Arkham Horror
The Card Game

Campaign Guide

Proti Wendigovi



Úvod

Proti Wendigovi je neoficiální scénář pro karetní hru *Arkham Horror*.

Příběh se odehrává několik týdnů po skončení *Alone against the Wendigo*, sólového dobrodružství, které napsal Glenn Rahman. V tomto doplňku k RPG *Volání Cthulhu* se čtenář ujímá role L. C. Nadelmanna (je na hráči, zda jde o ženu, nebo muže), vycházející hvězdy katedry antropologie Miskatonické univerzity, která se se třemi studenty vydala na vědeckou výpravu do značně neprobádané a tajemné oblasti na dalekém severozápadě Kanady.

Původní příběh nemusíte znát, abyste mohli tento scénář hrát. Mějte však na paměti, že údolí Severního Hanninahu je divoké a nebezpečné území, z něhož se mnoho průzkumníků nikdy nevrátilo.

Symbol sbírky

Karty scénáře *Proti Wendigovi* poznáte podle symbolu, který je vytištěn před sběratelským číslem každé karty.



Dodatečná pravidla a upřesnění

Lokace „Řeka“

Každá lokace s typem ***Řeka*** získává:

„**Závazek** – Vyšetřovatelé v lokacích s typem ***Řeka*** se nemohou přesunout ani být přesunuti do jiné lokace s typem ***Řeka***, pokud neprovedou akci ➤➤ **Pěší cesta podél řeky** nebo ➤ **Plavba**.

Nepřátelé s klíčovým slovem **Lovec** tím nejsou omezeni a mohou se mezi lokacemi s typem ***Řeka*** přesouvat bez omezení.“

Karty výhod s typem „Průvodce“

◈ Karty výhod s typem ***Průvodce*** získávají:

„↪ Na začátku tahu vyšetřovatele ve stejné lokaci můžete předat tuto kartu tomuto vyšetřovateli. Ten nad ní převezme ovládání. *(Limit jednou za kolo.)*“

◈ Pokud ovládáte více karet výhod s typem ***Průvodce***, můžete při každé zkoušce použít schopnost ↪ pouze jedné z nich.

Akce „Plavba“

Každý vyšetřovatel může jednou za kolo provést akci ➤ **Plavba**. Tato akce se skládá ze čtyř kroků:

◈ **Krok 1:** Každý připravený nepřítel, který s vámi zápolí, provede příležitostný útok.

◈ **Krok 2:** Přestaňte zápolit se všemi nepřáteli. Do konce této akce s vámi nepřátelé nemohou začít zápolit a vy nemůžete odhalit žádnou lokaci.

◈ **Krok 3:** Přesuňte se do libovolné lokace s typem ***Řeka***. Spočítejte, kolik pohybů jste k dosažení cílové lokace potřebovali (nejvýše 3 pohyby).

◈ **Krok 4:** Proveďte zkoušku (1 + X) nebo (1 + X), kde X je počet pohybů provedených v kroku 3 (obtížnost tedy činí 2, 3 nebo nejvýše 4). Pokud selžete, vezměte si 1 zranění, nebo 2 zranění, pokud selžete o 3 či více.

Akce „Pěší cesta podél řeky“

Vyšetřovatel, který provede akci ➤➤ **Pěší cesta podél řeky**, se může přesunout do propojené lokace s typem ***Řeka***.

Příběhové karty

Příběhové karty jsou mimo hru, stranou „Příběh“ nahoru. Nečtěte textová pole na těchto kartách ani je neotáčejte, dokud vám to neumožní některý herní efekt.

Lokace přímo na sever, jih, východ a západ

Lokace s typem ***Řeka***, ***Divočina*** a ***Mystický*** jsou propojeny s jednou či několika lokacemi ležícími přímo na sever, jih, východ nebo západ od nich, jak ukazuje schéma rozmístění.

Směry ve schématu: sever nahoře, východ vpravo, jih dole a západ vlevo.

SEVER

ZÁPAD



VÝCHOD

JIH

Prolog

Září 1926.

Právě jste byli svědky ostře sledovaného procesu s doktorem Nadelmannem, člověkem vám blízkým, který býval vycházející hvězdou katedry antropologie Miskatonické univerzity. Nadelmann jako jediný přežil vědeckou expedici, která se vydala prozkoumat divoké údolí na severozápadě Kanady zvané Severní Hanninah. Sylvia Davidsonová, Norman Falkner a Bernard Epstein, tři čerství absolventi, kteří antropologa doprovázeli, beze stopy zmizeli. Arkhamské úřady chtěly zajistit, aby bylo spravedlnosti učiněno zadost, a doktor Nadelmann byl shledán vinným z neúmyslného zabití. Každý však během jeho výpovědi viděl, že jeho tělesné i duševní zdraví je těžce podlomené. Ošklivé zranění krku, které se nezahojilo ani po týdnech, mu bránilo normálně mluvit. Když už bylo jeho slovům rozumět, pronášel neuvěřitelné výmysly o lidožravých nestvůrách a místních duchách, kteří prý expedici zahubili. Po vynesení rozsudku zůstal skutečný osud studentů záhadou a Nadelmann měl být převezen do Arkhamského ústavu, kde by se mu dostalo péče do případného odvolacího řízení.

Když před budovou soudu přemýšlíte, jak prokázat Nadelmannovu nevinu a očistit antropologovo jméno, osloví vás několik příbuzných pohřešovaných studentů. Ani oni nejsou s rozsudkem spokojeni, protože neobjasnil osud jejich blízkých. Řeknou vám, že kanadská jízdní policie po zmizení mnoha svých mužů zastavila pátrání. Jsou zoufalí a prosí vás, abyste tři studenty našli. Vědí, že jste doktoru Nadelmannovi blízcí, a proto vám nabídnou přístup ke všem jeho záznamům i veškerou podporu potřebnou k odhalení pravdy.

Krátce nato se vydáváte po stopách předchozí výpravy. Z Arkhamu cestujete vlakem do střední Kanady a cestou čtete expediční zápisník doktora Nadelmanna. Na začátku dobrodružství jsou jeho záznamy jasné a přesné.

O několik zápisů později Nadelmann poznamenává, že Charlie Foxtail, průvodce výpravy z kmene Sarsíů, opustil skupinu poté, co spatřil stopy bytosti, kterou nazýval „Wendigo“.

Potom však začínají být informace zmatené a rukopis stále trhanější a hůře čitelný. Z dostupných záznamů nedokážete pochopit, jaká pohroma výpravu postihla. Přesto v nich nacházíte dost zajímavých a konkrétních stop, abyste mohli zahájit vlastní pátrání.

Na konečné železniční stanici se vydáváte k řece Mackenzie. Vaším cílem je Pevnost McDonald, stanoviště jízdní policie, odkud se dostanete do divokého údolí Severního Hanninahu. U řeky je počasí stále příznivé, ale výše v horách už začíná mrznout a sněžit. Na odhalení pravdy o Nadelmannově nešťastné výpravě máte jen krátký čas, než přijde zima.

Kampaňová hra

Tento scénář lze odehrát jako vedlejší příběh v libovolné kampani. Pokud jej hrajete v rámci kampaně, připravte jej stejně, jako byste připravovali další scénář kampaně. Zachovejte sáček chaosu, slabosti, traumata a příběhové karty výhod získané v předchozích scénářích. **Každý vyšetřovatel musí za odehrání tohoto scénáře v rámci kampaně utratit 2 zkušenosti.**

Samostatná hra

Pokud hrajete v režimu samostatné hry, připravte sáček chaosu z následujících žetonů:

Snadná:
+1, +1, 0, 0, 0, −1, −1, −1, −2, −2, , , , , , , , .

Standardní:
+1, 0, 0, −1, −1, −1, −2, −2, −3, −4, , , , , , , , .

Obtížná:
0, 0, 0, −1, −1, −2, −2, −3, −3, −4, −5, , , , , , , , .

Expertní:
0, −1, −1, −2, −2, −3, −3, −4, −4, −5, −6, −7, −8, , , , , , , , .

Příprava

Shromážděte všechny karty ze sady střetnutí *Údolí Hanninah*. Tuto sadu poznáte podle příslušného symbolu.



Odložte stranou, mimo hru, sadu střetnutí *Wendigův mýtus*. Tuto sadu poznáte podle příslušného symbolu.



Přidejte do hry lokace **Pevnost McDonald**, **Přístaviště** a **Území Sarsiů**. Každý vyšetřovatel začíná na **Přístavišti**.

Zamíchejte tři lokace **Severní Hanninah** a přidejte je do hry: jednu přímo na sever od **Přístaviště**, další přímo na sever od první a třetí přímo na sever od druhé.

Náhodně vyberte jednu kartu **Horské pásmo** a odstraňte ji ze hry. Zbývajících šest lokací zamíchejte. Náhodně přidejte do hry jednu lokaci přímo na východ a jednu přímo na západ od každé lokace **Severní Hanninah**.

Vezměte příběhové karty, stranou „Příběh“ nahoru. Z každé dvojice karet se stejným názvem náhodně jednu vyberte a odstraňte ji ze hry. Tři zbývající karty **Osud Sylvie**, **Osud Normana** a **Osud Bernarda** tvoří balíček *Osudy studentů*. Odložte tento balíček stranou.

Ostatní příběhové karty (včetně karty *Osud Charlieho Foxtaila*) odložte stranou, mimo hru.

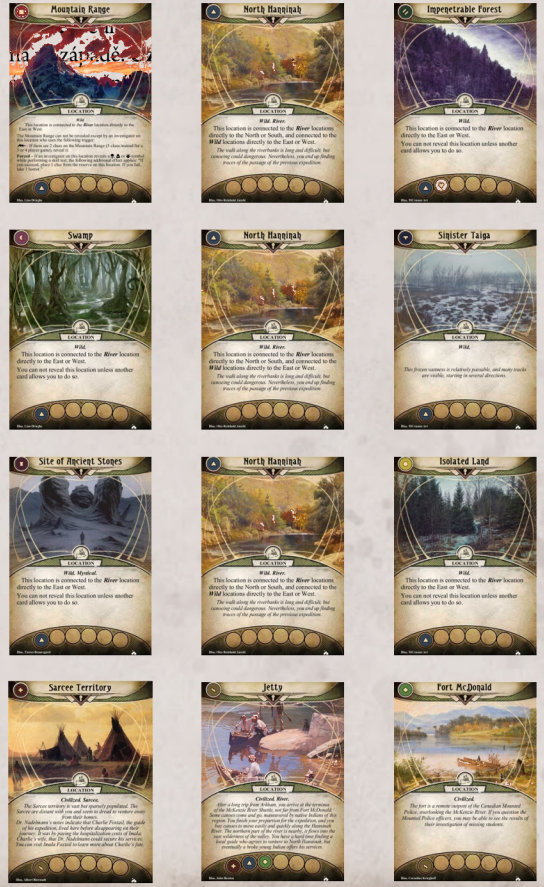
Odložte stranou, mimo hru, karty **Expediční zápisník**, **Průvodce z kmene Sarsiů**, **Tomahavk**, **Ithaquovo poznání** a všechny kopie **Starého zranění**.

Zamíchejte karty střetnutí a vytvořte balíček střetnutí.

Pokud v sáčku chaosu nemáte žeton , přidejte do něj pro tuto hru jeden žeton . *(Na konci dobrodružství jej ze sáčku odstraňte, pokud vás nějaký efekt nevyzve, abyste si jej ponechali po zbytek kampaně.)*

Doporučené rozmístění lokací

Lokace **Horské pásmo**, **Neprostupný les**, **Bažina**, **Místo prastarých kamenů**, **Zlověstná tajga** a **Odlehlá krajina** se vybírají náhodně, takže jejich rozmístění nemusí přesně odpovídat níže uvedenému schématu.



DO NOT READ
until the end of the scenario

Pokud nedošlo k žádnému rozuzlení (všichni vyšetřovatelé rezignovali nebo byli poraženi): *Zpáteční cesta do Pevnosti McDonald je nesmírně vyčerpávající. Nemáte čas ošetřit si zranění a musíte co nejrychleji opustit údolí i všechna jeho nebezpečí. Nakonec se vám podaří vrátit do Pevnosti McDonald, kterou nyní vnímáte jako malý ostrůvek lidské civilizace uprostřed oceánu divoké temnoty. Lékař malé posádky kanadské jízdní policie v pevnosti se vás ujme. Po několika dnech jste natolik zotavení, že můžete odpovídat na otázky přítomných důstojníků.*

Každý vyšetřovatel, který rezignoval, utrpí 1 fyzické trauma.

Každý vyšetřovatel poražený strachem utrpí 1 dodatečné fyzické trauma.

Každý vyšetřovatel poražený zraněními si vezme 1 kartu slabosti **Staré zranění** a přidá ji do svého balíčku.

Každý vyšetřovatel poražený zraněními i strachem si do svého balíčku přidá:
- 1 náhodnou základní slabost s typem ***Šílenství***.
- 1 kartu slabosti **Staré zranění**.

Pokud jste odhalili osudy všech studentů doktora Nadelmanna, přečtěte si **Rozuzlení 2**.

Pokud jste odhalili osud jednoho nebo dvou studentů, přečtěte si **Rozuzlení 3**.

Pokud jste neodhalili osud žádného studenta, přečtěte si **Rozuzlení 4**.

Rozuzlení 1: *Po nelítostném boji Wendigo zavrávorá a vydá pronikavý skřek, jaký by žádný přirozený tvor nedokázal vyloudit. Využijete převahy a vrhnete do boje poslední zbytky sil. Čím více zranění Wendigo utrpí, tím více jeho výkřiky připomínají nářek člověka v agónii. Zasadíte poslední úder a strašlivá nestvůra se zhroutí. Jste tak vyčerpaní, že padnete na kolena a ztratíte vědomí.*

Netušíte, jak dlouho takto ležíte, ale když zvednete hlavu, pohled na poraženého protivníka vás ohromí. Vedle vás leží v kaluži krve nahé lidské tělo. Když přistoupíte blíž, vidíte, že mu zmizely dlouhé drápy i parohy na hlavě. Na kůži však stále zůstávají nesouvislé chomáče srsti a místo nohou má kozí kopyta. Podle barvy pleti šlo o zdejšího domorodce, muže asi padesátiletého. Nějak se vám podaří dopravit do Pevnosti McDonald, ošetřit si zranění a co nejrychleji opustit toto prokleté místo. V pevnosti vás ošetří lékař malé posádky kanadské jízdní policie. Po několika dnech se zotavíte natolik, že můžete odpovídat na otázky přítomných důstojníků.

Každý vyšetřovatel utrpí 1 duševní trauma.

Poznamenejte si, že *jste porazili Wendiga*.

Pokud jste odhalili osudy všech studentů doktora Nadelmanna, přečtěte si **Rozuzlení 2**.

Pokud jste odhalili osud jednoho nebo dvou studentů, přečtěte si **Rozuzlení 3**.

Pokud jste neodhalili osud žádného studenta, přečtěte si **Rozuzlení 4**.

Rozuzlení 2: *Důstojníci zpočátku naslouchají vašemu vyprávění o expedici s podezřením, ale při pohledu na shromážděné důkazy se jejich nedůvěra mění v úžas. Poděkují vám za mimořádný přínos k objasnění případu a požádají vás, abyste pevnost co nejdříve opustili. Vrátíte se do Arkhamu, aniž byste se ohlédli. Po příjezdu sdělíte rodinám studentů, co se s jejich blízkými stalo. Pro všechny je to těžká chvíle. Konečně dostávají odpovědi na své otázky, ale některé pravdy jsou příliš děsivé. Většina příbuzných je zdrcená, nakonec vám však všichni děkují, že jste případ dovedli do konce. Cítíte silné zadostiučinění, které alespoň dočasně zmírňuje vaše utrpení a pomáhá zahnat noční můry pronásledující vás od odchodu z údolí Severního Hanninahu.*

- Každý vyšetřovatel si odstraní 1 duševní trauma.

- Pokud byl Wendigo na konci hry stále ve hře, poznamenejte si, že *víte, že Wendigo stále bloudí údolím Severního Hanninahu.*

- Každý vyšetřovatel získá tolik zkušeností, kolik činí součet hodnot **Vítězné body X** u všech karet ve vítězném balíčku.

- Pokud jste zachránili Charlieho, každý vyšetřovatel získá 1 zkušenost.

- Pokud jste zachránili zlatokopa, každý vyšetřovatel získá 1 zkušenost.

- Přečtěte si část **Epilog**.

Rozuzlení 3: *Důstojníci naslouchají vašemu vyprávění o expedici a zvláštní pozornost věnují hmotným důkazům, které jim předložíte. Poděkují vám za přínos k objasnění případu a požádají vás, abyste pevnost opustili. Okamžitě se vydáte na cestu do Arkhamu, vyčerpaní a otřesení prožitým dobrodružstvím, ale živí. Po návratu sdělíte rodinám studentů, co se s jejich blízkými stalo. Pro všechny je to nesmírně těžká chvíle. Mají sice odpovědi na některé otázky, ale zbylá tajemství je budou pronásledovat navždy. Někteří vám děkují, že jste se pokusili najít jejich příbuzné, jiní odcházejí se sklopeným zrakem nebo s pláčem. Je vám jich líto a mrzí vás, že jim nemůžete dát odpovědi, v něž doufali. Říkáte si, že jste přes všechno udělali, co bylo ve vašich silách. Přesto několik odhalených pravd nestačí zahnat noční můry, které vás pronásledují od chvíle, kdy jste opustili údolí Severního Hanninahu.*

- Pokud byl Wendigo na konci hry stále ve hře, poznamenejte si, že *víte, že Wendigo stále bloudí údolím Severního Hanninahu.*

- Každý vyšetřovatel získá tolik zkušeností, kolik činí součet hodnot **Vítězné body X** u všech karet ve vítězném balíčku.

- Pokud jste zachránili Charlieho, každý vyšetřovatel získá 1 zkušenost.

- Pokud jste zachránili zlatokopa, každý vyšetřovatel získá 1 zkušenost.

- Přečtěte si část **Epilog**.

Rozuzlení 4: *Důstojníci vyslechnou váš příběh o expedici. Neřeknete jim však všechno, protože se obáváte, že by vás považovali za blázny. Poděkují vám za svědectví, které možná pomůže v pátrání pokračovat. Potom vás požádají, abyste odjeli domů. Okamžitě se vydáte do Arkhamu, vyčerpaní a pronásledovaní strašlivými nočními můrami. Po příjezdu povíte rodinám studentů o neúspěchu své expedice. Pro všechny je to hrozný okamžik. Nemáte žádné odpovědi na jejich otázky a oni propadají utrpení, jemuž až příliš dobře rozumíte. Někteří vám děkují za snahu najít jejich blízké, ale vy stále cítíte tíživou frustraci a hluboký smutek z toho, jak moc jste je zklamali.*

- Každý vyšetřovatel si vezme 1 náhodnou základní slabost s typem ***Šílenství***.

- Pokud byl Wendigo na konci hry stále ve hře, poznamenejte si, že *víte, že Wendigo stále bloudí údolím Severního Hanninahu.*

- Každý vyšetřovatel získá tolik zkušeností, kolik činí součet hodnot **Vítězné body X** u všech karet ve vítězném balíčku.

- Pokud jste zachránili Charlieho, každý vyšetřovatel získá 1 zkušenost.

- Pokud jste zachránili zlatokopa, každý vyšetřovatel získá 1 zkušenost.

- Každý vyšetřovatel získá 2 zkušenosti za to, že v tomto odlehlém a divokém koutě světa zahlédl hrůzy mýtu Cthulhu.

- Přečtěte si část **Epilog**.



Epilog

Následující část nečtěte, pokud byli všichni vyšetřovatelé zabiti nebo se stali nepříčetnými.

Přečtěte následující odstavce, pokud odpovídají vaší herní situaci nebo provedeným záznamům.

Pokud byl Charlie Foxtail na konci hry ve hře: *Cestou zpět do Pevnosti McDonald vám Charlie svěří, že lituje, že opustil doktora Nadelmanna i jeho studenty. Nestvůra, která ho napadla v jeho chýši, ho od chvíle, kdy utekl, pronásledovala a stále mu nedopřála klid. Uvědomuje si, že po tom, co udělal, jste mu vůbec nemuseli pomáhat, a je vám za to navždy vděčný. Když konečně zahlédnete území jeho předků, Charlie se s vámi rozloučí a předá vám svůj tomahavk.*

„Tato zbraň je v naší rodině už velmi dlouho. Viděl jsem, jak bojujete, a myslím, že si ji zasloužíte víc než já. Je čas, abych se vrátil ke své ženě. Do údolí Severního Hanninahu se už nikdy nevrátím."

Jeden vyšetřovatel si může přidat kartu **Tomahavk** do svého balíčku.

Pokud jste našli hanninahské zlato: *Po návratu do Arkhamu najdete společnost zabývající se těžbou zlata a podělíte se o svůj objev. Její představitelé projeví velký zájem a nabídnou vám procentní podíl na výnosech z těžby zlata v Hanninahu, pokud jim sdělíte, kde žíla leží. Při podpisu smlouvy si vzpomenete na šíleného zlatokopa a na to, co jste museli udělat, abyste se ho zbavili. Doufáte, že budoucí dělníky na tomto místě nepostihne stejný osud jako jeho… nebo ještě horší.*

Otočte příběhovou kartu **Hanninahské zlato**. Jeden vyšetřovatel si může přidat tuto kartu do svého balíčku stranou výhody nahoru.

Pokud jste strážci Ithaquova poznání: *Když jste rozluštili všechny nápisy v chrámu, nalezl ve vás Ithaqua prostředníka, skrze kterého může pronikat do našeho světa. Najednou jste byli zaplaveni vidinami, které se až příliš často vyplňují, a vnuknutími přicházejícími odnikud, jež se ukazují jako správná. Váš pohled na svět se změnil a nyní musíte pravidelně bojovat, abyste nepropadli šílenství.*

Vyšetřovatel, který je držitelem Ithaquova poznání, si přidá kartu **Ithaquovo poznání** do svého balíčku.

Pokud jste nechali Normana zemřít: *Když jste Normana našli, bylo na něm něco zvláštního. V jeho nitru se skrývala síla, která mohla zapříčinit vaši porážku. Byl však také jediným přeživším studentem, kterého jste mohli přivést zpět živého. Jeho smrt vás pronásleduje, ale ne tolik jako slzy jeho příbuzných, když jim sdělíte, že Norman zahynul při zpáteční cestě vaší expedice.*

Pokud jste pro tuto hru přidali do sáčku chaosu žeton , ponechte si jej po zbytek kampaně. V opačném případě přidejte do sáčku chaosu jeden žeton na zbytek kampaně.

Pokud Norman žije: *Norman je živý a zdravý, jediný skutečný přeživší předchozí expedice. Podařilo se vám dopravit ho do Pevnosti McDonald, kde se o něj postaral lékař jízdní policie. Choval se podivně a téměř neodpovídal na otázky o tom, co se mu stalo. Bylo zřejmé, že přišel o rozum. Neustále opakoval, že musí světu oznámit důležitou zprávu, ale nejprve musí najít nejlepší způsob, jak to udělat. Při návratu domů jste ho chtěli vzít s sebou, Norman však již uprostřed noci pevnost opustil. V dopise, který vám zanechal, vysvětlil, že se do Arkhamu vrátí a že o tom můžete jeho rodinu ujistit; před návratem domů však musí ještě mnoho vykonat…*

Prohlédněte si kampaňový deník. Pokud jste *porazili Wendiga*, přečtěte si **Osud doktora Nadelmanna 1**.

Jinak, pokud *máte dostatek důkazů k očištění doktora Nadelmanna*, přečtěte si **Osud doktora Nadelmanna 2**.

Jinak, pokud *víte, že Wendigo stále bloudí údolím Severního Hanninahu*, přečtěte si **Osud doktora Nadelmanna 3**.

Jinak přečtěte si **Osud doktora Nadelmanna 4**.

Osud doktora Nadelmanna 1: *Krátce po návratu do Arkhamu požádáte o návštěvu doktora Nadelmanna, abyste mu sdělili, že se vám podařilo Wendiga zabít. Po příjezdu do ústavu zjistíte, že Nadelmannovo zranění je už nějakou dobu zahojené. Doktor znovu získal chuť k jídlu i svou obvyklou energii. Vaše vyprávění poslouchá roztržitě, jako by se více věnoval obědu. Rozloučíte se s ním s pocitem, že jeho duševní stav se možná zlepšil stejně jako tělesný. O něco později se dozvíte, že doktor Nadelmann musel být z neznámých důvodů umístěn do samostatné cely. Jednoho rána za vámi přijde policie, aby se vás vyptala na Nadelmannovo zmizení…*



Policisté vám vysvětlí, že psychiatři našli Nadelmannovu celu prázdnou. Všude byly stopy po drápech a potrhané oblečení. Okno bylo násilím otevřeno zevnitř. Policistům nedokážete podat rozumné vysvětlení a oni zklamaně odejdou. Od té chvíle vás pronásleduje myšlenka, že Wendiga možná vůbec nelze definitivně zabít.

Osud doktora Nadelmanna 2: *Několik týdnů po vašem návratu se koná odvolací proces s doktorem Nadelmannem. Předstoupíte před soud s důkazy, které mají antropologa očistit. Na přítomné silně zapůsobíte, a přestože některé důkazy zůstávají nevysvětlené, Nadelmann odchází ze soudní síně jako svobodný muž, jeho nevina byla prokázána. O něco později se s uspokojením dozvíte, že na začátku příštího školního roku bude znovu přednášet. Tělesné i duševní následky však Nadelmanna nepřestávají sužovat a každou zimu, když napadnou první vločky sněhu, dostává záchvaty paniky.*

Osud doktora Nadelmanna 3: *Krátce po návratu do Arkhamu navštívíte doktora Nadelmanna, abyste mu pomohli připravit odvolací proces. V ústavu zjistíte, že se jeho rána stále nezahojila a antropolog je nesmírně vyhublý. Personál ho proto přestěhoval do ošetřovny, která se svým vybavením blíží skutečné nemocnici. Nadelmann vás požádá, abyste mu vyprávěli o expedici, a pozorně naslouchá každému detailu. Ačkoli jste mu původně nechtěli říct všechno, nakonec mu musíte potvrdit, že Wendigo stále zůstává v údolí. Zpráva ho hluboce zasáhne. Když odcházíte, doufáte, že jste jeho už tak křehkou psychiku příliš nepodlomili. O několik dní později se s velkým zármutkem dozvíte, že doktor Nadelmann v ústavu spáchal sebevraždu.*

Osud doktora Nadelmanna 4: *Několik týdnů po vašem návratu se koná Nadelmannovo odvolací řízení. Přicházíte v naději, že antropologa očistíte. V případu však zůstává příliš mnoho nevysvětlených okolností a soud jeho odvolání zamítne. Nadelmannův duševní stav je navíc po několika týdnech strávených v ústavu posouzen jako dostatečně dobrý, takže ho policie eskortuje do arkhamenské věznice k výkonu trestu. Od té doby na svého přítele často myslíte a hluboce vás bolí vědomí, že bude na dlouhou dobu uvězněn a jeho život je navždy zničený.*

Autoři

Ilustrace průvodce:

- Strana 1: „Wendigo“, Frank Victoria. Další tvorba na frankvictoria-lepicte.blogspot.com.
- Strana 7: „Sunset“, Kim Taglia. Další tvorba na facebook.com/KATFantasyArts/.
- Strana 9: „Wendigo“, Thomas Moor.

Ilustrace karet:

- Karty č. 8 a 9: Lino Drieghe. Další tvorba na linodriegheart.com a linodriegheart.com/blog.
- Karty č. 12, 18, 19 a 25: MCrassus Art. Další tvorba na facebook.com/mcrassusart a mcrassus.com.
- Karta č. 36: Dehn Sora – obal alba *Memoria Vetusta III (Saturnian Poetry)* skupiny Blut Aus Nord.

Alone against the Wendigo je dobrodružství pro hru na hrdiny *Volání Cthulhu*, vlastněné společnostmi Chaosium (USA) a Éditions Sans-Détour (francouzské vydání).

Původní francouzský scénář a návrh karet: Vinn Quest.

- Opravy a vylepšení: spiriT.
- Jazyková korektura: spiriT, Hypotypoz, Metalm23, plaf.
- Testování: spiriT, Bboo, Pilunte, illisae, hopebreaker.

Anglický překlad: Vinn Quest.

- Jazyková korektura anglické verze: Matthew „sonofyogsothoth“ Adams a Stephen „St. Cretin“ Wohlert.

Poděkování

Především srdečně děkuji Kim Tagliové za dvě ilustrace, které vytvořila výhradně pro tento scénář.

Děkuji všem umělcům a držitelům autorských práv, kteří mi dovolili použít svá díla při ilustrování tohoto scénáře.

Děkuji Bewiseovi a Piluntovi za jejich francouzský fanouškovský scénář, práci na Strange Eons a francouzském doplňku k tomuto nástroji.

Děkuji Berithovi za jeho vlastní grafické rámečky.

Děkuji Metalm23 za titulní kartu scénáře.

Děkuji všem korektorům a testerům, kteří věnovali svůj čas vylepšování tohoto scénáře.

Děkuji společnostem FFG a Chaosium i nakladatelství Éditions Sans-Détour za jejich pozoruhodné hry zasazené do lovecraftovských mýtů.

Velké poděkování patří SpiriTovi za jeho skvělé nápady, rady a značné množství času, které věnoval opravám, vylepšování a testování scénáře. Děkuji také tobě a Bboo za vášeň a štědrost. Bez vás by tento scénář nikdy nevznikl.

A nakonec zvláštní poděkování mým korektorům Matthewovi a Stephenovi. Bez vás by tento scénář nikdy nebyl dostupný v angličtině.

