oddelegowana, żeby cię pilnować. Masz wrażenie, że bardziej się martwi, żebyś nie zrobił sobie krzywdy, niż tym, że mógłbyś uciec. Po wielu dniach niewoli znajdujesz sposób, żeby wykorzystać tę przewagę. Szarpiesz się w więzach tak gwałtownie, że zaczynają się wżynać w twoje skórzaste, chłodne ciało i upuszczają nieco gestej krwi. Twój strażnik natychmiast do ciebie podchodzi, postukując raz za razem szczypcami. Rozwiązuje więzy, a kiedy tylko to robi, uderzasz go szczypcami w miejsce, które wygląda na gardło istoty. Stwór pada na ziemię, wijąc się z bólu.

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze pozostali w zamknięciu.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Miasto archiwów*, *Agenci Yog-Sothotha*, *Zamknięte drzwi*, *Przejmujący chłód* i *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Przed dobraniem początkowych kart każdy badacz przeszukuje swoją talię i obszar gry w poszukiwaniu wszystkich unikatowych atutów z cechą **Przedmiot**. Odłóż wszystkie takie atuty na bok, poza grę. Nie istnieją one w tym planie czasowym.
- ☉ Przed dobraniem początkowych kart, jeśli dowolny gracz posiada w swojej talii Alejandra Vele, należy przeszukać talię danego badacza w poszukiwaniu Alejandra Veli i odłożyć go na bok, poza grę.
- ☉ Zastąp kartę badacza każdego gracza kartą badacza Ciała Yithiana (patrz **Ciało Yithiana** obok).
- ☉ Sprawdź *Dziennik kampanii*.
 - ☞ Jeśli badacze współpracowali z Yithianami, umieść w grze Pokój przesłuchań (*Pomieszczenie dla przybyszów*) (jest to jedna z trzech lokalizacji Pokój przesłuchań). Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Pokoju przesłuchań (*Pomieszczenie dla przybyszów*). Pomieszaj pozostałe dwie lokalizacje Pokój przesłuchań i również umieść je w grze.
 - ☞ Jeśli badacze pozostali w zamknięciu, umieść w grze Pokój przesłuchań (*Pomieszczenie dla więźniów*) (jest to jedna z trzech lokalizacji Pokój przesłuchań). Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Pokoju przesłuchań (*Pomieszczenie dla więźniów*). Pomieszaj pozostałe dwie lokalizacje Pokój przesłuchań i również umieść je w grze.
- ☉ Sprawdź *Dziennik kampanii*.
 - ☞ Jeśli badacze współpracowali z Yithianami, przeszukaj zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu Yithiana obserwatora i rozstaw go uwolnionego ze zwarcia w lokalizacji głównego badacza (zgodnie z tekstem na Akcie 1a zyskuje on słowo kluczowe Powściągliwość). Następnie każdy badacz zyskuje 1 żeton wskazówki z puli żetonów.
 - ☞ Jeśli badacze pozostali w zamknięciu, należy przeszukać zebrane zestawy spotkań w poszukiwaniu Yithiana obserwatora i umieścić go w puli zwycięstwa.
- ☉ Umieść w grze trzy lokalizacje Korytarze Pnakotus (sugerowane ułożenie lokalizacji w kolumnie obok). Wszystkie pozostałe lokalizacje należy odłożyć na bok, poza grę.

- ☉ Odłóż Kustosza na bok, poza grę.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.








Ciało Yithiana

Podczas przygotowania tego scenariusza każdy gracz zostanie poproszony o zastąpienie swojej karty badacza jedną z kart badacza Ciała Yithiana znajdującą się w tym Zestawie Mitów.

- ☉ Talia każdego badacza pozostaje taka sama, jednak na czas tego scenariusza badacze muszą używać karty badacza Ciała Yithiana i z tego powodu nie mogą używać swoich zdolności badaczy.
 - ☞ Badacze powinni nadal używać swoich małych kart badaczy, aby można było ich rozróżnić.
- ☉ Żetony traumy, które normalnie zostałyby umieszczone na badaczu, zostają przeniesione na kartę badacza Ciała Yithiana.
- ☉ Karty, które były dołączone do karty badacza lub umieszczone pod nią, są odpowiednio dołączone do karty badacza Ciała Yithiana lub umieszczone pod nią.
- ☉ Na czas trwania scenariusza twoja karta Ciała Yithiana ma ten sam tytuł, co twoja wcześniejsza karta badacza. *Przykładowo, jeśli grałeś jako Wendy Adams, na czas tego scenariusza traktuj kartę Ciała Yithiana tak, jakby jej tytuł brzmiał „Wendy Adams”.*
- ☉ Karta Ciała Yithiana została oznaczona symbolem zestawu spotkań *Miasto archiwów* i dlatego nie może być wykorzystywana w żadnym innym scenariuszu niż *Miasto archiwów*, chyba że zaznaczono inaczej.

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, 0, -1, -2, -2, -3, -5, , , , , , , 

- ☉ Nie macie żadnych ekwipunków.

Sugerowane ułożenie lokalizacji



NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): „Alejandro, co ty—?” – krzykniesz nagle. Pielęgniarka pochyła się nad tobą i świeci ci małą latarką w oczy. Odpychasz ją i zrywasz się na nogi, rozglądając się zdezorientowanym wzrokiem. Mimo protestów pielęgniarki wychodzisz z pokoju, chwiewając się na nogach. Jesteś w szpitalu. W białych korytarzach unosi się zapach środków dezynfekujących i innych chemikaliów. Czy chwilę wcześniej nie przemierzałeś jakichś podziemnych jaskiń...? Nie możesz sobie przypomnieć.

„Przepraszam? Proszę wrócić, musi pan odpoczywać!” Pielęgniarka łapie cię za rękę i ciągnie z powrotem do łóżka. Przygląda ci się uważnie, kiedy otrząsas się z szoku po przeniesieniu się z odległego miejsca w tak krótkim czasie. „Kim jest Alejandro?” – pyta, a ty próbujesz sobie przypomnieć. To imię nic ci nie mówi.

Pytasz pielęgniarki, jak tu trafiłeś i zastanawiasz się, czemu twoje pojawienie się jej nie zdziwiło. „Jak to? Przecież zgłosił się pan do Szpitala św. Marii zeszłej nocy. Nie pamięta pan?” Zupełnie nie pamiętasz tego faktu i zaczynasz się niepokoić. „Proszę się nie obrazić, ale zachowywał się pan dość dziwnie. Mówił pan w dziwny sposób, zupełnie jak obcokrajowiec, który nie do końca zna język. Teraz jednak widzę, że chyba był pan po prostu troszkę pijany”. Zauważa twoje pytające spojrzenie i uśmiecha się. „Proszę się nie martwić. Takie przypadki często nam się trafiają ostatnimi czasy, odkąd bary i puby znów wróciły do łask”.

Spoglądasz na swoją twarz w lustrze. Jesteś starszy i bardziej zmęczony, niż pamiętasz. Na skraju pamięci kołacie ci coś ważnego, ale jest niewyraźne i zamglone. Dopiero po jakiejś minucie dociera do ciebie waga słów pielęgniarki. Odwracasz się do niej i przestraszony pytasz, jaki macie rok.

„Rok? 1934 oczywiście. Oj, musiał pan mieć naprawdę niezłą noc!” – chichocze.

- ☉ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że wspomnienia badaczy zostały wymazane.
- ☉ Wszyscy badacze **oszałeli**.
- ☉ Badacze przegrywają kampanię.

Zakończenie 1: *Budzisz się na zimnej skale na dnie jaskini. Kręci ci się w głowie po gwałtowniej podróży poprzez czas i przestrzeń.*

- ☉ Sprawdź liczbę warunków z Aktu 2b, które zostały spełnione podczas tego scenariusza.
 - ❖ Jeśli udało się spełnić wszystkie 6 warunków, zanotuj w Dzienniku kampanii, że proces został doprowadzony do perfekcji. Każdy badacz otrzymuje 4 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat sekretów Ziemi.
 - ❖ Jeśli udało się spełnić 5 warunków, zanotuj w Dzienniku kampanii, że proces zakończył się sukcesem. Każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat sekretów Ziemi.
 - ❖ Jeśli udało się spełnić 4 warunki, zanotuj w Dzienniku kampanii, że proces miał niepożądane skutki. Każdy badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat sekretów Ziemi.
 - ❖ Jeśli udało się spełnić 3 warunki, zanotuj w Dzienniku kampanii, że proces miał spektakularne niepożądane skutki.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.



Antrakty IV: Pojmani

Przeczytaj po kolei każdą poniższą sekcję:

Sprawdź *Dziennik kampanii*. Jeśli proces miał niepożądane skutki, każdy badacz odkrywa losowy żeton z worka chaosu. Porównaj z poniższą listą, jaki efekt uboczny wywołał wasz wypadek przy pracy. Jeśli proces miał spektakularne niepożądane skutki, każdy badacz odkrywa 2 losowe żetony chaosu zamiast 1, wybiera i rozpatruje ten z nich, który znajduje się niżej na poniższej liście, a drugi ignoruje.

- ☉ Każdy badacz, który odkrył żeton ✖ lub +1, nie otrzymuje żadnego negatywnego efektu.
- ☉ Każdy badacz, który odkrył żeton ☠ lub dowolny żeton z cyfrą inną niż +1, zyskuje osłabienie Eksterioryzacja i musi dodać je do swojej talii.
- ☉ Każdy badacz, który odkrył żeton ⚠, ☠, ✖ lub ♁, musi używać karty badacza Ciało Yithiana jako swojej karty badacza do końca kampanii. Zyskuje również osłabienie Eksterioryzacja, które musi dodać do swojej talii badacza.



Sprawdź worek chaosu i *Dziennik kampanii*. Jeśli wszystkie poniższe stwierdzenia są prawdą, główny badacz odczytuje **Odzyskany umysł**. Jeśli którekolwiek z poniższych stwierdzeń nie jest prawdą, zamiast tego główny badacz odczytuje **Stracony na zawsze**.

- ❖ W worku chaosu znajduje się 2 lub więcej żetonów ☠.
- ❖ Badacze uratowali Alejandro.
- ❖ Kustosz był pod kontrolą dowolnego badacza, kiedy zakończył się poprzedni scenariusz.

Odzyskany umysł: *Rozglądasz się dookoła. Co prawda nigdzie nie widać istot, które was napadły, ale Alejandro leży na ziemi i właśnie odzyskuje przytomność. Ku twojemu zaskoczeniu wygląda na równie dezorientowanego jak ty. Początkowo zdaje się nie pamiętać poprzedniej ekspedycji po relikw Eztli, ale nagle w jego oczach pojawia się błysk zrozumienia. Łapie cię za ramiona i patrzy na ciebie, jakby nie widział cię od wielu lat. „Pamiętam! Przez pewien czas dzieliliśmy umysł, ta istota i ja. Ona chciała odnaleźć relikw Eztli, nie wiem jednak w jakim celu”. Opiera się o skalną ścianę i dochodzi do siebie po nagłym napływie wspomnień. „Cały czas we mnie wierzyliście, nawet kiedy ta istota mnie kontrolowała. Wyrwaliście mnie z tego okropnego miejsca sprowadziliście z powrotem między ludzi. Nigdy nie zdołałem się wam odwdziżyć”. Ścisła ci serdecznie rękę i odzywa się z determinacją w głosie. „Cały czas mieliśmy rację. Musimy opowiedzieć światu, co widzieliśmy”.*

Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że Alejandro wszystko pamięta.

Do worka chaosu dodaj 1 żeton ☠ (pozostaje tam do końca kampanii).

Stracony na zawsze: *Rozglądasz się dookoła. Nigdzie nie widać Alejandro ani istot, które was napadły. Zastanawiasz się, jak długo Alejandro z nimi współpracował i dlaczego to zrobił. Może kiedyś się dowiesz. Masz przeczucie, że jeszcze go spotkasz.*

Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że Alejandro jest przeciwko wam. Jeśli Alejandro Vela znajduje się w talii kogoś z badaczy, należy go usunąć z danej talii badacza do końca kampanii.

Wąskie schody po drugiej stronie wydają się nie mieć końca. Z dołu bije słaby czerwony blask, ale nieważne jak długo idziecie, światło nie staje się jaśniejsze. Masz niemal wrażenie, że oddala się z każdym krokiem, jakby drwiło z waszej wytrwałości. Po niedługim czasie docieracie do niewielkiej półki skalnej i kamiennej bramy, która blokuje wam przejście. Na bramie dostrzegasz znajome rzeźbienia, wyblakłe, zniszczone przez czas i ociekające jakąś ropą o dziwnej barwie.

Sprawdźcie wasze ekwipunki. Jeśli dowolny badacz posiada kredę, odczytuje **Przejście jest otwarte**. W przeciwnym razie główny badacz odczytuje **Przejście jest zamknięte**.

Przejście jest otwarte: Ten widok pobudza twoją pamięć i sięgasz po dziennik ekspedycji. Wzory są podobne do tych z ruin Eztli. Bierzesz kredę i na podstawie rysunków z dziennika poprawiasz pradawne glyfy, które ponownie rozjarzają się jasnym blaskiem. Kamienna brama sama się podnosi i możecie ruszyć dalej.

Nie otrzymujesz żadnych negatywnych efektów.

Przejście jest zamknięte: Nie jesteś pewien, co dalej. Po rozważeniu wszystkich opcji dochodzicie do wniosku, że pozostaje wam tylko użycie brutalnej siły. Uniesienie kamienia wymaga ogromnego wysiłku i osobno przeciskacie się przez szczelinę. Zadanie nie jest łatwe i jesteście zupełnie wyczerpani po tym wyczynie.

Kiedy gracze będą dobierać początkowe karty w następnym scenariuszu, nie mogą dokonać ich wymiany.

Sprawdźcie wasze ekwipunki. Badacze, jako grupa, muszą wykreślić z ekwipunków jeden prowiant za każdego badacza. Za każdy prowiant, którego badacze nie mogą skreślić, należy wybrać badacza, który odczyta **Mało żywności**.

Mało żywności: Wiele godzin później jesteś już tak zmęczony, że niemal nie możesz iść dalej. Każdy centymetr twojego ciała jest obolały. W tej odludnej jaskini nie ma co jeść, czasem trafią się jakieś dzikie grzyby, ale choć głód ściska ci żołądek, nie jesteś w stanie powiedzieć, które z nich są trujące, a które jadalne...

Zaczynasz następny scenariusz z 3 żetonami zasobów mniej.

Sprawdźcie wasze ekwipunki. Każdy badacz posiadający leki może skreślić je ze swojego ekwipunku, aby wybrać i usunąć osłabienie Zatrucie z talii dowolnego badacza. Każdy badacz, który nadal posiada w swojej talii osłabienie Zatrucie, czyta **Trucizna rozprzestrzenia się**.

Trucizna rozprzestrzenia się: Trucizna rozeszła się niemal po całym twoim ciele. Jesteś blady i zlany zimnym potem. Postawienie każdego kroku to nadludzki wysiłek, a nocą nie możesz spać, mimo że jesteś wyczerpany. Wkrótce ta trucizna odbierze ci życie.

Otrzymujesz 1 punkt traumy fizycznej.

Po pokonaniu tysięcy schodów decydujecie się w końcu zatrzymać i odpocząć. Choć zegarek wskazuje, że zapadała już noc, brak naturalnego nieba zaburza twój wewnętrzny zegar. Z braku płaskich powierzchni każdy członek wyprawy kładzie się na jednym z wąskich stopni, aby się trochę wycisnąć.

Sprawdźcie wasze ekwipunki. Każdy badacz, który posiada koc, odczytuje **Spokojny sen**. Pozostali odczytują **Z boku na bok**.

Spokojny sen: Tęsknisz za normalnym łóżkiem, ale masz przynajmniej koc, który chroni cię przed chłodem panującym w jaskini. Kiedy nastaje „ranek”, twoje ciało błaga o więcej snu, ale wiesz, że musicie już wyruszać, aby dotrzeć do Węzła jak najszybciej...

Nie otrzymujesz żadnych negatywnych efektów.

Z boku na bok: Masz problem z zaśnięciem. Prawie nie masz się czym okryć, a zimno bijące od skał jest przenikliwe. Leżysz dygocząc i w końcu zasypiasz z wyczerpania. Budzisz się mniej więcej co godzinę, bo przy każdej próbie obrócenia się niemal spadasz ze stopnia, na którym leżysz. Kiedy nastaje „ranek”, jesteś nawet bardziej zmęczony niż poprzedniej nocy.

Otrzymujesz 1 punkt traumy fizycznej lub psychicznej (twój wybór).



Scenariusz VII: Czeluście Yoth

Wprowadzenie 1: Kilka godzin po przebudzeniu wasza żmudna wędrówka w dół w końcu przynosi efekt. Czerwony blask bijący z głębin z każdym krokiem staje się jaśniejszy. Kamienne dno w końcu zaczyna się wznosić i ciasny tunel otwiera się na istny labirynt ogromnych jaskiń. Pieczary usiane są ruinami po jakimś ogromnym mieście,

które nie przypomina niczego, co do tej pory widzieliście. Przez wieki wyrafinowana architektura uległa erozji, ale czujesz, że to miasto skrywa znacznie głębszą historię, niż sobie wyobrażasz. Kiedy się odwracasz, żeby zapytać o coś Ichtacę, zauważasz w jej oczach delikatny, żółty blask. Jej źrenice zrobiły się pionowe i wąskie. „Yoth... ostatnia ostoja Waluzji” – oznajmia cicho.

Nagle w jaskini rozlega się echo potwornego ryku. Ściany trzęsą się od potężnej siły i czerwony blask oświetlający wszystko nasila się. W tunelach wokół odzywa się fala syków. Ichtaca podchodzi do najbliższego urwiska i spogląda w dół. „On tu jest. Czuję jego obecność. Ojciec Węzy... Yig”.

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli zdecydowaliście zrobić po swojemu, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

Jeśli wiara Ichtaci została przywrócona, przejdź do **Wprowadzenia 3**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wprowadzenia 4**.

Wprowadzenie 2: Teraz rozumiesz, że Ichtacą kierowały ukryte motywy. Alejandrem również – oboje wykorzystywali was do własnych celów, nie zdradzając wam prawdy. Chwytasz za broń i zaskakujesz ją, żądając wyjaśnień. „Yig nakazał, aby sprowadzić relikw do Węzła” – odpowiada z lękiem. Jej oczy jarzą się jasno, a skóra zaczyna pokrywać się łuskami. Mrużysz oczy i przesuwasz się, aby odciąć jej drogę ucieczki i zmusić ją do stanięcia przy krawędzi. „Relikt nie może trafić w ręce Bractwa: to prawda... Bo to Waluzja powinna odzyskać dawną chwałę. Yig mnie wezwał i muszę odpowiedzieć”. Nim masz możliwość zareagować, Ichtaca rzuca się w przepaść.

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Ichtaca jest przeciwko wam.

Do worka chaosu dodaj 1 żeton ✖ (pozostaje tam do końca kampanii).

Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 3: Podchodzisz do Ichtaci i kładziesz jej rękę na ramieniu. Twoja towarzysząca wzdycha ciężko i odwraca się do ciebie. Wzrok ma spuszczone i pełen wstydu. Jej oczy odzyskały dawny kolor. „Ja... Przepraszam. Sprowadziłam na was zagładę. On wezwał mnie dawno temu, powiedział mi o moim dziedzictwie, o moim ludzie. Dobrowolnie oddałam się pod jego rozkazy”. Zaciśka pięści i spogląda ci w oczy. „Ale teraz rozumiałam, że się myliłam. Ludzkość zasługuje na swój czas na Ziemi. Może i objęliście ją we władanie po znacznie większej potędze, ale teraz jest czas ludzkości, a nie ich”. Nie do końca wiesz, o czym mówi, ale rozumiesz implikacje. Czymkolwiek naprawdę jest Ichtaca, jest po waszej stronie. Zapada między wami spokojna cisza, niewypowiedziana więź, która was łączy. „Musimy dotrzeć do Węzła i nie dopuścić, aby węże odzyskały relikw” – wyjaśnia po chwili, przerywając ciszę. Przytakujesz, zgadzając się z nią.

Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 4: Nie jesteś pewien, co teraz. Jakie są prawdziwe motywy Ichtaci? Dlaczego was tu doprowadziła? Nim masz szansę zareagować, wojownicza naciąga luk i mierzy ci w serce. „Dziękuję, że pomagaliście mi tak długo” – odzywa się szorstko. „Teraz jednak nasze drogi muszą się rozjeść. Yig mnie wezwał i muszę odpowiedzieć”. Jej żółte oczy zwięzają się i płoną jasno.

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że Ichtacą jest przeciwko wam.

Jeśli Ichtaca znajduje się w talii któregoś z badaczy, należy ją usunąć z danej talii badacza do końca kampanii.

Sprawdź Dziennik kampanii.

Jeśli relikw zaginął, przejdź do **Wprowadzenia 5**.

Jeśli badacze odnaleźli zaginiony relikw, przejdź do **Wprowadzenia 6**.

Wprowadzenie 5: „Musicie natychmiast opuścić to miejsce. Ta bitwa nie należy do ludzkości. Nie możemy pozwolić wam ani Bractwu zniweczyć naszych planów. Nie teraz, kiedy jesteśmy tak blisko”. Jej dłoń drży przez chwilę, a oczy ponownie mrugają. Wygląda na to, że coś wdziera się jej do umysłu. W końcu odzywa się ponownie. „Odejdźcie. Zanim zmienię zdanie. Jeśli chcecie żyć, nie idźcie za mną. Nie dam wam drugiej szansy”. Ichtaca pospiesznie wycofuje się, nie spuszczając z was wzroku, aż w końcu tracie ją z oczu. Mimo jej ostrzeżenia nie macie za bardzo wyboru i musicie iść za nią. Jeśli nie wy, to kto ochroni ludzkość?

Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 6: „A teraz rzućcie broń”. Ta zdrada jest jak cios w serce i ogarnia cię gniew i rozpacz. Przez chwilę myślisz o ucieczce, ale widziałeś jak świetnie strzela z łuku – przy jej celności będziesz martwy, zanim zrobisz dwa kroki. Nie masz wyboru i musisz się podporządkować. Twoja broń, jedna po drugiej, grzechocze o skały. „Dobrze. A teraz relikw, oddaj mi go”. Zaciskasz usta i podchodzisz bliżej, żeby oddać relikw Ichtace.

Sprawdźcie wasze ekwipunki. Jeśli dowolny z badaczy ma syczoryk, dany badacz odczytuje **Wprowadzenie 7**. W przeciwnym razie przejdź do **Wprowadzenia 8**.

Wprowadzenie 7: Kiedy Ichtaca sięga po relikw, wyciągasz ukryty syczoryk i błyskawicznie atakujesz ją z zaskoczenia. Ostrze tnie ją głęboko w ramię. Krew tryska na ciebie, a wojowniczką zatacza się z bólu, chwytając się za rękę. Zahacza butem o kamień przy urwisku, traci równowagę i spada prosto w przepaść. Jej krzyk cichnie w oddali. Ledwie udaje ci się otrząsnąć po tym, co się właśnie stało, a jaskinią wstrząsa kolejny potężny ryk. Pospiesznie zbierasz swoje rzeczy i ruszacie dalej.

Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 8: Ichtaca zabiera relikw. Zauważasz, że skóra na jej plecach stwardniała i pokryła się łuskami. Cofasz się, zaciskając wściekłością pięści. „Odejdźcie. Zanim zmienię zdanie” – odzywa się wojowniczką. „Jeśli chcecie żyć, nie idźcie za mną. Nie dam wam drugiej szansy”. Ichtaca pospiesznie wycofuje się, nie spuszczać z was wzroku, aż w końcu tracicie ją z oczu. Mimo jej ostrzeżenia nie macie za bardzo wyboru i musicie iść za nią. Jeśli nie wy, to kto ochroni ludzkość?

W Dzienniku kampanii skreśl zapis badacze odnaleźli zaginiony relikw i zanotuj, że relikw zaginął. Jeśli Relikw wieczności znajduje się w talii któregoś z badaczy, należy go usunąć z danej talii badacza do końca kampanii.

Przejdź do **Przygotowania**.



Przygotowanie

☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: Czeluście Yoth, Agenci Yiga, Jad Yiga, Ekspedycja, Zapomniane ruiny i Trucizna. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



☉ Sprawdź liczbę kresek zanotowanych w sekcji „Furia Yiga” w Dzienniku kampanii.

- ❖ Jeśli jest tam 0 kresek, przeszukaj zebrane karty spotkań w poszukiwaniu Yiga i każdej kopii Strażnika czeluści. Usuń dane karty z gry.
- ❖ Jeśli jest tam 1-5 kresek, nie dokonuje się żadnych zmian.
- ❖ Jeśli jest tam 6-10 kresek, usuń z gry Tajemnicę 1a. Gra rozpoczyna się od Tajemnicy 2a.
- ❖ Jeśli jest tam 11-14 kresek, usuń z gry Tajemnice 1a i 2a. Gra rozpoczyna się od Tajemnicy 3a.
- ❖ Jeśli jest tam 15-17 kresek, usuń z gry Tajemnice 1a, 2a i 3a. Gra rozpoczyna się od Tajemnicy 4a.
- ❖ Jeśli jest tam 18-20 kresek, usuń z gry Tajemnice 1a, 2a, 3a i 4a. Gra rozpoczyna się od Tajemnicy 5a.
- ❖ Jeśli jest tam 21 lub więcej kresek, usuń z gry Tajemnice 1a, 2a, 3a, 4a i 5a. Gra rozpoczyna się od Tajemnicy 6a.

☉ Odłóż każdą z 10 jednostronnych lokalizacji na bok, poza grę. Dobierz losowo jedną z tych lokalizacji inną niż Schody Yoth i umieść ją w grze. Każdy badacz rozpoczyna grę w losowo wybranej lokalizacji.

☉ Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli Herold nadal żyje, przeszukaj kolekcję kart w poszukiwaniu Waluzjańskiego herolda i odłóż go na bok. Umieść na nim obrażenia w liczbie równej liczbie obrażeń zanotowanych w nawiasie w twoim Dzienniku kampanii.

- ❖ Jeśli trwa Tajemnica 5a lub 6a, porusz danego odłożonego na bok wroga Waluzjańskiego herolda do obszaru pościgu. (Patrz „Pościg” obok).

☉ Odłóż wroga Yiga na bok, poza grę.

- ❖ Jeśli trwa Tajemnica 6a, porusz danego odłożonego na bok wroga Yiga do obszaru pościgu.

☉ Stwórz talię eksploracji. W tym celu należy potasować odłożone na bok Schody Yoth z 4 z pozostałych jednostronnych lokalizacji.

- ☉ Umieść 1 żeton zasobu na karcie pomocy scenariusza, na „Obecną głębię”. Do końca scenariusza liczba żetonów zasobów na „Obecną głębię” określa obecny poziom głębi. (Patrz „Poziom głębi” obok).
- ☉ Odłóż Relikt wieczności (*Odzyskanie przeszłości*) na bok, poza grę.
- ☉ Odłóż na bok każde osłabienie Zatrucie, które nie znajduje się obecnie w żadnej talii badacza.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

Poziom głębi

Podczas tego scenariusza liczba żetonów zasobów znajdujących się na „Obecną głębię” na karcie pomocy scenariusza określa obecny poziom głębi. Im bardziej badacze zagłębiają się w Yoth poprzez ukończenie Aktu 1, tym więcej żetonów zasobów jest dokładanych do obecnego poziomu głębi. Gra toczy się do momentu, gdy gracze osiągną określony poziom głębi lub zostaną pokonani. Głębsze poziomy Yoth są bardziej niebezpieczne, jednak do im głębszego poziomu uda się graczom dotrzeć, tym lepsze będzie zakończenie tego scenariusza.

Obecny poziom głębi sam w sobie nie ma żadnego efektu, jednak efekty niektórych kart spotkań mogą się zmieniać lub wzmacniać w zależności od obecnego poziomu głębi.

Pościg

Niektóre z kart w tym scenariuszu odwołują się do obszaru określanego mianem „obszaru pościgu”. Pościg to znajdujący się poza grą obszar obok talii aktów i talii tajemnic, do i z którego wrogowie mogą poruszyć się w wyniku działania efektów kart. Ogólnie rzecz ujmując, wrogowie w grze będą przesuwali się do obszaru pościgu za każdym razem, gdy badacze osiągną kolejny poziom głębi. **Mimo że obszar pościgu znajduje się poza grą, za każdym razem, gdy wróg poruszy się do obszaru pościgu, zachowuje wszystkie znajdujące się na nim żetony i dodatki.**

Wrogów znajdujących się w obszarze pościgu uznaje się za będących „w pościgu”. Wrogów w pościgu uznaje się za będących poza grą i nie działają na nich karty graczy ani akcje badaczy. Tacy wrogowie w pościgu mogą jednak ponownie wejść do gry poprzez zdolności niektórych kart.

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, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ☠, ☠, ▲, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖.
- ◆ Nie zmieniaj zawartości worka chaosu podczas Wprowadzenia.
- ☉ Nie zdecydowaliście zrobić po swojemu.
- ☉ Wiara Ichtaci nie została przywrócona.
- ☉ Relikt zaginął.
- ☉ Badacze mogą wybrać, ile kresek znajduje się w sekcji „Furia Yiga”. Im niższą wybiorą liczbę, tym bezpieczniejszy i łatwiejszy będzie scenariusz.
 - ◆ Dla bezpieczniejszej i łatwej rozgrywki należy wybrać 0 lub 5.
 - ◆ Dla standardowej trudności należy wybrać 10 lub 14.
 - ◆ Dla bardziej brutalnych doświadczeń należy wybrać 17 lub 20.
 - ◆ Dla największego wysiłku należy wybrać 21 lub więcej.
- ☉ Nie macie żadnych ekwipunków.
- ☉ W trybie samodzielnej rozgrywki tego scenariusza **nie da się wygrać**. Waszym celem jest kontynuowanie rozgrywki najdłużej, jak to możliwe. Kiedy wszyscy gracze zostaną pokonani, obecny poziom głębi powie wam, jak dobrze wam poszło.

NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): odczytaj **Zakończenie 1**.

Zakończenie 1: *Po niezliczonych godzinach podróży przemierzyliście ledwie ułamek rozległego podziemnego świata. Ludzkość mogłaby spędzić całe wieki, próbując stworzyć mapy tych tuneli i nigdy nie ukończyłaby tego zadania. Nieważne jak szybko schodzicie, ścigające was węże cały czas są na waszym tropie. Jesteście intruzami w ich domu i znają te piekielne tunele lepiej od was. Spowalniają was rany, a każda decyzja podejmowana jest w panice i wcześniej czy później zginiecie z rąk tych istot. Desperacja wkrada się w wasze myśli. Kiedy węże w końcu was osaczają, przekraczacie jeden z długich mostów nad rozległą, ciemną przepaścią. Z obu stron nadciągają pokryci łuską napastnicy, pomału spychając was włóczniami w stronę krawędzi. Potracasz kamyk, który spada z mostu w czarną otchłań. Mija chwila, lecz nie słyszysz uderzenia o dno. Nie ma szans, żebyście tym razem zdołali uciec. Możecie tylko pogodzić się ze swoim losem. Czubki włóczni napierają coraz bardziej. Zamykasz oczy i spadasz.*

- ☉ Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że badacze spadli w czeluść. Sprawdź obecny poziom głębi, kiedy scenariusz się skończy.
- ❖ Jeśli obecny poziom głębi wynosi 1, upadek jest śmiertelny, a ciemności N'kai pochłaniają wasze zmasakrowane zwłoki. Wszyscy badacze zostają **zabici**. Badacze przegrywają kampanię.
- ❖ Jeśli obecny poziom głębi wynosi 2, każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy fizycznej i przeszukuje kolekcję w poszukiwaniu losowego podstawowego osłabienia z cechą **Uraz**, które dodaje do swojej talii. Jeśli te punkty traumy spowodują, że wszyscy badacze zostaną zabici, badacze przegrywają kampanię.
- ❖ Jeśli obecny poziom głębi wynosi 3, każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej. Jeśli te punkty traumy spowodują, że wszyscy badacze zostaną zabici, badacze przegrywają kampanię.

- ❖ Jeśli obecny poziom głębi wynosi 4, nie otrzymujecie żadnych negatywnych efektów.
- ☉ Jeśli podczas tego scenariusza Waluzjański herold wszedł do gry:
 - ❖ Jeśli znajduje się w puli zwycięstwa, skreśl *Herold nadal żyje* w *Dzienniku kampanii*.
 - ❖ Jeśli znajduje się w grze lub jest odłożony na bok, zanotuj w nawiasie obok *Herold nadal żyje* w *Dzienniku kampanii*, ile obrażeń znajduje się na Waluzjańskim heroldzie, zastępując tym samym liczbę znajdującą się wcześniej w nawiasie.
- ☉ Za każdy punkt zemsty w puli zwycięstwa postaw 1 kreskę w sekcji „Furia Yiga” w *Dzienniku kampanii*.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa dodatkowe punkty doświadczenia w liczbie równej obecnemu poziomowi głębi.

Zakończenie 2: *Jakimś cudem, pomimo wszystkich przeciwności, udaje się wam dotrzeć do celu. Ostrzegawczy czerwony blask otaczający was, odkąd weszliście do Yoth, został zastąpiony przez nieprzenikalną ciemność. Węzeł musi być blisko... Czujesz to.*

- ☉ Zanotuj w *Dzienniku kampanii*, że Węzeł jest blisko.
- ☉ Jeśli podczas tego scenariusza Waluzjański herold wszedł do gry:
 - ❖ Jeśli znajduje się w puli zwycięstwa, skreśl *Herold nadal żyje* w *Dzienniku kampanii*.
 - ❖ Jeśli znajduje się w grze lub jest odłożony na bok, zanotuj w nawiasie obok *Herold nadal żyje* w *Dzienniku kampanii*, ile obrażeń znajduje się na Waluzjańskim heroldzie, zastępując tym samym liczbę znajdującą się wcześniej w nawiasie.
- ☉ Za każdy punkt zemsty w puli zwycięstwa postaw 1 kreskę w sekcji „Furia Yiga” w *Dzienniku kampanii*.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa dodatkowe punkty doświadczenia w liczbie równej obecnemu poziomowi głębi.

Antrakt V: Ciemność

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze spadli w czeluść, przejdź do **Ciemności 1**.

Jeśli Węzeł jest blisko, przejdź do **Ciemności 2**.

Ciemność 1: Odzyskujesz przytomność, leżąc twarzą na zimnym dnie jaskini. Jesteś posiniaczony i poobijany, ale jakimś cudem żywy. Dopiero po kilku minutach udaje ci się zebrać dość sił, żeby się podnieść. Teraz na pewno zgubiłeś się na amen w tych bezkresnych jaskiniach, a wokół panuje nieprzenikniona ciemność. Przeżyłeś tak długo tylko po to, żeby tu umrzeć, zapomniany przez wszystkich?

Przejdź do **Ciemności 2**.

Ciemność 2: Ponure, krwistoczerwone jaskinie i nieprzyjemne miasta Yoth są niczym w porównaniu z grozą leżących niżej czeluści. Jesteś teraz na najniższych poziomach tego podziemnego królestwa – w jaskiniach, które Ichtaca nazywała „N’kai”. Nic nie mogło cię przygotować na nieprzenikniony mrok, który otacza cię ze wszystkich stron, i atramentowoczarną ciemność, której żadne światło nie jest w stanie rozproszyć. Wędrujesz po omacku, aż w końcu natrafiasz na postrzępioną ścianę jaskini i ruszasz wzdłuż niej, desperacko próbując przeć naprzód. Po pewnym czasie uświadamiasz sobie ponurą prawdę: nawet jeśli uda ci się ukończyć zadanie, zapewne już nigdy nie zdołasz wrócić na powierzchnię. Przytłaczająca ciemność jaskini przepelnia cię grozą, jakiej nigdy w życiu nie doświadczyłeś. Nie widzisz nawet swoich rąk, nie wiesz, czy jesteś w wąskim tunelu, czy na otwartej przestrzeni. Podłoże pod twoimi stopami może się ciągnąć się przez wiele mil albo być bezdenną czeluścią i nie dowiesz się tego, dopóki nie postawisz kolejnego kroku. Przez wiele godzin potykasz się w ciemnościach, powoli, ostrożnie, nerwowo. Każdy krok może być twoim ostatnim.

Przeczytaj po kolei każdą następującą sekcję:

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze odnaleźli zaginiony relik, główny badacz odczytuje **Magiczne brzęczenie**. Jeśli relik zaginął, zamiast tego główny badacz odczytuje **Rosnące obawy**.

Magiczne brzęczenie: Obawiasz się, że relik Eztli mógł się uszkodzić wskutek upadku. Wyciągasz artefakt i oglądasz go uważnie. Co dziwne, urządzenie jest całe. Wibruje jeszcze mocniej niż wcześniej, a brzęczenie jest jeszcze głośniejsze.

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze odzyskali Relikt wieczności i jeśli zdecydowaliście zrobić po swojemu, przeczytaj **Ostatni brzask** poniżej. W przeciwnym razie nie otrzymujesz żadnych negatywnych efektów.

Rosnące obawy: Kiedy stajesz na nogi, ziemia zaczyna się trząść i dudnić. W głębinach coś się porusza. Zmienia się. Mutuje.

Odpowiednio do wybranego poziomu trudności, do końca kampanii do worka chaosu należy dodać następujący żeton chaosu:

Łatwy: –3 Standardowy: –4 Trudny: –5 Ekspercki: –6

Ostatni brzask: Skoro Alejandro i Ichtaca już cię nie rozpraszają, możesz przyjrzeć się relikowi uważniej. Oboje „przewodników” karmiło was tylko kłamstwami. Ukrywali przed wami prawdziwą naturę artefaktu, manipulowali wami tylko po to, żebyście sprowadzili relik w to miejsce. Po doświadczeniach z Wielką Rasą z Yith chyba wiesz, dlaczego to zrobili. Projekt tego urządzenia przekracza wszelkie osiągnięcia ludzkości, ale Yithianie mogliby coś takiego stworzyć. Rozpoznajesz nawet niektóre elementy, widziałeś podobną technologię w Pnakotus. W jakiś sposób trafiła ona w ręce Eztli, którzy chronili ją troskliwie przed wszelkimi istotami. Istotami, które istniały przed ludźmi. Istotami, które chcą jej użyć, aby cofnąć czas. A teraz relik jest w twoich rękach i tylko ty możesz to wszystko powstrzymać.

Badacz, który posiada w swojej talii Relikt wieczności zamienia go na nową wersję Reliktu wieczności zawartą w tym Zestawie Mitów: Relikt wieczności (Odzyskanie przeszłości).

Po wielu godzinach powolnej wędrówki natrafiasz na koksownik pełen marmurowych sześcianów.

Sprawdźcie wasze ekwipunki. Jeśli dowolny badacz posiada pochodnie, odczytuje **Światło pochodni**. W przeciwnym razie przeczytaj **Otchłań**.

Światło pochodni: Choć światło twojej pochodni ginie w przytłaczających ciemnościach tego miejsca, postanawiasz spróbować i rozpaść koksownik od płomieni. Ku twojemu zaskoczeniu, po kilku chwilach od przyłożenia pochodni do dziwnych sześcianów, koksownik rozjarza się wściekle błękitno-srebrnym ogniem, który natychmiast spala pochodnię i niemal topi ci rękę. Choć światło bijące od jasnych płomieni nie sięga daleko, zauważasz, że w oddali zapalają się kolejne koksowniki, wskazując ci właściwą drogę w ciemnościach. A przynajmniej taką masz nadzieję...

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że koksowniki są rozpalone.

Otchłań: Dziwny materiał nie reaguje na żadne źródło ognia, kiedy próbujesz go podpalić. Twoja nadzieja gaśnie jak światło wokół ciebie. Z rezygnacją przygotowujesz się do dalszej wędrówki w ciemnościach.

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że koksowniki są zgaszone.

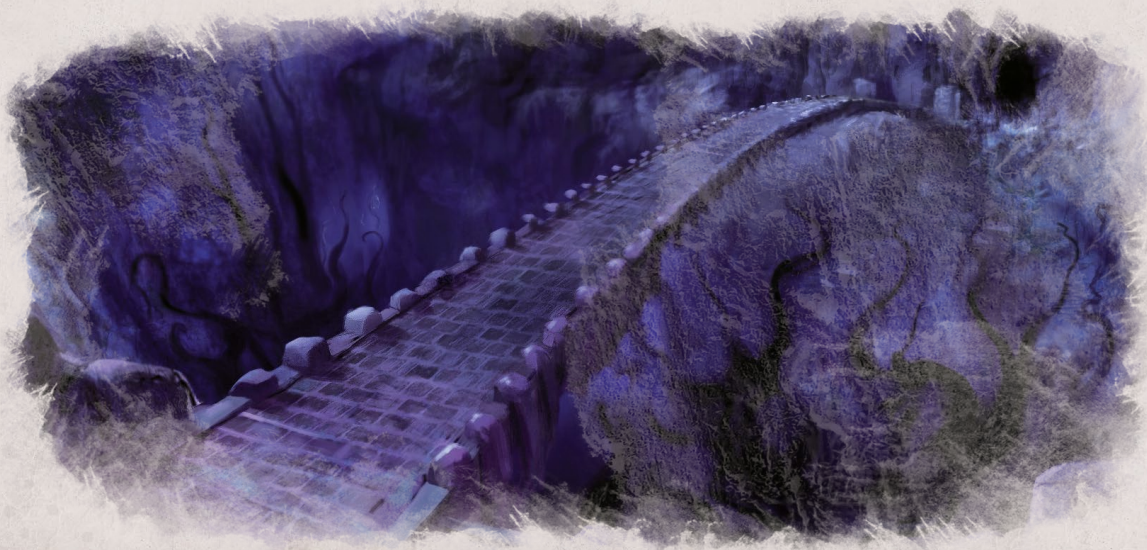
Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli koksowniki są rozpalone, sprawdź wasze ekwipunki. Jeśli dowolny badacz posiada mapę, odczytuje **Odczytanie znaków**.

Odczytanie znaków: Kiedy przemierzasz jaskinię, coś przykuwa twoją uwagę – strumień zimna, woda spływająca delikatnie po ścianach jaskini. Zciekawiony wyciągasz mapę poprzedniej ekspedycji i siadasz przy jednym z koksowników, analizując w myślach całą dotychczasową trasę. Jeśli twoje obliczenia są prawidłowe, dotarłeś dużo dalej na południe, niż ci się wydawało. Czy te jaskinie ciągną się pod całym wybrzeżem? Czy one nie mają końca?

Każdy badacz, który posiada mapę, zdobywa 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat jaskiń wydrążonych pod powierzchnią Ziemi.

Nie masz pojęcia, ile czasu już spędziłeś w zimnej, straszliwej otchłani N'kai.

Wykreśl każdy prowiant i każde leki, które pozostały badaczom w ich ekwipunkach.





Scenariusz VIII: Rozbita wieczność

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli koksowniki są rozpalone, przejdź do **Wprowadzenia 1**.

Jeśli koksowniki są zgaszone, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

Wprowadzenie 1: Srebrno-błękitne płomienie prowadzące cię przez jaskinie to jedyna oznaka nadziei, jaka ci została.

Wskazują ci drogę i prowadzą naprzód. Ktoś albo coś umieściło tutaj te urządzenia. Nie widziałeś takiej technologii w jaskiniach K'n-yan ani w ruinach Eztli, gdzie znaleziono relikw. Ktokolwiek zapuścił się tak głęboko w trzewia Ziemi, w końcu jednak musiał zawrócić i uciec, bo ostatni koksownik jest przewrócony i uszkodzony. Nie widzisz przed sobą kolejnych. Całe szczęście nie musisz wędrować w ciemnościach zbyt daleko. Po kilku minutach docierasz do ogromnych kamiennych drzwi. To bez wątpienia wejście do Węża.

Przejdź do **Wprowadzenia 3**.

Wprowadzenie 2: Nie mając żadnego źródła światła, przez całą drogę dotykasz ściany jaskini, wykorzystując zimną skalę jako punkt odniesienia, aby nie zgubić drogi. W trakcie wędrówki natrafiasz palcami na ciepłe, gładkie rowki na kamiennej powierzchni – to ta sama uśpiona technologia, która była w ruinach Eztli. Na pewno nie przybyłeś do tej otchłani jako pierwszy. Ktokolwiek przybył tutaj przed tobą, musiał jednak uciec przed ukończeniem pracy, ponieważ linie nie świecą się, aby wskazać ci drogę, ani nie jarzą się gniewnie, kiedy się zbliżasz. Po wielu godzinach brnięcia po omacku docierasz w końcu do ogromnych kamiennych drzwi. To bez wątpienia wejście do Węża.

Każdy badacz rozpoczyna ten scenariusz z 2 kartami mniej na ręce.

Przejdź do **Wprowadzenia 3**.

Wprowadzenie 3: Przebiegasz palcami po rzeźbieniach na drzwiach. To jakiś napis. Jakieś ostrzeżenie nakazujące zawrócić, gdyż otwarcie tego przejścia jest zaproszeniem do zguby. Jest zbyt ciemno, aby rozpoznać język, ale wiesz, że aktualnie nie włada nim żaden człowiek. Nie masz pojęcia, jak to możliwe, że rozumiesz treść rzeźbień. Może dzięki fragmentom wspomnień z Pnakotus, zaginionego miasta Yithian. A może naprawdę oszalałeś i próbujesz czytać zwykłe zagłębienia w skale. W końcu minął prawie tydzień, odkąd widziałeś naturalne światło.

Jeśli badacze odnaleźli zaginiony relikw, przejdź do **Wprowadzenia 4**.

Jeśli relikw zaginął, przejdź do **Wprowadzenia 5**.

Wprowadzenie 4: Kamienne drzwi są zamknięte, kiedy do nich docierasz, ale kiedy tylko się zbliżasz, artefakt zaczyna się trząść i głośno brzęczeć. Rzeźbienia na drzwiach migoczą i zaczynają się jarzyć. Nagle drzwi otwierają się same. Zaciskasz artefakt w dłoniach i wchodzisz do środka.

Przejdź do **Przygotowania**.



Wprowadzenie 5: Kamienne drzwi są otwarte, kiedy do nich docierasz. Rzeźbienia na drzwiach jarzą się. Bractwo najwyraźniej już tu jest. Zostało ci bardzo mało czasu.

Przejdź do **Przygotowania**.



Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Rozbita wieczność*, *Bractwo Pnakotyczne*, *Strumień czasu* i *Przedwieczne zło*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:





- ❖ Jeśli w worku chaosu znajduje się więcej żetonów  niż , należy zebrać również zestaw spotkań *Mroczny kult*, oznaczony następującym symbolem:



- ❖ Jeśli w worku chaosu znajduje się więcej żetonów  niż , należy zebrać również zestaw spotkań *Agencji Yiga*, oznaczony następującym symbolem:



- ❖ Jeśli w worku chaosu znajduje się taka sama liczba żetonów  i , należy zebrać zarówno zestaw spotkań *Mroczny kult*, jak i *Agencji Yiga*, oznaczone następującymi symbolami: ,



- ☉ Umieść Węzeł N'kai w grze. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Węzle N'kai.

- ☉ Odłóż 2 pokazane obok karty wrogów na bok, poza grę: *Ichtaca (Potomkini Yiga)* oraz *Alejandro Vela (Czy aby na pewno?)*.

- ❖ Uwaga: powyższe karty są dwustronne, a na ich odwrocie znajdują się karty fabuły. Zachęcamy, aby dla lepszego wczucia się w historię nie podglądać karty fabuły, dopóki efekt karty tego nie nakáže.



- ☉ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: Bezkształtny pomiot, Relikt wieczności (*Uwolnij strumień czasu*), Kieszon czasowa, Akt 4a — „Raj utracony”, Akt 4a — „Blokada czasu” oraz 6 jednostronnych lokalizacji z cechą **Zniszczona**.
- ☉ Stwórz talię eksploracji. W tym celu należy potasować 3 pozostałe jednostronne lokalizacje razem z jedną kopią każdej z następujących kart spotkań: Okaleczony przez czas, Pomiędzy światami i Pradawne zło.
- ☉ Sprawdź *Dziennik kampanii*. Za każde 10 kresek postawionych w sekcji „Furia Yiga” umieść wierzchnią kartę z talii głównego badacza zakrytą w puli zwycięstwa. Do końca scenariusza traktuj każdą z tych kart tak, jakby miała **Zemstę 1**.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

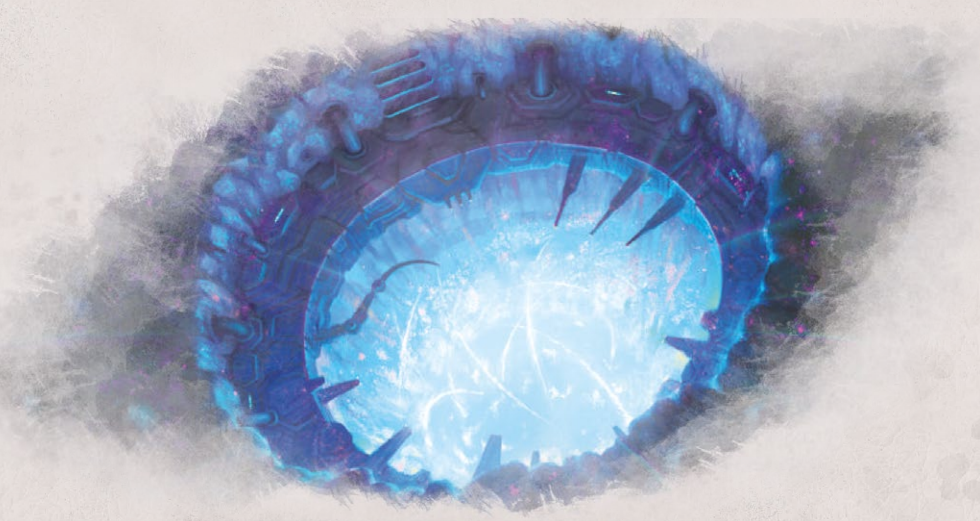
Karty fabuły

Karty fabuły to nowy rodzaj kart pojawiający się w tym Zestawie Mitów. 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 jej efekt w grze (jeśli jakiś jest).

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, 0, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ *Koksownicy są rozpalone*.
- ☉ *Relikt zaginął*.
- ☉ Badacze mogą wybrać jedną z opcji:
 - ◆ *Ichtaca jest przeciwko wam*. Dodaj 3 żetony ☠ do worka chaosu.
 - ◆ *Alejandro jest przeciwko wam*. Dodaj 3 żetony ▲ do worka chaosu.
 - ◆ *Ichtaca jest przeciwko wam. Alejandro jest przeciwko wam*. Dodaj do worka chaosu 2 żetony ☠. Wybierz tę opcję dla najbardziej wymagającego doświadczenia.
- ☉ *Nie macie żadnych ekwipunków*.



NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): odczytaj **Zakończenie 4.**

Zakończenie 1:

Czwartek, 17 grudnia, 1925 r.

Trudno mi w pełni przekazać wszystko, co zdarzyło się latem 1925 r. Oczywiście zdałem pełną relację Harlanowi – który jak mniemam jest jedyną osobą gotową poręczyć za moje słowa – jednak aż do tej chwili nie przelewałem tego na papier. Chyba wolałbym, aby te zdarzenia były tylko wytworem mojej wyobraźni.

Prawdę mówiąc, nie wiem nawet, jak wydostaliśmy się żywi z jaskiń pod dżunglą. Samo dotarcie do tamtej otchłani było piekielnym wyzwaniem. Moje wspomnienia z podróży są mętne i chaotyczne. Mam wrażenie, że błędziliśmy w ciemnościach przez wieki. Skończyło się jedzenie, zasoby, nadzieja – a mimo to jakoś znaleźliśmy wyjście.

Naszą nagrodą za powstrzymanie zagłady była pogarda i szyderstwa. Żadne czasopismo ani uczelnia nie chciały opublikować naszych odkryć i oczywiście nie mieliśmy żadnych dowodów naszej ekspedycji, nie licząc blizn i koszmarów. Chciałbym powiedzieć, że z upływem dni wspomnienia tamtych wydarzeń zatarły się w mej pamięci, ale to by było kłamstwo. Nigdy nie zapomnę obcego miasta, które przemierzaliśmy w obcych stożkowych ciałach, ani węży, które ścigały nas przez skąpane w czerwonym blasku jaskinie Yoth, ani bezkształtnych wynaturzeń, które żyły w głębinach Ziemi...

Może właśnie dlatego boję się opisać, co znaleźliśmy – bo skryształizuję w ten sposób wspomnienia i wyrwę je w swej pamięci, skazując się na życie w ciągłej grozie i rozpacz. Mimo wszystko świat musi się dowiedzieć, co widzieliśmy. Co zrobiliśmy.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze naprawili rozdarcie w strukturze czasu.
- ☉ Badaczom nigdy nie udało się otrząsnąć po tym, co ich spotkało podczas wyprawy w głąb N'kai, dlatego każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy fizycznej i 2 punkty traumy psychicznej.
- ☉ Każdą lokalizację ze Zwycięstwem X dołączoną do Reliktu wieczności należy dodać do puli zwycięstwa.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. W związku z tym, że udało się wam naprawić szczelinę w strukturze czasu i uchronić Ziemię przed katastrofą, każdy badacz otrzymuje 5 dodatkowych punktów doświadczenia.
- ☉ Badacze wygrywają kampanię!

Zakończenie 2: *Waluzja i dzieci Yiga przetrwały, przenosząc się do innego czasu. W nowej rzeczywistości, którą stworzyliście, wraz z węzoludźmi uniknęliście wydarzeń, które wieki temu, w innym czasie, zniszczyły ich ojczyznę. Wasze dawne wykroczenia przeciw węzowym istotom zostały wybaczone i po przemianie na podobieństwo Yiga otrzymaliście możliwość życia w rajskim królestwie Waluzji. Choć odwróciliście się od ludzkości, pocieszacie się faktem, że przynajmniej ocaliliście Ziemię przed całkowitą zagładą. Wasze uczynki zapewniły wam ogromny szacunek pośród Węzów i waszego nowego Ojca. Wasze nowe życie jest komfortowe i pełne cudów, o których nawet nie śniliście. Mimo to czasem spoglądacie na dzikie ostępy za granicami Waluzji i zastanawiacie się, czy mogliście zrobić coś więcej...*

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze uratowali cywilizację Węży.
- ☉ Ziemia została uratowana, a badacze wygrywają kampanię...
- ☉ ...jednak zmienili świat istniejący w zupełnie innym czasie. Ci badacze nie mogą zostać przeniesieni do innej kampanii. (Badacze zaczynają na nowo).

Zakończenie 3: Pnakotus i Wielka Rasa z Yith przetrwały, przenosząc się do innego czasu. W nowej rzeczywistości, którą stworzyliście, wraz z Yithianami uniknęliście obcych przybyszów, którzy wieki temu, w innym czasie, zniszczyli ich gatunek. Zostajecie sprowadzeni do miasta i cieszyacie się wolnością, której inne uprowadzone umysły nigdy nie otrzymały. Choć początkowo tęsknicie za dawnym życiem, te emocje bledną z każdym dniem spędzonym na tej dziwnej, nowej Ziemi. Podróżujecie po świecie ogromnymi statkami powietrznymi i zgłębiacie wiedzę, którą Yithianie gromadzili w swych rozległych archiwach przez wieki badań. Dowiadujecie się rzeczy, których ludzkość nigdy nie poznała. Korzystacie z zaawansowanych technologii, które ludzkość zawsze pragnęła odkryć. I szykujecie się na tragiczną przyszłość, która wciąż kiedyś może nadejść.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze uratowali cywilizację Yithian.
- ☉ Ziemia została uratowana, a badacze wygrywają kampanię...
- ☉ ...jednak zmienili świat istniejący w zupełnie innym czasie. Ci badacze nie mogą zostać przeniesieni do innej kampanii. (Badacze zaczynają na nowo).

Zakończenie 4: Rzeczywistość, którą znaliście, nigdy nie będzie taka sama, ale może to jeszcze nie koniec świata. W końcu czas jest tylko jednym z wymiarów, i to wymiarem, który ludzkość ledwie rozumie. Doświadczamy czasu, ale go nie widzimy. Możemy go zmierzyć, ale nie możemy zmienić. Co się więc stanie, jeśli czwarty wymiar rozdzieli się na setki tysięcy poziomów istnienia? Nasze małe ludzkie umysły może nie są w stanie tego pojąć, ale wszechświat będzie istniał dalej i wciąż będzie się rozszerzał nieograniczany przez czas.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że struktura czasu rozpadła się.
- ☉ Wszyscy badacze **oszaleli**.
- ☉ Badacze przegrywają kampanię.

Zakończenie 5: To wszystko zaczęło się, kiedy po raz pierwszy zakłócono spokój ruin Eztli. Pierwsze ostrzeżenie Ichtaci było ostatnią iskrą człowieczeństwa, jaka w niej została. Chciała zawrócić wszystkich odkrywców, ale ciekawość i chciwość wzięły górę. Aż do tamtego dnia równowaga pozostawała zachowana. Alejandro chciał zdobyć relikw dla własnych celów. Ichtaca usłyszała wezwanie swego władcy i musiała być posłuszna. Tak naprawdę to jednak ludzkość rozpętała ten chaos. Wiecie, co teraz należy zrobić. Wiecie, jak można wszystkich ocalić.

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze cofnęli czas.
- ☉ Każdą lokalizację ze Zwycięstwem X dołączoną do Reliktu wieczności należy dodać do puli zwycięstwa.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Przejdź do **Epilogu**.



Epilog

Sprawdź Dziennik kampanii.

Przeczytaj następujący fragment tylko, jeśli badacze cofnęli czas.

Jest tylko jeden sposób, żeby to wszystko powstrzymać. Zanim się pojawiliście i zapoczątkowaliście ten ciąg wydarzeń, ruiny Eztli były uspione i relikwiarz był bezpieczny w swym zapomnianym więzieniu. Gdyby nie żądza Alejandra, aby go odnaleźć, pozostałby nieodkryty przez wieki. Teraz poznaliście możliwości artefaktu i możecie przenieść się do przeszłości, aby wszystko naprawić. Możecie zapieczętować relikwiarz na zawsze i powstrzymać dawnych siebie przed znalezieniem go... nawet, jeśli mielibyście przyplacić to życiem.

☞ Przejdź do Scenariusza IX: Cofnąć czas.



**NIE CZYTAJCIE TEGO FRAGMENTU,
chyba że przeczytaliście Epilog**

Sekretny scenariusz IX: Cofnąć czas

Sprawdź Dziennik kampanii. Jeśli badacze byli zmuszeni poczekać na dodatkowe zasoby, przeczytaj **Wprowadzenie 1**.

Jeśli badacze oczyścili drogę do ruin Eztli, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

Wprowadzenie 1:

Stoisz przed główną świątynią Eztli, jest duszno i gorąco i pot splywa ci po czole. Zaskoczony rozglądasz się dookoła. José i Maria stoją obok, spoglądając z zachwytem na wymyślną architekturę świątyni. Ich plecaki są pełne zapasów, które zdobyli dzięki koneksjom Alejandra w stolicy Meksyku. Sam Alejandro stoi z tyłu grupy i szczerzy się w uśmiechu.

Twoja świadomość została przerzucona tak daleko, że twój umysł czuje się wstrząśnięty. Twoje ciało drży i starasz się nie upaść z wyczerpania. Choć zmieniliście los, prawdziwe zadanie wciąż przed wami. Pozostali członkowie ekspedycji rozbijają obóz i szykują się do eksploracji ruin. Wymykasz się, żeby wypełnić swoje zadanie i zostawiasz Alejandra i pozostałych w obozie. Nie zrozumieliby. Nie widzieli tego, co ty.

W Dzienniku kampanii wykreśl wszystkie wasze notatki poza pierwszymi trzema. Wykreślone notatki zostały cofnięte w wyniku waszych akcji.

Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 2:

Stoisz przed główną świątynią Eztli, jest duszno i gorąco i pot splywa ci po czole. Zaskoczony rozglądasz się dookoła. Przed świątynią stoi kilka namiotów. José stoi na straży obozu i zauważasz Marię pakującą ekwipunek i prowiant do plecaka. Przygotowują się do podróży na północny skraj dżungli, tak jak im kazaleś. Alejandro stoi na środku obozu i próbuje odczytać inskrypcje, które znaleźliście w pobliżu wejścia do świątyni.

Twoja świadomość została przerwana tak daleko, że twój umysł czuje się wstrząśnięty. Twoje ciało drży i starasz się nie upaść z wyczerpania. Choć zmieniliście los, prawdziwe zadanie wciąż przed wami. Kiedy reszta ekspedycji szykuje się do eksploracji ruin, wymykasz się, żeby wypełnić swoje zadanie i zostawiasz Alejandra i pozostałych w obozie. Nie zrozumieliby. Nie widzieli tego, co ty.

W Dzienniku kampanii wykreśl wszystkie wasze notatki poza pierwszymi trzema. Wykreślone notatki zostały cofnięte w wyniku waszych akcji.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Cofnąć czas*, *Zguba Eztli*, *Agenci Yiga*, *Jad Yiga*, *Strumień czasu*, *Śmiertelne pułapki*, *Zapomniane ruiny*, *Trucizna* i *Przejmujący chłód*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Aby stworzyć talię aktów, należy wykorzystać 3 nowe karty aktów zawarte w zestawie spotkań *Cofnąć czas* zamiast oryginalnych kart aktów z zestawu *Zguba Eztli*. Zestaw spotkań *Cofnąć czas* został oznaczony poniższym symbolem:



- ☉ Usuń Relikt wieczności (*Odzyskanie przeszłości*) z talii jego właściciela i odłóż go na bok, poza grę.
- ☉ Usuń z gry Relikt czasu (...jakiś rodzaj urzędnika).
- ☉ Umieść w grze Wejście. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w Wejściu.
- ☉ Stwórz talię eksploracji. W tym celu należy potasować 5 jednostronnych lokalizacji z cechą **Starożytna** razem z jedną kopią każdej z następujących kart podstępów: *Zły znak*, *Głęboka ciemność*, *Ostatni błąd*, *Pogrzebany* oraz *Grobowy chłód*.
- ☉ Odłóż wroga Waluzjańskiego herolda i lokalizację Komnatę czasu na bok, poza grę.
- ☉ Do worka chaosu dodaj 1 żeton ✨ (pozostaje tam do końca kampanii).
- ☉ Odłóż na bok każde osłabienie *Zatrucie*, które nie znajduje się obecnie w żadnej talii badacza.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.

NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): Nie udało się i paradoks przecinających się linii czasu w końcu cię dopada. Mimo wszelkich wysiłków wydarzenia z przyszłości nie mogą być cofnięte. Zawsze znajdujecie relikw. Zawsze tracicie go z rąk. I Węzeł zawsze zostaje osłabiony.

Rzeczywistość, którą znaliście, nigdy nie będzie taka sama, ale może to jeszcze nie koniec świata. W końcu czas jest tylko jednym z wymiarów, i to wymiarem, który ludzkość ledwie rozumie. Doświadczamy czasu, ale go nie widzimy. Możemy go zmierzyć, ale nie możemy zmienić. Co się więc stanie, jeśli czwarty wymiar rozdzieli się na setki tysięcy poziomów istnienia? Nasze małe ludzkie umysły może nie są w stanie tego pojąć, ale wszechświat będzie istniał dalej i wciąż będzie się rozszerzał nieograniczony przez czas.

- ☉ Zanonuj w Dzienniku kampanii, że struktura czasu rozpadła się.
- ☉ Wszyscy badacze **oszaleli**.
- ☉ Badacze przegrywają kampanię.

Zakończenie 1:

Czwartek, 17 grudnia, 1925 r.

Nikt nigdy się nie dowiedział, co tak naprawdę wydarzyło się latem 1925 r., i nikt nigdy się nie dowie, gdyż postanowiłem zamknąć ten dziennik w skrzynce depozytowej, kiedy tylko skończę w nim pisać. Pragnę jedynie zachować moje zapiski, aby pamięć tych wydarzeń nie przepadła kompletnie z biegiem dziejów. Na dobrą sprawę, to nie są nawet moje wspomnienia, lecz wspomnienia innego mnie – tego, który przemierzył czas i przestrzeń, aby ocalić ludzkość.

Trudno wyjaśnić, w jaki sposób zrobiliśmy, co zrobiliśmy. Po wszystkim, co się zdarzyło – Ichtaca, Alejandro, miasto Yithian, Yoth – okazuje się, że prawdziwa zguba ludzkości nastąpiła znacznie wcześniej, kiedy to po raz pierwszy odkryliśmy Eztli. Sami to na siebie sprowadziliśmy. Aby zapobiec szkodom, musieliśmy zapieczętować relikw na zawsze. Pamiętam te wydarzenia, jakbym sam ich doświadczył, choć dla mnie ekspedycja przebiegała zupełnie inaczej. Dotarliśmy do głównej komnaty w ruinach Eztli, ale była już zamknięta i nic, nawet dynamit, który José przyniósł z ciężarówek, nie był w stanie przebić się do środka. Choć wróciliśmy do Arkham z dowodami istnienia ludu Eztli, żadna z kolejnych ekspedycji nie zdołała odnaleźć ani ich, ani ruin. Inna wersja mnie umarła gdzieś w tych ruinach, ale ja pamiętam. Z jakiegoś dziwnego powodu pamiętam wszystko.

- ☉ Zanonuj w Dzienniku kampanii, że badacze na zawsze zapieczętowali Relikw wieczności.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Badacze wygrywają kampanię!

Od projektanta

Gratulujemy ukończenia kampanii *Zapomniana era*! Chcieliśmy przede wszystkim, aby ta kampania była dla graczy prawdziwą przygodą – pełną koszmarów i tajemnic, ale także zaskoczeń i zachwyty. Często najlepsze opowieści o przygodach to właśnie te, w których bohaterowie wyruszają w niebezpieczne, zmieniające ich życie podróże nie dlatego, że chcą, ale z poczucia obowiązku. To właśnie to powołanie do działania odróżnia badaczy z Arkham od zwykłych śmiertelników.

Historia opowiedziana w *Zapomnianej erze* skupia się na Relikwie wieczności i różnych siłach chcących wykorzystać go do swoich celów. Ponieważ wasze wybory w czasie kampanii bezpośrednio wpływają na to, ile wiedzy o motywacjach postaci i genezie relikwu poznacie, nie powiem wam zbyt wiele, aby nie zepsuć wam zabawy. Jak na dobrą opowieść przygodową przystało, w jej centrum znajduje się przedmiot jednocześnie potężny i tajemniczy, a prawda o jego mocach zasnutą jest tajemnicą. W kampanii zawarliśmy wiele wskazówek na temat Reliktu i jego poszukiwaczy, dlatego zachęcam do ponownego jej rozegrania, aby pójść inną ścieżką i podjąć inne wybory!

Chociaż fabuła tej kampanii nie jest bezpośrednio oparta na żadnym utworze Lovecrafta, wiele pojawiających się w niej motywów jest przynajmniej częściowo inspirowana *Cieniem spoza czasu*, *Kopcem* oraz „Zapomnianym miastem”. Wszystkie je łączy jedno założenie: ludzkość to nie jedyny inteligentny gatunek, który zamieszkiwał Ziemię w czasie jej długiej i burzliwej historii. Istnieje oczywiście także wiele konkretniejszych odniesień do tych historii: *Miasto archiwów* jest mocno inspirowane wydarzeniami z *Cienia poza czasem*, a wiele lokalizacji występujących w dalszej części kampanii jest zaczerpniętych z *Kopca*. Jednakże *Zapomniana era* wykorzystuje te elementy do stworzenia zupełnie oryginalnej historii i mamy nadzieję, że przypadnie ona do gustu fanom Mitów.

Ze względu na chęć stworzenia jak największej spójności narracyjnej musieliśmy zdecydować się na pewne zmiany w obrębie historii, mamy jednak nadzieję, że najzagorzalsi fani twórczości Lovecrafta nam je wybaczą. Przykładowo według *Kopca* K'n-yan znajdowało się pod Oklahomą, nie Meksykiem. Biorąc jednak pod uwagę bezkresność K'n-yan i znajdujących się w jego głębi jaskiń, można uznać za zasadne założenie, że rozciąga się ono znacznie dalej, niż sugeruje *Kopiec*. Fakt, że w oryginalnym materiale źródłowym K'n-yan zostało odkryte przez hiszpańskiego konkwistadora podróżującego z Meksyku do Ameryki północnej to szczęśliwy zbieg okoliczności, który ma swoje bezpośrednie odwzorowanie w podróży badaczy w *Zapomnianej wiedzy*. Również Węzeł N'kai i cywilizacja Eztli są elementami stworzonymi na potrzeby niniejszej kampanii i mamy nadzieję, że gracze przyjmą je jako ciekawe rozszerzenie uniwersum.

Dodatkowo warto wspomnieć – ponieważ nie zostało to wyjaśnione wcześniej – w jaki sposób działa projekcja umysłów Yithian – dość jasno zostało opisane w *Cieni poza czasem*, że do przeprowadzenia tego procesu wymagane są skomplikowane urządzenia. Nasi badacze konstruują taką maszynę pod koniec *Miasta archiwów*, wątpliwe jednak, że Yithianie, którzy zasadzili się na badaczy pod koniec Serca Starszych, mieli takie urządzenie ze sobą – sugeruje to, że Yithianie mieli więcej niż jedną metodę na transfer umysłów.

Skoro już mowa o Yithianach – co się stało z Alejandrem? Jeśli jego ciało zostało przejęte przez Yithiana, czy nie powinien on stać się zdziwaczem i niezadany jak Nathaniel Peaslee podczas jego pięcioletniego okresu „opętania”? Biorąc pod uwagę duże znaczenie ich zadania, być może ciało Alejandra zostało przejęte przez szczególnie doświadczonego Yithiana, który już wcześniej dokonał transferu umysłów z człowiekiem – a może ich umysły były zamienione znacznie dłużej niż pięć lat. W obu przypadkach zdziwaczność Alejandra musiała zostać zniwelowana do minimum, aby pozwolić mu na zdobycie zaufania graczy.

Mówiąc o zaufaniu, nie możemy zapominać o Ichtace – postaci, która została specjalnie napisana w taki sposób, aby w trakcie kampanii wydawała się jednocześnie odpowiedzialna, jak i niepewna. Jej prawdziwa natura celowo pozostała ukryta, jednak kilka razy pojawiły się wskazówki na ten temat. Jaka jest jej rzeczywista więź z Yigiem i cywilizacją Eztli? Kogo tak naprawdę próbuje oszukać w trakcie kampanii – badaczy, węże czy może samą siebie? Mimo że odpowiedzi na te pytania nie pojawiają się nigdzie wprost, wybory graczy decydują, jak potoczy się jej historia. Mamy nadzieję, że odkrywanie tajemnic starożytnej Ziemi w kampanii *Zapomniana era* przyniosło wam wiele emocji i czekacie już na kolejną kampanię!

Twórcy gry

Fantasy Flight Games

Projekt i rozwój rozszerzenia: Matthew Newman

Redakcja i korekta: Christine Crabb

Menedżer d/s gier LCG: Mercedes Opheim

Zespół fabularny Horroru w Arkham: Dane Beltrami, Nikki Valens

Teksty fabularne: Katrina Ostrander

Projekt graficzny rozszerzenia: Neal W. Rasmussen

Koordynator projektu graficznego: Joe Olson

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Kierownictwo artystyczne: Crystal Chang

Zarządzający dyrektor artystyczny: Melissa Shetler

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Starszy specjalista ds. rozwoju produktu: Chris Gerber

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Asmodee North America

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Wydawca: Christian T. Petersen

Galakta

Tłumaczenie tekstu gry: Aleksandra Miszta

Tłumaczenie elementów fabularnych: Rafał Kalota

Korekta: Zuzanna Kmak

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Testerzy wersji polskiej:

Jan Jewuła, Anna Roszczyk, Mateusz Wójcik, Łukasz Zębik

Wersja polska: Galakta

Cytaty występujące w cyklu *Zapomniana era* zostały zapożyczone z następujących utworów: H. P. Lovecraft, *Cień spoza czasu* (tłum. Maciej Plaza); H. P. Lovecraft, *Szepty w ciemności* (tłum. Maciej Plaza); H. P. Lovecraft, *Zew Cthulhu* (tłum. Maciej Plaza); H. P. Lovecraft, *W górach szaleństwa*, tłum. Maciej Plaza); H. P. Lovecraft i Hazel Heald, *Z bezmiaru eonów* (tłum. Katarzyna Maciejczyk); H. P. Lovecraft i Zealia Bishop, *Kopiec* (tłum. Katarzyna Bogiel); Lewis Carroll, *Przygody Alicji w krainie czarów* (tłum. Maciej Słomczyński); Graeme Davis, *The Dirge of Reason*.

Testerzy

David Attali, Robert Brantseg, Crystal Chang, Maria „all the sneks” Colby, Stephen Coleman, Guillaume Couteau, Andrea Dell’Agnese, Julia Faeta, Jérémy Fouques, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Grégoire Lefebvre, Eric Meyers, Nicole Meyers, Vincent Schwartz, Ken „Flamethrower” Uy, Jon „The Dukeinvestigator” Zierden, Jeremy „Was a Yithian All Along” Zwirn



Dziennik kampanii:

Zapomniana era

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
EKWIPUNEK	EKWIPUNEK	EKWIPUNEK	EKWIPUNEK

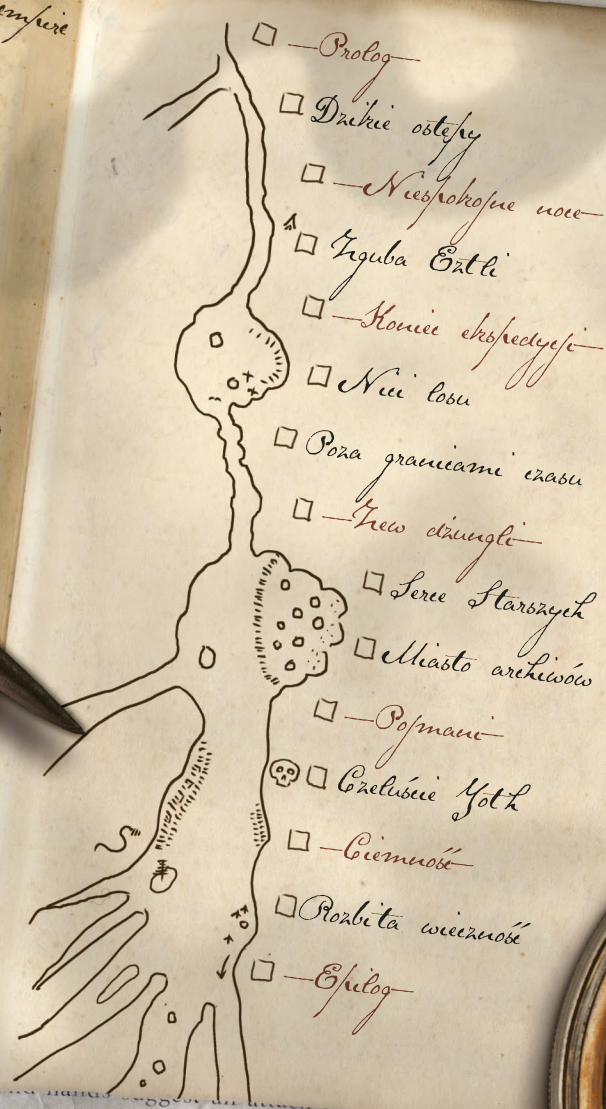
Notatki z kampanii

Furia Yiga

It once had the highest glory of the empire
 subject to perfection
 Now the world wakes, and you
 but again the issue of the piece



at city, many temples
 of very beautiful
 the of one, the principal
 no. Roman, though
 within the precincts,
 a town of some
 built.



- — Prolog
- — Dzikie ostępy
- — Niepokojne noc
- ▲ — Iguba Ertli
- — Konię skopceyji
- — Nici losu
- — Poza granicami czasu
- — Nowe drągli
- — Serce Starzych
- — Miasto archiwówa
- — Popman
- ☠ □ — Człowiek Gotk
- — Ciemność
- — Rozbita wieżowó
- — Epilog

ZABICI I OSZALALI BADACZE



Symbole zestawów spotkań



Agenci Yiga



Śmiertelne pułapki



Ekspedycja



Zapomniane ruiny



Strażnicy czasu



Serce Starszych



K'n-yan



Kolumny osądu



Bractwo Pnakotyczne



Trucizna



Lasy deszczowe



Węże



Strumień czasu



Poza granicami czasu



Miasto archiwów



Czeluście Yoth



Zguba Eztli



Dzikie ostępy



Nici losu



Rozbita wieczność



Jad Yiga



FANTASY
FLIGHT
GAMES

