

HORROR W ARKHAM®

GRA KARCIANA



NA KRAWĘDZI ZIEMI
Księga kampanii

HORROR W ARKHAM®

GRA KARCIANA

NA KRAWĘDZI ZIEMI

Księga kampanii

Pod powierzchnią lodu czai się szaleństwo

„Gorejące lodowym blaskiem chmury, na których tle rysował się górski łańcuch zdawały się przynależać nie tyle do ziemskiej przestrzeni, ile do jakiegoś mglistego, eterycznego wymiaru zewnętrznego; w zatrzęsniętym sposobie uzmysławiały, że ta niezbadana, nietknięta ludzką stopą południowa kraina jest najprawdziwszym skrajem świata, odosobnionym, opuszczonym i martwym od prawieków”.

– H. P. Lovecraft, *W górach szaleństwa*

Na krawędzi Ziemi to przeznaczona dla 1-4 graczy kampania do gry karcianej *Horror w Arkham*. *Na krawędzi Ziemi* składa się z pięciu scenariuszy: „Lód i śmierć”, „Zdradzieckie miraże”, „Na zakazane szczyty”, „Miasto Starszych Istot” oraz „Serce Szaleństwa”. Niektóre z tych scenariuszy zostały podzielone na mniejsze, opcjonalne części, dlatego łączna długość całej kampanii może się wahać od 4 do 10 spotkań. Każdy z tych scenariuszy może także zostać rozegrany pojedynczo w trybie samodzielnej rozgrywki.

Spis treści

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia	2
Nowe słowa kluczowe	3
Przygotowanie kampanii	3
Prolog	4
Scenariusz I: Lód i śmierć	7
Lód i śmierć, Część I	7
Lód i śmierć, Część II	13
Lód i śmierć, Część III	16
Antrakt I: Noc odpoczynku	18
Scenariusz ???: Zdradzieckie miraże	23
Scenariusz II: Na zakazane szczyty	27
Antrakt II: Niekończąca się noc	31
Scenariusz III: Miasto Starszych Istot	36
Antrakt III: Ostatnia noc	44
Scenariusz IV: Serce szaleństwa	49
Serce szaleństwa, Część I	50
Serce szaleństwa, Część II	56
Epilog	60
Lista osiągnięć	61
Od autora	61
Dziennik kampanii	62–63
Skrót zasad i twórcy gry	64

Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

Punkty zapisu

Niektóre scenariusze kampanii *Na krawędzi Ziemi* są podzielone na kilka części. Gracze mogą zdecydować się na rozegranie tych części pojedynczo (robiąc przerwy pomiędzy kolejnymi częściami) lub jedna po drugiej podczas dłuższego spotkania. Każda część jest osobną rozgrywką z własnym przygotowaniem i zakończeniem.

Po rozegraniu jednej części scenariusza, Księga kampanii pokieruje badaczy do Punktu zapisu, który zawiera dalsze instrukcje postępowania. Jeśli badacze chcą przejść bezpośrednio do następnej części scenariusza, Punkt zapisu powie im, w jaki sposób przygotować grę do rozegrania następnego scenariusza. Jeśli badacze chcą zrobić przerwę i wznowić grę później, Punkt zapisu powie im, jakie informacje powinni zanotować w Dzienniku kampanii, aby łatwo i szybko przygotować grę podczas następnego spotkania.

Żetony mrozu

To rozszerzenie wprowadza nowy typ żetonów chaosu: żetony mrozu (❄). Na początku kampanii *Na krawędzi Ziemi* worek chaosu zawiera zaledwie kilka stosunkowo niegroźnych żetonów ❄ (lub nie zawiera ich wcale). Jednak im dłużej trwa ekspedycja badaczy, w zależności od podejmowanych przez nich decyzji i rozpatrywanych wydarzeń, kolejne żetony ❄ będą dodawane do worka chaosu (lub z niego wyjmowane), zmieniając tym samym poziom trudności każdego testu. Im więcej żetonów mrozu znajduje się w worku chaosu, tym bardziej wyniszczające są ich efekty.



Żeton mrozu (❄)

❄ Pierwszy odkryty z worka chaosu podczas testu umiejętności żeton ❄ ma następujący efekt: „–1. Odkryj nowy żeton”. Jeśli podczas tego samego testu zostanie odkryty z worka kolejny żeton ❄, należy natychmiast zakończyć krok „Odkrycie żetonu chaosu” i rozpatrzyć test jako automatyczną porażkę. (Po zakończeniu testu odłóż wszystkie odkryte żetony ❄ z powrotem do worka chaosu).

Przykład: Bob bada lokalizację, a w worku chaosu znajdują się 2 żetony ❄. Podczas pierwszej próby badania Bob odkrywa żeton ❄. Obniża to jego wartość umiejętności o 1 i zmusza go do odkrycia kolejnego żetonu. Następny żeton, który odkrywa, to +1, co po zsumowaniu obu żetonów daje łącznie 0. Test kończy się sukcesem! Zachęcony dobrą passą, Bob podejmuje kolejną próbę badania. Tym razem odkrywa żeton ❄, a następnie drugi żeton ❄. Bob musi natychmiast przerwać odkrywanie żetonów i rozpatrzyć to badanie jako zakończone automatyczną porażką.

- ☉ W dowolnym momencie w worku chaosu i/lub zapieczętowanych na kartach w grze może być łącznie nie więcej niż 8 żetonów ✨.
- ☉ Żeton ✨ odkryty poza testem umiejętności sam z siebie nie ma żadnego efektu, chyba że efekt karty wskazuje inaczej.
- ☉ Dodany do worka chaosu żeton ✨ pozostaje w nim pomiędzy scenariuszami, chyba że zostanie usunięty przez efekt karty lub gry. W Dzienniku kampanii znajduje się sekcja „Worek chaosu”, gdzie badacze mogą notować aktualną zawartość worka chaosu.

Tekeli-li!

Ta kampania wprowadza zestaw spotkań składający się z 16 osłabień o nazwie „Tekeli-li!”. Podczas przygotowania każdego scenariusza tej kampanii należy potasować te karty i stworzyć z nich specjalną talię Tekeli-li.

Tak jak w przypadku normalnych osłabień, jeśli jedna z tych kart zostanie dodana do talii badacza, staje się częścią tej talii i pozostaje w niej pomiędzy scenariuszami. Jednak efekt Odkrycia każdego osłabienia Tekeli-li! każe badaczowi odłożyć daną kartę z powrotem do talii Tekeli-li (tym samym usuwając ją z jego talii). W związku z tym liczba kart w talii Tekeli-li zmienia się w zależności od tego, ile takich osłabień znajduje się w danym momencie w taliach badaczy.

Uwaga: Chociaż wszystkie karty Tekeli-li! mają ten sam tytuł, ich efekty mogą się różnić.

Nowe słowa kluczowe

Towarzysz

Towarzysz to słowo kluczowe, które pojawia się na dziewięciu atutach fabularnych w zestawie spotkań *Członkowie ekspedycji*. Każdy z tych atutów reprezentuje potężnego sprzymierzeńca, którego badacze mogą wziąć ze sobą podczas scenariuszy w tej kampanii, aby zwiększyć swoje szanse na zwycięstwo. Jednak zabranie ze sobą atutu ze słowem kluczowym Towarzysz niesie za sobą ryzyko utracenia tego atutu na stałe.

- ☉ Na początku każdego scenariusza tej kampanii każdy badacz ma możliwość wybrania atutu ze słowem kluczowym Towarzysz i umieszczenia go w grze. Takie atuty nie mogą zostać dodane do talii badacza. Za każdym razem, kiedy badacz otrzymuje taką możliwość, może wybrać innego Towarzysza (lub nie wybrać żadnego).
- ☉ Atut z cechą Towarzysz nie może opuścić gry, chyba że zostanie pokonany (np. nie może zostać odrzucony przez efekt karty, chyba że mówi on bezpośrednio o pokonaniu). Jeśli badacz zostanie pokonany, każdy atut ze słowem kluczowym Towarzysz, który wziął ze sobą, również zostaje pokonany.
- ☉ Jeśli atut ze słowem kluczowym Towarzysz zostanie pokonany, należy usunąć go z gry. Następnie należy wykreślić imię danej postaci z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii.
- ☉ Na końcu każdej gry należy zanotować w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii obrażenia i punkty przerażenia znajdujące się na atucie ze słowem kluczowym Towarzysz. (*Księga kampanii powie wam, kiedy to zrobić*).
- ☉ Jeśli badacz zrezygnuje podczas scenariusza, jego atut ze słowem kluczowym Towarzysz opuszcza grę, ale nie zostaje pokonany. Należy pozostawić na nim wszystkie obrażenia i punkty przerażenia, ponieważ na końcu gry będzie trzeba je zanotować w Dzienniku kampanii.

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 czujnego ataku. Ten atak zostaje wykonany bez względu na to, czy wróg jest w zwiarcu z wymykającym się badaczem, czy nie.

Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia kampanii *Na krawędzi Ziemi* można rozpoznać dzięki następującemu symbolowi poprzedzającemu kolekcjonerski numer karty:



Przygotowanie kampanii

Aby przygotować kampanię *Na krawędzi Ziemi*, należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności.

1. Wybór badaczy.
2. Każdy gracz przygotowuje swoją talię badacza.
3. Wybór poziomu trudności.
4. Przygotowanie worka chaosu.
 - ☉ Łatwy (*chcę powrócić z ekspedycji*):
+1, +1, +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ✨, ✨, ✨, ✨, ✨, ✨.
 - ☉ Standardowy (*chcę stawić czoła żywiołom*):
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ✨, ✨, ✨, ✨, ✨, ✨.
 - ☉ Trudny (*chcę zgłębić zaginione miasto*):
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, ✨, ✨, ✨, ✨, ✨, ✨.
 - ☉ Eksperski (*chcę poznać oblicze prawdziwego szaleństwa*):
0, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -7, ✨, ✨, ✨, ✨, ✨, ✨.

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia **Prologu**.



Prolog

„Jestem zmuszony opowiedzieć tę historię, ponieważ naukowcy orzekli, że nie wysłuchają mnie, jeśli nie poznają moich argumentów. Sprzeciwiam się mianowicie planom wtargnięcia na kontynent antarktyczny, przewidującym szeroko zakrojone poszukiwania skamielin oraz odwierty i topienie prastarej pokrywy lodowej – lecz przyczyny tego sprzeciwu wyjawiam z najwyższą niechęcią; tym mniej jestem ku temu skłonny, że pewnie nikt mych ostrzeżeń nie posłucha. Odkryję tu najprawdziwsze fakty; wszelako jestem pewien, że zostaną przyjęte z powątpiewaniem; gdybym jednak zataił wszystko to, co wydaje się wydumane i nieprawdopodobne, zostałbym z niczym”.

– H. P. Lovecraft, *W górach szaleństwa*

Prolog 1: „Teraz już rozumiecie, tak? Czemu musimy powstrzymać tę ekspedycję?” Profesor Dyer siedzi naprzeciwko was za swoim biurkiem. Dookoła piętrzą się liczne artykuły i czasopisma naukowe, w tym długa relacja samego Dyera z jego podróży na Antarktydę. Aż do opublikowania tego poprawionego raportu – rzekomej „prawdy” – ostatnia wyprawa uniwersytetu na Antarktydę przyniosła niewiele naukowych odkryć.

Na prośbę Dyera przeczytaliście nowe sprawozdanie na temat tego, co naprawdę wydarzyło się po drugiej stronie tych „Gór Szaleństwa”, jak je nazywał. Trudno byłoby uwierzyć w jego opowieść, gdyby nie zbiór fotografii i rysunków, które się z nią wiązały, a na których dojrzeć można było dowody na istnienie: zniekształconych karykatur ciał, niepokojących pięcioramiennych grobów ze śniegu czy dziwnych okazów, które znaleziono do połowy zagrzebane w lodzie. I wreszcie ujęcia z lotu ptaka ostrych czarnych szczytów opisanych w raporcie Dyera.

Dyer wezwał was, abyście pomogli mu przekonać jego współpracowników do zrezygnowania ze zbliżającej się ekspedycji. Kiedy rozmyślał nad tą przedziwną historią, jego uczeń, Danforth — jedyny członek ekspedycji, który dotarł do nieziemskiego kamiennego miasta opisanego w sprawozdaniu, krąży tam i z powrotem przed wejściem do biura Dyera, mamrocząc do siebie bez sensu.

Nadal nie jesteście pewni, co o tym wszystkim myśleć. Z jednej strony troska Dyera wydaje się prawdziwa, a jego relacja jest wypełniona takimi szczegółami, że trudno jest wątpić w jej autentyczność. A jednak to nie może być prawda. Starożytne miasto wykute w lodzie przez istoty pierwotne? Tak zwane „Starsze Istoty”? Jak coś takiego może w ogóle istnieć? Kiedy odkładacie raport z powrotem na biurko Dyera, Danforth mamrocze coś o bliżej nieokreślonym czarnym dole. Profesor wpatruje się w was przekrwionymi od braku snu oczami. „I co?” – pyta Dyer. – „Pomożecie nam powstrzymać to szaleństwo? Przemówicie im do rozsądku?”

Główny badacz musi zdecydować (wybiera jedno):

- Ⓒ „Wierzę wam... ale jeśli to, co mówicie, jest prawdą, czy nie powinniśmy dokładniej zbadać tych znalezisk?” Przejdź do **Prologu 2**.
- Ⓒ „Przykro mi, ale to brzmi zbyt niedorzecznie, aby mogło być prawdą”. Przejdź do **Prologu 3**.

Prolog 2: Zdenerwowany Dyer wypuszcza z siebie powietrze i uspokaja się. „Kiedyś chyba sam odpowiedziałbym tak samo. Ale teraz, po tym, co zobaczyłem...” Ciało podstarzałego mężczyzny przeszywa dreszcz. „Chcecie wyruszyć do miejsca, które nie należy do ludzkości. Zaczynam wierzyć, że my, uczeni, zgłębialiśmy tajemnice nauki tak długo, aż pokona nas to, co znajdziemy”.

„Lub to, co znajdzie nas” – wtrąca stojący za wami Danforth.

Dyer spogląda na swojego ucznia, próbując odczytać coś z jego twarzy, po czym zwraca się do was: „Jeśli wyruszyście w podróż z dr Kensler, wielu z was może z niej już nie wrócić. Może przemyślcie to jeszcze raz?”

Thumaczyście, że chociaż wyprawa niesie za sobą ogromne ryzyko, dr Amy Kensler – naukowiec stojąca na czele nowej wyprawy na Antarktydę – podjęła wszelkie środki ostrożności, aby nie spotkało ich to samo, co członków ekspedycji Dyera. Co ważniejsze, to jedyny sposób, aby zrozumieć zagrożenie, z którym się mierzycie, oraz przygotować się na wypadek, gdyby te potworności ujrzały światło dzienne przez nieostrożność innych naukowców.

„Tak, cóż... Przyznaję, że też się tego obawiam” – odpowiada. – „Obawiam się, że nie uda nam się przekonać większości środowiska naukowego. Być może byłoby lepiej, gdybyśmy... Gdybyśmy tam wrócili i dowiedzieli się więcej na temat tego, co widzieliśmy...”

Danforth kiwa głową. „Zgadzą się. Skąd wiemy, że to, co widzieliśmy, nie było tylko przesadnym wyobrażeniem dwóch odkrywców z niezdrową fascynacją rzeczami dziwnymi i makabrycznymi? Nieszczęsnymi przegadami Artura Gordona Pyma?”

Oczy Dyera zwięzają się, gdy patrzy na swojego ucznia. W jego ciemnych oczach dostrzegacie wiedzę tak głęboką, że aż przeszywa was dreszcz. „Mówisz takie rzeczy, a jednak pozwolę sobie stwierdzić, że nie widziałeś tego, co ja”.

W głosie studenta czuć drwinę. „To nie ty dostrzegłeś tamto zjawisko na krawędzi zbocza—”

„Nie mówię o żadnym „zjawisku”, Danforth; mówię o tym, co zobaczyłem w tobie” – odcina się Dyer. „To, co mówiłeś w samolocie, wyraz twojej twarzy... Nigdy tego nie zapomnę”. W pokoju zapada cisza, a Danforth wraca do swojego rogu, aby na nowo pograć się we własnych wątpliwościach.

Dyer zwraca się do was błagalnie. „Niezależnie od tego, czy naprawdę nie ma sposobu, bym mógł was zniechęcić?” Zastanawiacie się przez chwilę, po czym kręcicie głowami. Stawka jest zbyt wysoka – zwłaszcza, jeśli opowieść Dyera to prawda.

„Niech więc będzie” – stwierdza Dyer z westchnieniem. – „Skoro nie macie pojęcia, w co się pakujecie, chyba nie pozostaje nam nic innego jak iść z wami. Możecie powiedzieć dr Kensler, że wygrała. Będziemy gotowi do wyruszenia w drogę za tydzień”.

Podajecie mu dłoń, po czym kierujecie się w stronę drzwi. „Dla dobra nas wszystkich, mam nadzieję, że Danforth ma rację” – dodaje, zanim się oddalicie.

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze przekonali Dyera, aby zgodził się na wyprawę.

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

Przejdź do **Prologu 4**.

Prolog 3: Szczeka Dyera zaciska się, a policzki czerwienieją. Przez chwilę wygląda tak, jakby miał uderzyć pięścią w biurko, ale po chwili zastanowienia bierze głęboki oddech i potrząsa głową. „Właściwie każdy rozsądny człowiek tak by do tego podszedł. Być może moja wiara w środowisko naukowe była nieuzasadniona. Oczywiście dr Kensler mi nie uwierzy, nawet widząc te wszystkie dowody”. Aby wyrazić swoją frustrację, rzuca na biurko kilka fotografii.

Tłumaczycie, że motywacją dr Amy Kensler – naukowiec stojącej na czele nowej wyprawy na Antarktydę – jest czysta akademicka ciekawość, a nie chciwość czy sława.

„To bez znaczenia” – komentuje gorzko Dyer. – „Nawet jeśli, to mimo ostrzeżeń szuka ona kolejnych dowodów na moje znaleziska. Historia zatacza krąg. Być może nauka sama z siebie jest czystym szaleństwem. Jesteśmy jedynie małymi, głupiutkimi myszami w zamknięciu, które dla własnego dobra usiłują uciec, jednak nie rozumieją prawie nic z tego, co znajduje się poza ich klatką”.

Danforth podchodzi bliżej i wpatruje się w rozrzucone na biurku Dyera zdjęcia. „Być może to, co widzieliśmy, to nic innego jak przesadne wyobrażenia dwóch odkrywców z niezdrową fascynacją rzeczami dziwnymi i makabrycznymi. Nieszczęsnymi przygodami Artura Gordona Pyma”.

Oczy Dyera zwięzają się, gdy patrzy na swojego ucznia. W jego ciemnych oczach dostrzegacie wiedzę tak głęboką, że aż przeszywa was dreszcz. „Mówisz takie rzeczy, a jednak pozwól sobie stwierdzić, że nie widziałeś tego, co ja”.

W głosie studenta czuć drwinę. „To nie ty dostrzegłeś tamto zjawisko na krawędzi zbrocza—”

„Nie mówię o żadnym „zjawisku”, Danforth; mówię o tym, co zobaczyłem w tobie” – odcina się Dyer. „To, co mówiłeś w samolocie, wyraz twojej twarzy... Nigdy tego nie zapomnę”. W pokoju zapada cisza, a Danforth wraca do swojego rogu, aby na nowo pograć się we własnych wątpliwościach.

Dyer zwraca się do was błagalnie. „Niezależnie od tego, czy naprawdę nie ma sposobu, bym mógł was zniechęcić?” Tłumaczycie mu, że jeśli macie uwierzyć w jego historię, musicie zobaczyć to wszystko na własne oczy.

„Niech wam będzie” – Dyer się podnosi. – „Skoro nie macie pojęcia, w co się pakujecie, chyba nie pozostaje nam nic innego jak iść z wami. Możecie powiedzieć dr Kensler, że wygrała. Będziemy gotowi do wyruszenia w drogę za tydzień”.

Kiwacie głowami i kierujecie się w stronę drzwi. „Dla dobra nas wszystkich, mam nadzieję, że Danforth ma rację” – dodaje, zanim się oddalicie.

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze nie uwierzyli w raport Dyera.

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

Przejdź do **Prologu 4**.

Prolog 4: Spoglądacie w zachmurzone niebo, mając nadzieję, że nie jest to prorocтво przyszłych wydarzeń. Przez chmury przebija się tylko pojedynczy, srebrzysty promień słońca. Wzdrygacie się i zarzucacie na ramiona płaszcze, a następnie kierujecie się aż na koniec bostońskiej przystani.

Należy zebrać wszystkie karty z zestawu spotkań Członkowie ekspedycji. Podczas czytania dalszej części tego prologu, za każdym razem, gdy będzie przedstawiany nowy członek ekspedycji, należy znaleźć w danym zestawie spotkań atut fabularny o takim samym imieniu i zapoznać się z jego treścią.

Zestaw spotkań Członkowie ekspedycji jest oznaczony następującym symbolem:



Przed wejściem na pokład Teodozji stoi DR AMY KENSLER. Jako profesor biologii na Uniwersytecie Miskatoniec i stąpająca twardo po ziemi naukowiec od ponad dziesięciu lat stoi na czele Wydziału nauk ścisłych. Gdy się zbliżacie, wykreśla z listy wasze imiona, nie podnosząc nawet wzroku. „Dobrze, że przyszliście na czas. Pan Ellsworth zanieś wasze bagaże na pokład”.

„Och, czyżby?” – stojący obok niej mężczyzna odpowiada, chichocząc. Wyciąga do was dłoń na przywitanie. „ROALD ELLSWORTH, do usług”.

Aby przybliżyć wam postać Roalda, dr Kensler dodaje: „Pan Ellsworth był członkiem kilkunastu ekspedycji i ma doskonałe referencje. Jestem przekonana, że w ciągu najbliższych tygodni jego doświadczenie będzie dla nas nieocenioną pomocą”.

Ellsworth przewraca oczami. „Doświadczenie, tak... i chęć do bycia wykorzystywanym do pracy fizycznej!” – dodaje z przekąsem, gdy podnosi wasze bagaże i dźwiga je na pokład.

„Ruchy, Ellsworth!” – ze środka statku dobiega was jakiś głos. Zauważacie ponurego mężczyznę o bujnej, brązowej brodzie, pospieszającego Ellswortha. – „Mamy jeszcze w czort do ogarnięcia, zanim będzie można wypłynąć!”

„Mam tu robotę, Cookie” – krzyczy Ellsworth w odpowiedzi, po czym odwraca się do was i komentuje: „Nie przejmujcie się nim. Cookie bywa czasem nerwowy, ale to równy gość”.

„Nazywam się Fredericks” – ponownie krzyczy ponury mężczyzna. „JAMES FREDERICKS. Naprawdę, czasem wydaje mi się, że tylko ja jestem przygotowany do tej cholery wyprawy” – mamrocze ze złością. – „I nie gadali wam, że nazywanie statku po kimś, kto zginął na morzu, przynosi pecha?”

Z wnętrza statku dobiega was kolejny głos: „Cookie, bądź trochę ciszej, jeśli łaska, niektórzy próbują pracować”. Mężczyzna odpowiada chrząknięciem i wraca pod pokład, przewracając oczami. Wyciągacie głowy i dostrzegacie na górze opartą o reling młodą kobietę. Jej długie, brązowe włosy są upięte w gruby kucyk, który zwisa jej przez ramię. „Hej! Dotarliście!” – woła do was. – „Dr Kensler była całkiem podekscytowana, że do nas dołączycie. Cieszę się, że będę mogła z wami pracować”.

Bez podnoszenia wzroku znad swojej listy dr Kensler mamrocze: „Panna TAKADA HIROKO to nasz mechanik lotniczy. Tak jak podczas poprzedniej wyprawy, zbudujemy nasze samoloty na miejscu. Bez obaw – może i jest jedną z najmłodszych specjalistów w swojej dziedzinie, ale bez wątpienia zna się na rzeczy”.

Stopniowo przybywają nowi członkowie załogi. Pierwszy z nich to mężczyzna po trzydziestce o rzadkiej blond brodzie i jasnozielonych oczach. „Pan AVERY CLAYPOOL” – dr Kensler przedstawia wam mężczyznę i podajecie mu dłoń. „Pan Claypool jest...współpracownikiem... pana Ellswortha. Będzie pełnił funkcję naszego przewodnika po Antarktydzie”.

„O ile pozwoli na to pogoda” – żartuje Claypool. „Szczerze mówiąc, będziemy mieć szczęście, jeśli w ogóle uda nam się zejść z lodowca”.

„Jestem pewna, że z twoimi umiejętnościami dojdziemy tak daleko, jak wcześniej Dyer i Lake”.

„Właśnie tego się obawiam” – mruczy po nosie Claypool i dziarskim krokiem rusza na pokład. Po drodze mija Ellswortha i obydwaj zastygają na chwilę w bezruchu, wbijając w siebie wzrok. Moglibyście przysiąc, że temperatura obniża się o kilka stopni, kiedy mijają się bez słowa.

„Zwykle są... w lepszych stosunkach” – dr Kensler mówi półszepceniem – „ale ostatnio mają ze sobą jakiś problem. Oby nauczyli się jakoś siebie tolerować. Przecież nie będą w stanie przez tyle czasu się unikać”. Patrzycie, jak przez ułamek sekundy wzrok Claypoola wędruje jeszcze za Ellsworthem, po czym mężczyzna odwraca się ze złością i wchodzi na statek.

Następnie podchodzi do was kobieta o ciemnobrązowej skórze i podkrążonych oczach. Oprócz bagażu niesie ze sobą dość dużą, jaskrawoczerwoną torbę medyczną z białym krzyżem. Nie uchodzi waszej uwadze nerwowe drżenie dłoni dr Kensler, kiedy wyciąga ją na powitanie. „Dziękuję, że do nas dołączyłaś, Mala”.

„Och, Amy. Ktoś musi utrzymać was przy życiu” – odpowiada. Następuje moment niezręcznej ciszy, gdy dr Kensler spogląda na kobietę, po czym spuszcza wzrok i rumieni się. „Tak. W porządku” – mówi kobieta i rusza w stronę pomostu.

Kiedy Mala jest już wystarczająco daleko, dr Kensler odchrząkuje. „DR MALA SINHA to nasz medyk” – tłumaczy. – „Nie było łatwo ją przekonać, żeby do nas dołączyła, więc postarajcie się nie nadużywać jej pomocy w nieistotnych sprawach. Odmrożenia będą bardzo poważnym problemem, podobnie jak gangrena i hipotermia. Postarajcie się jej do siebie nie zrazić”. Nie jesteście pewni, czy dr Kensler żartuje.

Zapada krótka cisza, którą przerywa męski głos i głośnie szczekanie. „Anyu! Do cholery, Anyu, nie uciekaj tak!” – krzyczy.

„A to pan Ashevak” – mówi dr Kensler, skreślając ze swojej listy kolejne nazwisko. Parę chwil później zauważacie biegnącego w waszą stronę wielkiego szarego psa z wystawionym z ekscytacji językiem. Pochylacie się i głaszczecie zwierzę, przeczesując palcami jego gęste, długie futro. W końcu dobiega również mężczyzna, dysząc ze zmęczenia. „Anyu... Daj spokój, myślałem, że... lepiej mi poszła... twoja tresura” – mówi, z trudem łapiąc oddech.

„ELIYAH ASHEVAK to nasz opiekun psów” – wtrąca dr Kensler – „Do jego zadań należy opieka nad 44 psami zaprzęgowymi, które ze sobą zabieramy, w tym ich karmienie i tresowanie”.

„AS, razem z Anyu” – poprawia ją, po czym odwraca się do was, aby ucisnąć wam dłonie. – „A poza tym, skoro będziemy uwięzieni na tym statku przez dobrą chwilę, to darujmy sobie formalności. Mówcie mi po prostu Eliyah”.

Kiedy mężczyzna i jego potężny pies wchodzi na pokład, pytacie dr Kensler, czy dostała wysłany przez was list dotyczący obaw profesora Dyera. „Dobrze znam jego raport” – odpowiada Kensler – „ale jak już mu nieraz mówiłam, nie mam zamiaru odwoływać ani przekładać tej wyprawy—” Przerwywają

jej dochodzące zza waszych pleców kroki. „O wilku mowa” – mówi pod nosem Kensler, spoglądając znad listy. Odwracacie się i widzicie nie kogo innego jak PROFESORA WILLIAMA DYERA oraz jego ucznia DANFORTHĄ dźwigających swoje bagaże. „Ciesz się, że postanowiliście do nas dołączyć, Williamie”.

„Amy” – zwraca się do kobiety – „nie jestem tu, bo popieram twoją ekspedycję. Jestem tu po to, aby upewnić się, że ty i twoi towarzysze nie dacie się zabić. Nie masz pojęcia, z czym mamy do czynienia”.

„Po drodze będziesz miał zatem wystarczająco dużo czasu, aby nas wszystkich doedukować”. Kensler zwraca się teraz do Danfortha, który wpatruje się w tankowiec z bolesnym grymasem: „Danforth, mam nadzieję, że wiesz, że nie masz obowiązku brać udziału w tej wyprawie. Po wszystkim co przeszedłeś...” – kobieta milknie, a jej brwi unoszą się w wyrazie troski, wypierając wcześniejszy chłód na jej twarzy.

„Doceniam pani troskę, dr Kensler, ale z chęcią powrócę na Antarktydę. Chęć... nie, muszę... znowu tam być”.

Jego wzrok wędruje w kierunku Teodozji, która jednostajnie kołysze się w górę i w dół na lekko wzburzonych wodach Oceanu Atlantyckiego. „Rozumiem. Wnosimy jeszcze resztę naszego sprzętu na pokład. Pan Ellsworth pomoże wam znaleźć wasze kajuty”. Kiwacie głowami i ruszacie na pokład razem z resztą załogi i członków ekspedycji – głównie są to studenci, niezależni badacze oraz kilku naukowców z różnych dziedzin. Po raz kolejny obserwujecie skąpe srebrzyste promienie światła nad waszymi głowami, które wkrótce zostaną stłumione przez szare chmury.

Tych 9 postaci będzie waszymi towarzyszami podczas tej kampanii. Ich rozmaite zdolności mogą okazać się niezbędne podczas nadchodzących scenariuszy. Jednak jeśli chcecie, aby ekspedycja zakończyła się sukcesem, musicie dbać o ich zdrowie zarówno fizyczne, jak i psychiczne.

W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii możecie sprawdzić aktualny stan zdrowia każdego członka ekspedycji. Kiedy któryś z nich zostanie zraniony lub ucierpi jego psychikę, należy to odpowiednio zaznaczyć w Dzienniku kampanii. (Gra powie wam, kiedy to zrobić).

Za każdym razem, kiedy któryś z członków ekspedycji zostanie zabity lub wpadnie w obłęd, należy go wykreślić z listy.

Kiedy będziecie gotowi do rozpoczęcia kampanii, przejdźcie do **Scenariusza I: Lód i śmierć**.

Scenariusz I: Lód i śmierć

Od wyjazdu z Bostonu minęło osiem długich, pełnych wysiłku tygodni. Teodozja podążała tą samą trasą, co jej poprzednicy, Arkham i Miskatonic – najpierw płynęła na południe wzdłuż wschodniego wybrzeża i przez Kanał Panamski, po czym wyruszyła w kierunku koła podbiegunowego. Im niższa stawała się temperatura, tym większym problemem dla nawigacji stawały się lodowe góry, ale dzięki doświadczeniu załogi i dziennikom poprzednich kapitanów, którzy odbyli tę samą podróż, sprawnie dotarliście na miejsce. W końcu zauważacie przed sobą spowite mgłą szczyty wulkanów Erebus i Terror, które znajdują się na Wyspie Rossa, niedaleko lodowca, do którego ma dopłynąć wasza ekspedycja.

Kiedy zbliżacie się do brzegu, dr Kensler i reszta załogi spotykają się na pokładzie Teodozji, aby przedyskutować dalsze plany. „Do wylądowywania zapasów na lodowiec użyjemy tego samego systemu boi bryczesowych, co wcześniej” – wyjaśnia. – „Panowie Fredericks, Ellsworth i Claypool popłyną jedną z naszych mniejszych łodzi na brzeg, aby znaleźć dla nas dobre miejsce do przycumowania. Panno Takada, gdy rozbijemy już obóz, priorytetem są samoloty. Panie Ashevak, proszę przygotować zaprzęgi, aby szybko przetransportować zapasy do obozu. Kiedy tylko dobijemy do brzegu, będziemy mieć mnóstwo do zrobienia w krótkim czasie. Nie chcę, żebyś do tego wszystkiego musiał się jeszcze męczyć z trzema tuzinami psów. Dlatego miej je w gotowości”.

Elijah przewraca oczami i leniwie głaszcze Anyu, który siedzi grzecznie u jego boku. „Tak jest”.

Głos zabiera profesor Dyer. „Podejrzewam, że brak sprzętu do topienia i rozbijania lodu oznacza, że nie będziemy pobierać żadnych próbek mineralów?” – pyta retorycznie.

Dr Kensler kręci głową. „Nie ma takiej potrzeby, ale jeśli trafimy akurat na jakiś ciekawy okaz, możemy go przy okazji wydobyć. Celem naszej misji jest wyłącznie potwierdzenie odkryć, których dokonał pan z Danforthem, oraz dostarczenie kolejnych dowodów na istnienie tego starożytnego gatunku, tych „Starszych Istot”, jak je pan nazwał. Oczywiście najlepszy byłby żywy okaz... tak dziwna i obca bestia, uwięziona pod powierzchnią lodu od wieków — podejrzewam, że to byłoby jak odkrycie żywego mamuta wielkiego”.

Mężczyzna wzdraga się. „Żywy okaz? Ma pani świadomość, że te istoty zabiły kilku ludzi Lake’a, prawda? Proszę mi powiedzieć, jak według pani mielibyśmy go złapać?”

Kobieta mruga. „To pan jest ekspertem, Williamie. Niech pan mi powie”.

Dyer odchodzi na bok, kręcąc głową i złoścąc pod nosem. „Wiedziałem, że to był zły pomysł...”

„W porządku, każdy wie, co ma robić. Dotrzemy do lądu w ciągu godziny. Bądźcie gotowi” – mówi dr Kensler, kończąc zebranie. Zanim zdąży zejść pod podkład, podchodzić i zwracać jej uwagę, że nadal nie wiecie, co powinniście robić.

„Och, na pewno nie zabraknie tu dla was pracy fizycznej” – odpowiada, a po jej twarzy przemyka uśmiech.

Przejdź do **Lód i śmierć, Część 1**.

Lód i śmierć, Część I

Wprowadzenie 1: Po dwóch tygodniach i wielu godzinach ciężkiej pracy ekspedycja jest gotowa, aby po raz pierwszy wyruszyć na zimny, martwy ląd Antarktydy. Panna Takada, wraz z dwoma innymi mechanikami, zmontowali trzy kompletne samoloty wzdłuż płaskiego lodowca – idealnego miejsca do startów i lądowań. Wasz zespół gromadzi się przy samolotach, wraz ze sprzętem pozwalającym rozbić obóz na kilka dni. Plan jest następujący: dwa samoloty przelecą nad rozległymi, postrzępionymi szczytami, a ich załoga zrobi zdjęcia lotnicze kamiennego miasta opisanego w raporcie Dyera... oczywiście o ile coś takiego w ogóle istnieje.

„Jeśli znajdziemy bezpieczne miejsce do lądowania, urządzimy tam tymczasową bazę” – tłumaczy dr Kensler. „Dyer, Danforth, Fredericks i Claypool zostaną na miejscu, podczas gdy reszta wyruszy w drogę powrotną do naszego głównego obozu. Używając sań, możemy przewozić zapasy pomiędzy obozami. Jeśli jednak nie uda nam się wylądować, po prostu przyjrzymy się okolicy i wrócimy do obozu”. Członkowie załogi kiwają głowami na zgodę i zaczynają wsiadać do samolotów.

Jeśli jednym z badaczy w tej kampanii jest Winifred Habbamock, przejdź do **Wprowadzenia 2**.

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

Wprowadzenie 2: „Zapnijcie pasy”, mówisz reszcie, gdy rozkręcasz śmigło i wskakujesz na fotel pilota. Dajesz znak pilotowi w drugim samolocie i obydwoje włączacie silniki. Jeden po drugim odrywacie się od powierzchni lodowca i wzbijacie wysoko pośród gęstą mgłę. Nigdy wcześniej nie leciałaś tak dużym samolotem, ale to dla ciebie żadna przeszkoda. W ciągu paru chwil wiesz już dokładnie, jak poradzić sobie z nieintuicyjnym sterowaniem tej bestii. Ale pogoda to zupełnie inna sprawa. Niespokojne antarktyczne wiatry i gęsta mgła to kiepskie warunki do latania. Im głębiej zanurzasz się w piękne i zwodnicze polarne miraże, tym silniej musisz walczyć o utrzymanie kontroli nad samolotem.

Dr Kensler zerka przez okno, kiedy w oddali pojawiają się wspaniałe góry przypominające zaklęte, unoszące się nad chmurami zamki. „Są przepiękne” – mówi cicho.

„To jeszcze nic” – odpowiada Dyer. – „Poczekaj, aż zobaczysz—”

Nagle rozpętuje się burza. Zimny wiatr uderza tak niespodziewanie i silnie, że prawie spadasz z fotela. Oba samoloty miotają się w powietrzu i słyszysz, jak kilkoro pasażerów za twoimi plecami krzyczy z przerażenia.

„Co do diabła?” – pyta z niezadowolaniem Fredericks.

„Musimy wracać!” – krzyczy Claypool. – „Jeśli będziemy lecieć dalej, rozbijemy się przez tę wicherę!”

„Ale jesteście już tak blisko!” – warczy rozgoryczona Kensler.

„Nie mamy wyboru!” – odkrzykuje mężczyzna, ale jest już za późno. Samolot nieubłaganie pikuje w stronę ziemi, a ty na próżno walczysz, aby odzyskać sterowanie. W tym samym momencie co ty, pozostali pasażerowie zauważają na niebie ciemny kształt. Przypomina jakiś masywny cień, niczym kurtyna rozciągnięta pomiędzy górami lub postrzępione skrzydła potężnej pradawnej istoty. Spogląda na ciebie gniewnie przerażającymi, pustymi oczami. Następnie próbuje was dosięgnąć i—

Przejdź do **Wprowadzenia 4**.

Wprowadzenie 3: „Zapnijcie pasy” – mówi wasz pilot. Wdrapujecie się na swoje fotele i czekacie na start. Jeden po drugim oba samoloty odrywają się od powierzchni lodowca i wzbijają wysoko pośród chmury. Niespokojne antarktyczne wiatry i gęsta mgła to kiepskie warunki do latania, lecz mimo to przemierzacie piękne i zwodnicze polarne miraże, podziwiając kilometry lodowych pustkowi i pokrytych zaspami jałowych ziem.

Dr Kensler zerka przez okno, kiedy w oddali pojawiają się wspaniałe góry przypominające zaklęte, unoszące się nad chmurami zamki. „Są przepiękne” – mówi cicho.

„To jeszcze nic” – odpowiada Dyer. – „Poczekaj, aż zobaczysz—”

Nagle rozpętuje się burza. Zimny wiatr uderza tak niespodziewanie i silnie, że prawie spadasz z fotela. Oba samoloty miotają się w powietrzu i słyszysz, jak kilkoro pasażerów za twoimi plecami krzyczy z przerażenia.

„Co do diabła?” – pyta z niezadowolaniem Fredericks.

„Musimy wracać!” – krzyczy Claypool. – „Jeśli będziemy lecieć dalej, rozbijemy się przez tę wichurę!”

„Ale jesteśmy już tak blisko!” – warczy rozgoryczona Kensler.

„Nie mamy wyboru!” – odkrzykuje mężczyzna, ale jest już za późno. Samolot nieubłaganie pikuje w stronę ziemi, a pilot na próżno walczy, aby odzyskać sterowanie. W tym samym momencie co ty, pozostali pasażerowie zauważają na niebie ciemny kształt. Przypomina jakiś masywny cień, niczym kurtyna rozciągnięta pomiędzy górami lub postrzępione skrzydła potężnej pradawnej istoty. Spogląda na ciebie gniewnie przerażającymi, pustymi oczami. Następnie próbuje was dosięgnąć i—

Przejdź do **Wprowadzenia 4.**

Wprowadzenie 4: Gdy odzyskujecie świadomość, waszą pokrytą pęcherzami skórę przeszywa ostry ból. Przez mgłę ledwo słyhać stłumione krzyki na zewnątrz płonących resztek samolotu. Ktoś chwytając jedno z was za ramię, odciąga od wraku i pociąga za sobą na miękkim śniegu. Dookoła rozlega się coraz więcej krzyków. „Tam jest kolejny!” „Szybko!” „Złap mnie za rękę!”

Podniesienie się kosztuje was dużo wysiłku. To cud, ale jesteście jedynie posiniaczeni i zdyszani. Większość członków ekspedycji jest w podobnym stanie, z wyjątkiem...

Należy zebrać 9 atutów fabularnych z zestawu spotkań Członkowie ekspedycji, potasować je i wylosować jeden z nich. Wybrana postać zginęła w katastrofie samolotu. Wykreśl imię danej postaci z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że (imię postaci) zginął w katastrofie samolotu.

Znajdź i odczytaj fragment w następnej kolumnie, który odpowiada postaci, która zginęła w katastrofie samolotu. Następnie przejdź do **Przygotowania.**

Jeśli Prof. William Dyer zginął w katastrofie samolotu:

Danforth pada na kolana, przyglądając się okaleczonemu ciału starszego mężczyzny. „Powiniennem... powiniennem był...” – zaczyna, ale słowa grzęzną mu w gardle.

Dr Kensler kładzie mu dłoń na ramieniu. „To moja wina, nie twoja” – mówi. – „Nie powinnam była ignorować jego obaw. Ten kształt na niebie... to było coś nienaturalnego”. Ale potworne spojrzenie nie znika z oczu Danfortha.

„Chodź, młody” – Fredericks zwraca się do Danfortha. – „Wiem, że to boli. Ale musimy iść dalej. Noc nadejdzie szybciej, niż nam się wydaje. A wtedy już po nas”.

Danforth kiwa powoli głową, ale musicie go siłą odciągnąć od jego mentora, zanim udaje wam się oderwać jego spojrzenie od pustych oczu Dyer'a.

Jeśli Roald Ellsworth zginął w katastrofie samolotu:

„Cholera” – jęczy Cookie, wyciągając pozbawione życia ciało Ellswortha z wraku samolotu. „Jasna cholera. Do cholery z całą tą przeklętą ekspedycją i z wami!” Dr Kensler i profesor Dyer przyjmują na siebie ciężar jego wściekłości, ale na niego nie patrzą – ich oczy są utkwione w zwłokach Ellswortha. Widzicie, jak Claypool odwraca wzrok, nie mogąc znieść widoku zimnych, martwych oczu swojego przyjaciela. „Czym do diabła było to coś na niebie? Wiecie? Jasne, że nie wiecie. Szlag by to!” Cookie przeklina jeszcze przez dłuższą chwilę, po czym samotnie odchodzi, brodząc w śniegu.

„Panie Fredericks, dokąd pan idzie?” – Kensler usiłuje przekrzyczeć szalejącej wichry.

„A jak myślisz?” – odkrzykuje. – „Musimy znaleźć miejsce na obóz przed nocą albo wszyscy skończymy jak Ellsworth, tak?”

Po chwili zastanowienia dr Kensler kiwa oziębłą głową. – „Ma rację. Chodźmy”.

Jeśli Eliyah Ashevak zginął w katastrofie samolotu:

Anyu leży u boku Eliyaha, szturchając go raz za razem, na próżno usiłując go przekonać, aby przestał udawać martwego. Oprócz skowyczącego psa nikt więcej nie ma odwagi wydać z siebie żadnego odgłosu.

W końcu Takada siada obok Anyu i zaczyna uspokajająco przeczesać palcami po sierści psa. „Chodź, mała. Musimy iść”.

„Och, po prostu zostaw tego cholernego psa” – mówi Cookie. Spojrzenia reszty zespołu szybko go uciszają.

Mija jeszcze kilka minut, nim Takadzie udaje się odciągnąć Anyu od ciała Eliyaha. Nawet gdy brniecie już po śniegu, pies spogląda jeszcze za siebie i cicho skomle, mając nadzieję, że za chwilę jego pan przestanie udawać i zacznie biec, by was dogonić. Dopiero gdy ciało rozmywa się pośród gęstej mgły, dosięga was świadomość śmierci jednego z was.



Jeśli Danforth zginął w katastrofie samolotu:

„Nie... Nie...!” Profesor Dyer szarpie martwe ramię Danfortha drżącą ręką. „Czemu pozwoliłem mu do nas dołączyć? Dlaczego byłem tak głupi? Dlaczego?” – strufluje sam siebie.

Dr Kensler kładzie mu dłoń na ramieniu. „To ja mu na to pozwoliłam, nie ty. Wina leży po mojej stronie” – mówi.

Profesor Dyer spuszcza głowę, zrezygnowany. „Może... może teraz w końcu będzie mógł zaznać spokoju. Jego problemy i demoniczne wizje nareszcie dobiegły końca”. Wyciąga dłoń, aby dotknąć zimnego czoła swojego ucznia, ale zostaje odciągnięty przez Claypoola i Fredericksa.

„Musimy iść” – mówi Claypool. – „Niedługo zapadnie zmrok. Musimy ruszać”.

Dyer ponuro kiwa głową, ale za zasłoną jego szerokich, przerażonych oczu kryją się ciemne myśli.

Jeśli James „Cookie” Fredericks zginął w katastrofie samolotu:

Claypool i Ellsworth klęczą nad okaleczonym ciałem Cookiego.

„To był swój chłop” – w końcu wydusza z siebie Claypool.

Ellsworth kiwa głową. „Mimo jego usilnych starań, aby udowodnić nam, że jest inaczej” – dodaje.

Claypool pozwala sobie na najdelikatniejszy uśmiech, chociaż widać, że jego wargi drżą.

Przez dłuższą chwilę obaj milczą, dopóki dr Kensler nie przerywa ich żaloby. „Przykro mi, ale musimy ruszać”.

„Daj im chwilę, dobrze?” – wtrąca się Elijah, ale obaj badacze podnoszą się i stają na baczność.

„Ona ma rację” – mówi Claypool. – „Cookie nie chciałby, żebyśmy próżnowali. Pierwszy powiedziałby, że musimy ruszać”.

Jeśli Avery Claypool zginął w katastrofie samolotu:

Dr Sinha patrzy w górę na resztę zespołu i kręci głową, odkładając ramię Claypoola z powrotem na śnieg.

Ellsworth kładzie dłoń na ramieniu Cookiego, ale mężczyzna natychmiast ją strząsa. W geście oskarżenia wskazuje palcem Takadę. „To wszystko twoja wina!” – krzyczy, z trudem brnąc przed siebie i popychając ją na ziemię. „Gdybyś zbudowała sprawny samolot, a nie tę kupę złomu, to Claypool nadal by żył!”

Takada wbija w niego wzrok. „Z samolotem wszystko było w porządku! Przecież widzieliście to coś na niebie, prawda?”

Elijah i Ellsworth chwytają Cookiego za łokcie i odciągają go do tyłu. Dr Kensler pomaga Takadzie wstać. „Panna Takada ma rację” – mówi badaczka. – „Samolot nie miał żadnej usterki. Straciło go coś innego. Musimy dowiedzieć się, co to było”.

Gdy załoga zaczyna się oddalać, widzicie, że spojrzenie Ellswortha nadal utkwione jest w zwłokach Claypoola. „Tak... Tak mi przykro, Avery” – mówi.

Jeśli Takada Hiroko zginęła w katastrofie samolotu:

Powycinane, martwo ciało Takady leżące w maszynie, którą sama skonstruowała, przypomina jakiś okrutny, ponury żart. Przez jakiś czas załoga milczy, zanim uświadamia sobie, co się wydarzyło.

Elijah patrzy w niebo z zaskobieniem. „Czym do diabła było to coś? Ten cień? Nigdy nie widziałem czegoś podobnego”.

Danforth odpowiada cichym pomrukiem, ledwo słyszalnym pośród wycia wiatru. „Skrzydła. Oczy w ciemności. Bezokienna bryła o pięciu wymiarach...” – podnosi głowę, gdy zdaje sobie sprawę, że reszta zespołu wpatruje się w niego w osłupieniu.

„Nie mamy czasu na żalobę” – ogłasza dr Kensler. – „Niedługo zapadnie zmrok”.

Elijah sprzeciwia się ruchem głowy. „Daj spokój, Kensler. Takada nie żyje. Daj nam chwilę, dobrze?”.

„Ona ma rację” – wtrąca się profesor Dyer. – „Jeśli nie chcemy skończyć jak ona, musimy iść”.

Jeśli dr Mala Sinha zginęła w katastrofie samolotu:

Dr Kensler klęczy nad ciałem dr Sinhy w absolutnej ciszy. Dopiero gdy podchodzą bliżej, zauważacie lzy spływające po jej twarzy.

„Mala... Nigdy ci nie powiedziałam...” – szepcze, szlochając.

Claypool klęka obok niej i pociąga ją za ramię. „Otrzyj policzki. Łzy zaczną zamarać—”

Dr Kensler odpycha Claypoola i odchodzi na bok, aby się uspokoić. Kiedy wraca, jej kamienna twarz jest jeszcze chłodniejsza niż zwykle. „To moja wina. To wszystko moja wina”.

„Znała ryzyko” – mamrocze Cookie.

Dr Kensler obdarza go spojrzeniem tak zimnym, że samo mogłoby zamrozić lzy. Podnosi się i brnie przez śnieg, a reszta załogi podąża jej śladem w kompletnej ciszy. Przez dłuższy czas nikt nie ma odwagi się odezwać.

Jeśli dr Amy Kensler zginęła w katastrofie samolotu:

Dr Sinha klęczy przy ciele dr Kensler i podejmuje desperacką próbę reanimacji. Mijają kolejne minuty ciszy, podczas których wykonuje swój ponury obowiązek. Jest już jasne, że nic nie przywróci życia zmarłej, a mimo to nie przestaje. Jedyne, co słyszycie, to wyszeptywane przez nią błagania i cichy szloch pomiędzy słowami.

Jako pierwszy ciszę przerywa Cookie. „Cholera” – zaczyna dobitnie – „to co do diabła teraz zrobimy?”

„Chciałaby, żebyśmy kontynuowali ekspedycję” – odpowiada Claypool.

„Do diabła z ekspedycją!” – krzyczy dr Sinha.

Profesor Dyer kładzie jej rękę na ramieniu i wtrąca się: „Claypool ma rację. Jeśli się teraz zatrzymamy, to oznaczałoby, że oddała życie na próżno”. Dr Sinha ustępuje i szlochając, pada w ramiona Dyera. „Musimy iść – przez wzgląd na Amy”.

Przygotowanie badaczy

- ☉ Każdy badacz może wybrać 1 dostępnego członka ekspedycji, który nie został jeszcze wykreślony z listy, aby do niego dołączył. Umieść atut fabularny wybranej postaci w grze, w obszarze gry danego badacza. (Te atuty fabularne można znaleźć w zestawie spotkań *Członkowie ekspedycji*).

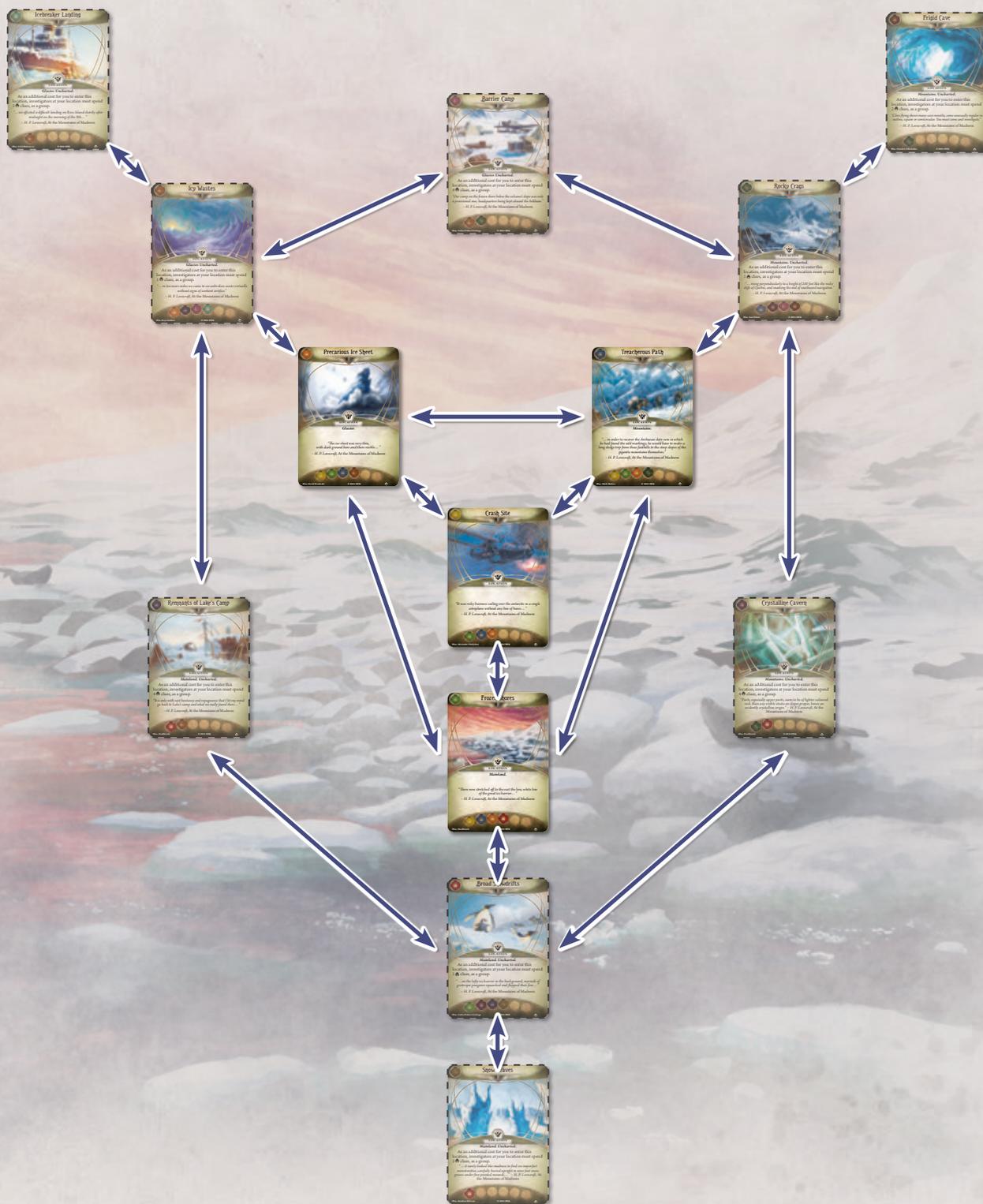
Przygotowanie scenariusza

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Lód i śmierć, Katastrofa, Stworzenia w lodzie, Mordercza pogoda, Niebezpieczeństwa Antarktydy, Cisza i tajemnica, Tekeli-li* oraz *Pradawne zło*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Odłóż na bok, poza grę zestaw spotkań *Stworzenia w lodzie*.
- ☉ Umieść w grze następujące lokalizacje: *Miejsce katastrofy, Niebezpieczna droga, Lodowy brzeg i Zagrożająca zmarzlina*. (Ułóż lokalizacje tak, jak to pokazano na następnej stronie).
 - ❖ Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Miejscu katastrofy.
 - ❖ Odłóż każdą lokalizację z cechą *Niezbadana* na bok, poza grę.
- ☉ Odłóż wroga *Mknący nonsens* na bok, poza grę.
- ☉ Odłóż wroga *Gwiazdny koszmar* na bok, poza grę.
- ☉ Sprawdź poziom trudności.
 - ❖ Jeśli grasz na poziomie *Trudnym*, umieść 1 żeton zagłady na *Tajemnicy 1a*.
 - ❖ Jeśli grasz na poziomie *Ekspersckim*, umieść 2 żetony zagłady na *Tajemnicy 1a*.
- ☉ Potasuj wszystkie osłabienia *Tekeli-li!* i utwórz z nich talię *Tekeli-li*. Umieść tę talię obok talii tajemnic.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Łód i śmierć”



Uwaga: Na początku części 1 tylko Miejsce katastrofy, Niebezpieczna droga, Lodowy brzeg i Zagrożająca zmarzlina znajdują się w grze. Każda inna lokalizacja rozpoczyna grę odłożona na bok i zostaje umieszczona w grze, gdy dowolny badacz wejdzie do jednej z połączonych lokalizacji w wyniku zdolności na tajemnicach 1-3.

NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU

przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): Żadne przygotowanie nie ułatwiłoby waszej podróży przez lód i mróz. Miesiące treningów przed wyprawą opłaciły się – gdy utknęliście na mieliźnie, gdy byliście w stanie zebrać trochę zapasów i gdy szukaliście bezpiecznego miejsca na nocny odpoczynek... ale wasze myśli wciąż wracają do momentu, gdy ujrzeliście potworną rzecz, która spowodowała katastrofę waszego samolotu, do przerażających wynaturzeń, które ścigały was przez śnieżne pustkowia, a do tego ten dźwięk — ten okropny dźwięk, ten wrzask! Chyba wolelibyście stracić wszystkie zmysły, gdyby tylko w zamian oszczędzono wam tego wrzasku, który prześladowa was teraz bez przerwy. Kiedy zmęczenie daje o sobie znać i powoli zasypiacie, dźwięk nadal rozchodzi się echem w waszych myślach: Tekeli-li! Tekeli-li!

☉ Wybierz lokalizację w grze, na której nie ma żadnych żetonów wskazówek. W Dzienniku kampanii zanotuj „Obóz” oraz nazwę danej lokalizacji. Do końca scenariusza *Lód i śmierć* ta lokalizacja będzie nazywana obozem badaczy.

❖ Obok nazwy obozu zanotuj w nawiasie wartość schronienia obozu.

☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej wartości schronienia obozu (minimum 3) plus łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

☉ Przejdź do **Punktu zapisu I: Zniknięcie**. (Nie składaj jeszcze gry).

Zakończenie 1: Kiedy docieracie do obozu, prześladowają was wspomnienia istot, które napotkaliście na lodowym pustkowiu. Coś takiego w ogóle nie powinno istnieć. Nawet w raporcie Dyera nie było mowy o czymkolwiek podobnym do tych stworów. Gdy rozbijacie obóz, wśród was i reszty ekspedycji panuje pośporna cisza. Nikt nie mówi o tym, co zobaczyliście na zlodowaciałym odludziu. Nikt nie wspomina o odrażających dźwiękach, które wydawały te potwory. Możecie tylko mieć nadzieję, że wasz obóz jest w wystarczająco zacisznym miejscu, aby ukryć was przed spojrzeniem tych istot – czymkolwiek by one nie były...

☉ W Dzienniku kampanii zanotuj „Obóz” oraz nazwę danej lokalizacji, w której badacze zrezygnowali. Do końca scenariusza *Lód i śmierć* ta lokalizacja będzie nazywana obozem badaczy.

❖ Obok nazwy obozu zanotuj w nawiasie wartość schronienia obozu.

☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej wartości schronienia obozu (minimum 3) plus łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.

☉ W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii zanotuj aktualny stan zdrowia i pocztytalności każdego atutu z cechą Towarzyszy w grze.

☉ Przejdź do **Punktu zapisu I: Zniknięcie**. (Nie składaj jeszcze gry).

Punkt zapisu I: Zniknięcie

Zniknięcie 1: Wasz odpoczynek trudno nazwać przyjemnym. Szalejące zimno przenika wasze ciała, a nieustannie wyjący wiatr płała waszym umysłem figle, wywołując obrazy zdeformowanych, atramentowych kształtów wylaniających się z ziemi i rozdzierających waszą drużynę na strzępy.

Kiedy już prawie udało wam się zostawić te potworne wizje za sobą, wasz odpoczynek przerywa krzyk zaskoczenia. Budzicie się i zastajecie wasz obóz w nieładzie, zauważacie też nieobecność niektórych waszych towarzyszy. Ku waszemu przerażeniu, ślady prowadzą w stronę zamarznętej dziczy, z dala od waszego względnie bezpiecznego obozu.

Zbierz atuty fabularne odpowiadające ocalałym członkom ekspedycji. Potasuj je i dobierz losowe z nich w liczbie równej wartości schronienia waszego obozu. Te postaci są bezpieczne.

Jeśli każdy ocalały członek ekspedycji jest bezpieczny, przejdź do **Zniknięcie 2**.

Pozostali członkowie ekspedycji zaginęli w akcji. W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii zanotuj „ZwA” obok imienia każdej postaci, która zaginęła.

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

☉ **Muszą sobie poradzić sami.** Pominiecie następną część scenariusza. Przejdź do **Zniknięcie 2**.

☉ **Idźcie śladami zaginionych członków drużyny.** Rozegracie następną część scenariusza. Przejdź do **Zniknięcie 3**, jeśli chcecie zrobić to natychmiast, lub do **Zniknięcie 4**, jeśli chcecie zrobić przerwę i kontynuować grę podczas następnego spotkania.

Zniknięcie 2: Spędzacie cały następny dzień odpoczywając i przygotowując się do następnego etapu podróży...

☉ Nie składaj jeszcze gry.

☉ Pomiń **Lód i śmierć, Część II** w całości.

☉ Zaginieni członkowie drużyny z pewnością nie mieli szansy przetrwać nocy. W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii wykreśl imiona każdej postaci oznaczonej jako „ZwA”.

☉ Natychmiast przejdź do **Punktu zapisu II: Atak**.

Zniknięcie 3: Postanawiacie wyruszyć na poszukiwanie zaginionych członków waszej ekspedycji...

☉ Nie usuwaj żadnych lokalizacji z gry. (Usuń wszystkie żetony i odrzuć wszystkie karty z danych lokalizacji w normalny sposób).

☉ Przywróć do pierwotnego stanu każdą talię badacza i talię spotkań.

☉ Przejdź do **Lód i śmierć, Część II**.

Zniknięcie 4: Postanawiacie wyruszyć na poszukiwanie zaginionych członków waszej ekspedycji...

☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Lód i śmierć” zanotuj nazwę każdej odkrytej przez was lokalizacji. (Podczas następnej rozgrywki dane lokalizacje będą znajdować się w grze i odkryte).

☉ Złóż grę w normalny sposób.

☉ Kiedy będziecie gotowi do kolejnej rozgrywki, rozpocznijcie od **Lód i śmierć, Część II**.

Lód i śmierć, Część II

Wasza drużyna przygotowuje się do poszukiwania tych, którzy zaginęli w nocy. Ani trochę nie macie ochoty wychodzić z powrotem na mroz tak szybko po znalezieniu schronienia, ale nie macie wyboru, jeśli chcecie znaleźć swoich towarzyszy.

Dodaj 1 żeton ❄ do worka chaosu.

Przeczytaj każdy z poniższych fragmentów, który odpowiada postaci, która nie zaginęła. Następnie przejdź do **Przygotowania**.

Jeśli dr Amy Kensler żyje i nie zaginęła:

„To jakieś kompletne szaleństwo” – mówi dr Kensler ostrym, zniecierpliwionym tonem. – „Gdzie oni się do diabła podziali? I jakim cudem nikt z nas niczego nie zauważył?” Chcecie ją pocieszyć, ale kobieta już zbiera swoje rzeczy i przygotowuje się do poszukiwań.

Jeśli dr Amy Kensler została wybrana jako towarzysz badacza podczas tej rozgrywki, wchodzi do gry z 1 dodatkowym sekretem.

Dodatkowo, jeśli dr Mala Sinha zaginęła:

„Mala, ty... głupia...!” – mamrocze do siebie, wpychając do torby zapasy. „Czemu miałabyś to zrobić...?”

Dr Amy Kensler musi zostać wybrana jako towarzysz badacza podczas tej rozgrywki, jeśli to możliwe.

Jeśli profesor William Dyer żyje i nie zaginął:

„Tak samo, jak w przypadku zespołu profesora Lake’a” – narzeka Dyer. – „Kiedy straciliśmy z nimi kontakt, początkowo myśleliśmy, że to wina pogody. Ale...” – napotykanie spojrzeniem na jego zimne, puste oczy. – „Tym razem jesteśmy mądrzejsi? Prawda? A przynajmniej wydawało mi się, że byliśmy”.

Jeśli profesor William Dyer został wybrany jako towarzysz badacza podczas tej rozgrywki, wchodzi do gry z 1 dodatkowym sekretem.

Dodatkowo, jeśli Danforth zaginął:

„Danforth, on... on ciągle mówił o powrocie” – przyznaje Dyer, zaciskając pomarszczoną, zmęczoną dłoń. – „A co jeśli... jeśli miał na myśli właśnie to? Powinienem być poświęcić mu więcej uwagi, powinienem być potraktować go poważniej...”

Profesor William Dyer musi zostać wybrany jako towarzysz badacza podczas tej rozgrywki, jeśli to możliwe.

Jeśli Avery Claypool żyje i nie zaginął:

Claypool przelicza pozostałe zapasy i kręci głową. „Niczego nie brakuje” – przyznaje z niedowierzaniem. – „Nic ze sobą nie wzięli. Nikt nie widział, jak odchodzą, ani nie ma żadnych dowodów na to, że ktoś ich porwał. To wszystko nie ma sensu”. Pytacie Claypoola, jak długo człowiek może wytrzymać w takich warunkach bez zapasów. „Przy takiej pogodzie? I z tymi... istotami, które tam grasują?” Spuszcza wzrok, ale wyraz jego twarzy i tak zdradza odpowiedź. „Nie przetrwają nocy”.

Jeśli Avery Claypool został wybrany jako towarzysz badacza podczas tej rozgrywki, wchodzi do gry z 1 dodatkowymi zapasami.

Dodatkowo, jeśli Roald Ellsworth zaginął:

Kiedy przygotowujecie się do wyruszenia na poszukiwania, zwykle rozgadany Claypool przez cały czas jest ponury i cichy. Jeszcze nigdy nie widzieliście go tak zdeterminowanego.

Avery Claypool musi zostać wybrany jako towarzysz badacza podczas tej rozgrywki, jeśli to możliwe.

Jeśli James „Cookie” Fredericks żyje i nie zaginął:

Cookie ładuje naboje do swojego rewolweru z nieobecnym spojrzeniem. Macie przecucie, że to nie jest pierwszy raz, kiedy po przebudzeniu czekało na niego jakieś traumatyczne doświadczenie. „Znajdziemy ich” – powtarza raz za razem ściszym głosem. – „Znajdziemy ich”. Nie jesteście pewni, kogo próbuje przekonać.

Jeśli James „Cookie” Fredericks został wybrany jako towarzysz badacza podczas tej rozgrywki, wchodzi do gry z 1 dodatkowym nabojem.

Dodatkowo, jeśli Takada Hiroko zaginęła:

„Do cholery, Roko – nie mam zamiaru cię stracić” – Cookie mamrocze ze złością. – „Masz wrócić cała i zdrowa. Nie waż się mnie zawieść”.

James „Cookie” Fredericks musi zostać wybrany jako towarzysz badacza podczas tej rozgrywki, jeśli to możliwe.

Przygotowanie badaczy

- ❶ Bazaowa liczba początkowych zasobów każdego badacza jest równa wartości schronienia obozu (zamiast 5).
- ❷ Każdy badacz może wybrać 1 dostępnego członka ekspedycji, który nie został jeszcze wykreślony z listy lub oznaczony jako „ZwA”, aby do niego dołączył. Umieść atut fabularny wybranej postaci w grze, w obszarze gry danego badacza. Ustaw wartości zdrowia i pocztytalności danej postaci tak, jak jest to wskazane w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii

Przygotowanie scenariusza (po Punkcie zapisu)

Użyj tego Przygotowania, tylko jeśli kontynuujesz grę bezpośrednio po rozegraniu Części 1.

- ❶ Zbierz wszystkie karty z zestawów spotkań *Zagubieni pośród nocy* i *Zdani na siebie*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami: 
- ❷ Przeszukaj talię spotkań i wszystkie obszary poza grą w poszukiwaniu wszystkich kart z zestawów spotkań *Katastrofa* i *Stworzenia w lodzie*. Usuń z gry wszystkie karty z tych zestawów spotkań. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami: 
- ❸ Stwórz talię tajemnic, używając do tego Tajemnic 4–6, oraz talię aktów, używając do tego Aktu 2. (Można je znaleźć w zestawie spotkań *Zagubieni pośród nocy*).
- ❹ Umieść każdą pozostałą odłożoną na bok lokalizację *Niezbadana* w grze (schemat ułożenia lokalizacji znajduje się na stronie 11).
- ❺ Umieść na każdej odkrytej lokalizacji żetony wskazówek w liczbie równej jej wartości wskazówek.
- ❻ Kilku członków ekspedycji zaginęło w mrokach nocy!
 - ❖ Znajdź każdego wroga z cechą **Opętany** z zestawu spotkań *Zagubieni pośród nocy*, którego nazwa odpowiada jednemu z członków ekspedycji oznaczonych w Dzienniku kampanii jako „ZwA”. Odłóż każdego z tych wrogów zakrytego na bok, poza grę. Usuń pozostałych z gry.
 - ❖ Znajdź karty fabuły z zestawu spotkań *Zagubieni pośród nocy* i potasuj je. Dodawaj po jednej takiej zakrytej karcie do odłożonych wcześniej na bok wrogów, dopóki nie będzie się tam znajdować łącznie dokładnie 9 odłożonych w ten sposób na bok wrogów i kart fabuły. Usuń niewykorzystane karty fabuły z gry.
 - ❖ Potasuj te 9 odłożonych na bok kart i umieść je pojedynczo zakryte pod każdą z 9 znajdujących się w grze lokalizacji z cechą **Niezbadana**.
- ❼ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w obozie.
- ❽ Wtasuj resztę wcześniej zebranych kart spotkań do talii spotkań.
- ❾ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Przygotowanie scenariusza (od zera)

Użyj tego Przygotowania, tylko jeśli przygotowujesz Część II po przerwie.

- ☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Lód i śmierć*, *Zagubieni pośród nocy*, *Zdani na siebie*, *Mordercza pogoda*, *Niebezpieczeństwa Antarktydy*, *Cisza i tajemnica*, *Tekeli-li* oraz *Pradawne zło*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Stwórz talię tajemnic, używając do tego Tajemnic 4–6, oraz talię aktów, używając do tego Aktu 2. (Można je znaleźć w zestawie spotkań *Zagubieni pośród nocy*).

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:

- ☉ Wylosuj 1 członka ekspedycji i usuń go z gry. Pozostałych 8 członków ekspedycji oznacz jako „ZwA”.
- ☉ Wylosuj 1 lokalizację, która zostanie głównym obozem. Wszystkie pozostałe lokalizacje rozpoczynają grę nieodkryte.

- ☉ Postarajcie się uratować tak wielu członków ekspedycji, jak to możliwe!

- ☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Lód i śmierć” znajdź nazwy wszystkich lokalizacji zanotowanych jako „Odkryte lokalizacje”. Umieść każdą z tych lokalizacji w grze odkrytą (z liczbą żetonów wskazówek równą jej wartości wskazówek).

❖ Każdą inną lokalizację umieść w grze zakrytą.

- ☉ Kilku członków ekspedycji zaginęło w mrokach nocy!

❖ Znajdź każdego wroga z cechą **Opełnany** z zestawu spotkań *Zagubieni pośród nocy*, którego nazwa odpowiada jednemu z członków ekspedycji oznaczonych w Dzienniku kampanii jako „ZwA”. Odłóż każdego z tych wrogów na bok, poza grę. Usuń pozostałych z gry.

❖ Znajdź karty fabuły z zestawu spotkań *Zagubieni pośród nocy* i potasuj je. Dodawaj po jednej takiej zakrytej karcie do odłożonych wcześniej na bok wrogów, dopóki nie będzie się tam znajdować łącznie dokładnie 9 odłożonych w ten sposób na bok wrogów i kart fabuły. Usuń niewykorzystane karty fabuły z gry.

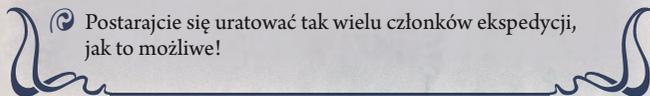
❖ Potasuj te 9 odłożonych na bok kart i umieść je pojedynczo zakryte pod każdą z 9 znajdujących się w grze lokalizacji z cechą **Niezbadana**.

- ☉ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w obozie.

- ☉ Potasuj wszystkie osłabienia Tekeli-li, które nie znajdują się obecnie w talii żadnego z badaczy, i stwórz z nich talię Tekeli-li. Umieść tę talię obok talii tajemnic.

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

- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.



NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU

przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): Kiedy noc dobiega końca, burza rozpętuje się na dobre. Szalejące, lodowate wiatry i gęste opady śniegu sprawiają, że wasze zadanie staje się niemożliwe do wykonania. W takich warunkach nigdy nie odnajdziecie pozostałych członków załogi, a nawet jeśli, to...

Poczucie winy i rozpacz zaciska wasze gardła. Nie ma mowy, żeby przetrwali tę nawałnicę, na pewno nie bez zapasów i schronienia. To, że musieliście wybrać pomiędzy życiem swoim a ich, stanie się dla was ciężarem, który z pewnością będziecie nosić ze sobą do końca życia. A będziecie mieć szczęście, jeśli potrwa ono dłużej niż parę dni.

☞ Przejdź do **Zakończenia 1**.

Zakończenie 1: Nie ma wątpliwości, że coś zmusiło waszych towarzyszy do opuszczenia bezpiecznego obozu. Coś obcego i tajemniczego. Coś, co przeczy waszej wiedzy na temat Antarktydy. Nikt z zaginionych nie pamięta, dlaczego odeszli i co właściwie robili. Zupełnie, jakby ich wspomnienia zostały wymazane. A może ich świadomość została wyparta przez jakąś inną...

Na szczęście wygląda na to, że doszli już do siebie. Oplakujecie tych, których straciliście, i przygotowujecie się na nadchodzący dzień. Z odpočzynkiem czy bez, jeśli macie przetrwać, będziecie mieć tylko jedną szansę.

- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☞ W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii zanotuj aktualny stan zdrowia i poczytalności każdego atutu z cechą Towarzysz w grze.
- ☞ Znajdź w puli zwycięstwa każdego wroga, którego nazwa odpowiada jednej z niewykreślonych postaci w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Udało się uratować te postaci! Wykreśl dopisek „ZwA” znajdujący się obok imion tych postaci.
- ☞ Wszyscy zaginieni członkowie drużyny, którzy nie zostali odnalezieni, z pewnością nie przetrwali nocy. W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii wykreśl imiona każdej postaci oznaczonej nadal jako „ZwA”.

☞ Przejdź do **Punktu zapisu II: Atak**. (Nie składaj jeszcze gry).

Punkt zapisu II: Atak

Atak 1: Ledwo znaleźliście czas, żeby odpocząć, gdy nagle elektryzuje was dźwięk czegoś wystrzeliwującego z ziemi niedaleko was. Następuje silny wstrząs, przez który lód dookoła was zaczyna pękać. Nagle rozlega się ten dźwięk – ten podstępny szczebiot – Tekeli-li! Tekeli-li!

Czymkolwiek były stworzenia, które spotkaliście wcześniej, jesteście pewni, że pochodzą spod powierzchni lodu, który muszą rozbić lub się przez niego przecisnąć, aby dostać się na powierzchnię. Muszą być w stanie w jakiś sposób żyć głęboko pod powierzchnią lodowej pokrywy Antarktydy. Te wstrząsy mogą oznaczać tylko jedno.

Wasza wyobraźnia podsuwa wam wizje, w których te potwory wylaniają się nagle wszędzie dookoła was, wpelzają do waszych oczu i uszu, po czym przejmują nad wami kontrolę. Jedno jest pewne – nie jesteście już tu bezpieczni.

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- ☞ **Ratuj się, kto może!** Pominiecie następną część scenariusza. Przejdź do **Ataku 2**.
- ☞ **Zostańcie i walczcie!** Rozegracie następną część scenariusza. Przejdź do **Ataku 3**, jeśli chcecie zrobić to natychmiast, lub do **Ataku 4**, jeśli chcecie zrobić przerwę i kontynuować grę podczas następnego spotkania.

Atak 2: Pospiesznie łapiecie, co tylko wpadnie wam w ręce, i uciekacie z obozu. Zatrzymujecie się dopiero, kiedy wiecie, że ścigające was istoty są oddalone od was o wiele kilometrów. Kiedy udaje wam się ponownie rozbić obóz, jest już po południu, a członkowie załogi są kompletnie wyczerpani. Wasz nowy obóz to obraz nędzy i rozpacz... ale będzie musiał wam wystarczyć.

- ☞ **Pomiń Lód i śmierć, Część III** w całości.
- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że załoga uciekła w góry.
- ☞ Złóż grę. Do końca kampanii nie wróćcie już do tego scenariusza.
- ☞ Przejdź do **Antraktu I: Noc odpočzynku**.

Atak 3: Postanawiacie odeprzeć atak potwornych istot...

- ☞ Nie usuwaj żadnych lokalizacji z gry. (Usuń wszystkie żetony i odrzuć wszystkie karty z danych lokalizacji w normalny sposób).
- ☞ Przywróć do pierwotnego stanu każdą talię badacza i talię spotkań.
- ☞ Przejdź do **Lód i śmierć, Część III**.

Atak 4: Postanawiacie odeprzeć atak potwornych istot...

- ☞ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Lód i śmierć” zanotuj nazwę każdej odkrytej przez was lokalizacji. (Podczas następnej rozgrywki dane lokalizacje będą znajdować się w grze i odkryte).
- ☞ Złóż grę w normalny sposób.
- ☞ Kiedy będziecie gotowi do kolejnej rozgrywki, rozpocznijcie od **Lód i śmierć, Część III**.



Lód i śmierć, Część III

„Tam – widzicie to?” – jeden z członków ekspedycji wręcza wam swoją lornetkę i wskazuje na coś w oddali. Wyszliście poza obóz w poszukiwaniu pozycji obronnej, z której byliby widać nadciągające potwory... ale to, co zobaczyliście, okazało się jeszcze gorsze. Nie tylko wdzierają się już na teren obozu, czego się spodziewaliście, ale dodatkowo z każdą chwilą wylania ich się spod powierzchni lodu coraz to więcej.

Obserwujecie, jak lodowa pokrywa pęka, a z powstałych szczelin sączą się wielokolorowe miraże. Jedno z was wskazuje ręką inny kierunek, gdzie dostrzegacie kolejny wylewający się z pęknięć gejzer. Trochę dalej – kolejny. „To się kiedyś skończy, prawda?”

Odkładacie lornetkę i mówicie reszcie zespołu, aby przygotowała się do walki. Nie wiecie, czy uda wam się odeprzeć atak tych dziwnych stworzeń, ale istnieje tylko jeden sposób, aby się o tym przekonać.

Doładaj 1 żeton ❄ do worka chaosu. Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie badaczy

- Ⓢ Bazowa liczba początkowych zasobów każdego badacza jest równa wartości schronienia obozu (zamiast 5).
- Ⓢ Każdy badacz może wybrać 1 dostępnego członka ekspedycji, który nie został jeszcze wykreślony z listy, aby do niego dołączył. Umieść atut fabularny wybranej postaci w grze, w obszarze gry danego badacza. (Te atuty fabularne można znaleźć w zestawie spotkań *Członkowie ekspedycji*). Ustaw wartości zdrowia i pocztytalności danej postaci tak, jak jest to wskazane w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii

Przygotowanie scenariusza (po Punkcie zapisu)

Użyj tego Przygotowania, tylko jeśli kontynuujesz grę bezpośrednio po rozegraniu poprzedniej części.

- Ⓢ Zbierz wszystkie karty z zestawów spotkań *Sączące się koszmary* i *Stworzenia w lodzie*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami: 
- Ⓢ Przeszukaj talię spotkań i wszystkie obszary poza grą w poszukiwaniu wszystkich kart z zestawów spotkań *Zagubieni pośród nocy*, *Zdani na siebie* i *Katastrofa*. Usuń z gry wszystkie karty z tych zestawów spotkań. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami: 
- Ⓢ Stwórz talię tajemnic, używając do tego Tajemnic 7–8, oraz talię aktów, używając do tego Aktu 3. (Można je znaleźć w zestawie spotkań *Sączące się koszmary*).
- Ⓢ Umieść każdą pozostałą odłożoną na bok lokalizację *Niebadana* w grze (schemat ułożenia lokalizacji znajduje się na stronie 11).
- Ⓢ Umieść na każdej odkrytej lokalizacji żetony wskazówek w liczbie równej jej wartości wskazówek.
- Ⓢ Znajdź 1 ❄ wrogów *Sączący się koszmar*. Rozstaw każdego z nich w innej lokalizacji zgodnie z tekstem ramki „*Sączące się koszmary*” na następnej stronie. Usuń wszystkich pozostałych wrogów *Sączący się koszmar* z gry.
- Ⓢ Znajdź 8 wrogów z cechą *Złuda* z zestawów spotkań *Lód i śmierć* i *Stworzenia w lodzie*. Potasuj je i umieść je (tak równo, jak to możliwe) zakryte pod każdym znajdującym się w grze wrogiem *Sączący się koszmar*.
- Ⓢ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w obozie.
 - ❖ Usuń wszystkie żetony wskazówek z obozu. Na początku gry nie ma na nim żadnych żetonów wskazówek.
- Ⓢ Wtasuj resztę wcześniej zebranych kart spotkań do tali spotkań.
- Ⓢ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Przygotowanie scenariusza (od zera)

Użyj tego Przygotowania, tylko jeśli przygotowujesz Część III po przerwie.

- Ⓢ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Lód i śmierć*, *Sączące się koszmary*, *Stworzenia w lodzie*, *Mordercza pogoda*, *Niebezpieczeństwa Antarktydy*, *Cisza i tajemnica*, *Tekeli-li* oraz *Pradawne zło*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- Ⓢ Stwórz talię tajemnic, używając do tego Tajemnic 7–8, oraz talię aktów, używając do tego Aktu 3. (Można je znaleźć w zestawie spotkań *Sączące się koszmary*).
- Ⓢ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Lód i śmierć” znajdź nazwy wszystkich lokalizacji zanotowanych jako „Odkryte lokalizacje”. Umieść każdą z tych lokalizacji w grze odkrytą (z liczbą żetonów wskazówek równą jej wartości wskazówek).
 - ❖ Każdą inną lokalizację umieść w grze zakrytą.
- Ⓢ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w obozie.
 - ❖ Usuń wszystkie żetony wskazówek z obozu. Na początku gry nie ma na nim żadnych żetonów wskazówek.
- Ⓢ Znajdź 1 ❄ wrogów *Sączący się koszmar*. Można ich znaleźć w zestawie spotkań *Sączące się koszmary*. Rozstaw każdego z nich w innej lokalizacji zgodnie z tekstem ramki „*Sączące się koszmary*” na następnej stronie. Usuń wszystkich pozostałych wrogów *Sączący się koszmar* z gry.
- Ⓢ Znajdź 8 wrogów z cechą *Złuda* z zestawów spotkań *Lód i śmierć* i *Stworzenia w lodzie*. Potasuj je i umieść je (tak równo, jak to możliwe) zakryte pod każdym znajdującym się w grze wrogiem *Sączący się koszmar*.
- Ⓢ Potasuj wszystkie osłabienia *Tekeli-li!*, które nie znajdują się obecnie w talii żadnego z badaczy, i stwórz z nich talię *Tekeli-li*. Umieść tę talię obok talii tajemnic.
- Ⓢ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia tali spotkań.
- Ⓢ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- Ⓢ Wylusuj 1 lokalizację, która zostaje głównym obozem. Wszystkie pozostałe lokalizacje rozpoczynają grę nieodkryte.

- Ⓢ Nie można zrezygnować. Aby wygrać, należy zniszczyć wszystkie *Sączące się koszmary*!

Sączące się koszmary

Jeśli obozem jest Miejsce katastrofy, Niebezpieczna droga, Zagrożająca zmarzlina lub Lodowy brzeg: rozstaw Sączące się koszmary najpierw na Lodowych pustkowiach, potem na Szerokich zaspach, potem na Kamienistej grani, potem na Pomoście lodołamacza.

Jeśli obozem są Lodowe pustkowia lub Pomost lodołamacza: rozstaw Sączące się koszmary najpierw na Grobach ze śniegu, potem w Zimnej jaskini, potem na Pozostałościach obozu Lake'a, potem w Obozie na Barierze Lodowej.

Jeśli obozem są Szerokie zasy lub Groby ze śniegu: rozstaw Sączące się koszmary najpierw na Pomoście lodołamacza, potem w Zimnej jaskini, potem na Pozostałościach obozu Lake'a, potem w Krystalicznej grocie.

Jeśli obozem jest Zimna jaskinia lub Kamienista grań: rozstaw Sączące się koszmary najpierw na Pomoście lodołamacza, potem na Grobach ze śniegu, potem w Obozie na Barierze Lodowej, potem w Krystalicznej grocie.

Jeśli obozem jest Krystaliczna grotka: rozstaw Sączące się koszmary najpierw na Pozostałościach obozu Lake'a, potem w Obozie na Barierze Lodowej, potem na Pomoście lodołamacza, potem na Miejscu katastrofy.

Jeśli obozem jest Obóz na Barierze Lodowej: rozstaw Sączące się koszmary najpierw na Pozostałościach obozu Lake'a, potem w Krystalicznej grocie, potem na Grobach ze śniegu, potem na Miejscu katastrofy.

Jeśli obozem są Pozostałości obozu Lake'a: rozstaw Sączące się koszmary najpierw w Obozie na Barierze Lodowej, potem w Krystalicznej grocie, potem w Zimnej jaskini, potem na Miejscu katastrofy.

NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU

przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): *Pośród szalejącej burzy śniegu i lodu, ledwo udało wam się ująć z życiem. Wleczenie się przez wiele kilometrów pokrytych śniegami równin wyczerpani, przerażeni i niepewni, czy polujące na was zjawy są prawdziwe, czy to tylko wytwór waszej poranionej wyobraźni.*

Wraz z resztą załogi brniecie przed siebie w okrutnej, gorzkiej ciszy. Słońce zmierza ku horyzontowi, ale nadal nie zachodzi. Od wielu godzin nie widzieliście żadnych oznak zagrożenia, ale nie macie odwagi się zatrzymać. Napędza was strach.

Dopiero gdy nie macie już sił iść dalej, w końcu zatrzymujecie się, aby określić swoje położenie i zdecydować, co dalej. Bo tak naprawdę, czy wasza wyprawa nadal jest naukową ekspedycją?

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że załoga z trudem uciekła z lodowca.

☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa. Jeśli w puli zwycięstwa znajduje się przynajmniej 1 wróg Sączący się koszmarami, każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat istot zamieszkujących Antarktydę.

☞ Złóż grę. Do końca kampanii nie wróćcie już do tego scenariusza.

☞ Przejdź do **Antraktu I: Noc odpoczynku.**

Zakończenie 1: *Wraz z resztą załogi brniecie przed siebie w okrutnej, gorzkiej ciszy. Słońce zmierza ku horyzontowi, ale nadal nie zachodzi. Od wielu godzin nie widzieliście żadnych oznak zagrożenia, ale nie macie odwagi się zatrzymać. Napędza was strach.*

Dopiero gdy nie macie już sił iść dalej, w końcu zatrzymujecie się, aby określić swoje położenie i zdecydować, co dalej. Bo tak naprawdę, czy wasza wyprawa nadal jest naukową ekspedycją?

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że załoga pokonała polujące stworzenia.

☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 5 dodatkowych punktów doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat istot zamieszkujących Antarktydę.

☞ W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii zanotuj aktualny stan zdrowia i poczytalności każdego atutu z cechą Towarzysz w grze.

☞ Złóż grę. Do końca kampanii nie wróćcie już do tego scenariusza.

☞ Przejdź do **Antraktu I: Noc odpoczynku.**

Zakończenie 2: *Wraz z resztą załogi brniecie przed siebie w okrutnej, gorzkiej ciszy. Słońce zmierza ku horyzontowi, ale nadal nie zachodzi. Od wielu godzin nie widzieliście żadnych oznak zagrożenia, ale nie macie odwagi się zatrzymać. Napędza was strach.*

Dopiero gdy nie macie już sił iść dalej, w końcu zatrzymujecie się, aby określić swoje położenie i zdecydować, co dalej. Bo tak naprawdę, czy wasza wyprawa nadal jest naukową ekspedycją?

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że załoga uciekła w góry.

☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart w puli zwycięstwa. Jeśli w puli zwycięstwa znajduje się przynajmniej 1 wróg Sączący się koszmarami, każdy badacz otrzymuje 2 dodatkowe punkty doświadczenia, ponieważ zdobył informacje na temat istot zamieszkujących Antarktydę.

☞ W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii zanotuj aktualny stan zdrowia i poczytalności każdego atutu z cechą Towarzysz w grze.

☞ Złóż grę. Do końca kampanii nie wróćcie już do tego scenariusza.

☞ Przejdź do **Antraktu I: Noc odpoczynku.**

Antrakt I: Noc odpoczynku

Noc odpoczynku 1: Nareszcie bezpieczni, razem z resztą załogi dokładnie analizujecie waszą sytuację. Straciliście kilku członków ekspedycji, ale nadal jest was sporo. Z jednej strony wiecie, że pozostanie tu choć na chwilę dłużej nie tylko dowiedzie waszej głupoty, ale i może skutkować waszą śmiercią. Mimo to wasze umysły są pełne pytań i domagają się odpowiedzi, bez względu na wasze obawy. Czym są te tajemnicze, widmowe stworzenia? Co wydarzyło się po tym, jak ekspedycja Dyera opuściła lodowe pustkowia? Przez długi czas omawiacie swoją sytuację i rozważacie różne plany. Niektórzy uważają, że należy natychmiast zakończyć ekspedycję. Ale powrót z pustymi rękami oznacza katastrofę wizerunkową dla uniwersytetu, frustrację środowiska naukowego i prawdopodobnie koniec kariery dla reszty załogi. Przecież mało kto uwierzył w dziwaczne opowieści Dyera – więc dlaczego mieliby uwierzyć wam?

Jeśli William Dyer żyje:

Wystraszony waszym nagłym pojawieniem się, profesor aż podskakuje. „Och! Przepraszam. Myślałem, że... że to może...” – mężczyzna milknie, ale nie musi nawet kończyć zdania. Dobrze wiecie, co teraz czuje. „Wiecie, ja jestem człowiekiem nauki. I jako człowiek nauki, trudno jest mi pogodzić się z tym... z tym co do tej pory widzieliśmy”. Kiwacie głowami i prosicie Dyera, aby wytłumaczył wam swoją teorię na temat tej sytuacji. „Cóż” – zaczyna – „te widmowe stworzenia wydają się posiadać swego rodzaju eteryczną fizjologię, zupełnie inaczej niż Starsze Istoty, które Lake i jego załoga odkryli i zbadali ostatnim razem, gdy tu byłem. Tamte istoty mogły mieć pozaziemskie pochodzenie, ale były też... jak my, i to w wielu aspektach. Rozumiecie, są z krwi i kości. Ale te...” – zastanawia się przez moment w ciszy. – „A jednak nie mogę przestać rozmyślać, co może łączyć oba te gatunki?”.

Rozmowa z profesorem Dyerem pomaga wam zrozumieć choć trochę to szaleństwo. Jeden dowolny badacz może wybrać i usunąć ze swojej talii do 5 osłabień Tekeli-li! (należy je wtasować do reszty zestawu spotkań Tekeli-li).

Jeśli William Dyer jest wykreślony:

Poświęćcie chwilę, aby przejrzeć stare szkice profesora, które wziął ze sobą na wypadek, gdyby mogły się do czegoś przydać. Tak jak podejrzewaliście, żadne z przedstawionych w nich stworzeń nie przypomina w niczym istot, które widzieliście. Jednak gdy już macie się poddać, zauważacie kilka szkiców miasta, które – jak twierdził – odnalazł między ciemnymi, postrzępionymi górami. Przedstawiają one ogromną bramę ozdobioną pięcioma gładkami, otoczonymi pięcioramienną gwiazdą. Pod bramą – czy też może za nią – widnieje coś groteskowego. Linie szkicu rozpadają się na płataninę lekkich pociągnięć i plam atramentu, które trudno nawet opisać. Kilka innych stworzeń z ciałami w kształcie beczki i głowami niczym rozgwiazda – pozaziemskie „Starsze Istoty” opisane przez Dyera w jego raporcie – otaczają bramę po bokach i spoglądają na nią z czcią, a ich przypominające skrzydła kończyny są rozpostarte niczym w geście czci. Chcielibyście sami zapytać Dyera, co to wszystko oznacza, ale niestety na to już za późno. Zabieracie ze sobą jego szkice w nadziei, że przydadzą wam się do czegoś później.

Jeden dowolny badacz może dodać wydarzenie fabularne Szkice Dyera do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

W końcu postanawiacie iść dalej. Oczywiście lot odpada – to coś na niebie na pewno nadal tam grasuje. To cud, że przeżyliście pierwszą katastrofę samolotu, lepiej nie ryzykować drugi raz. Nie, jest tylko jeden sposób, aby dotrzeć do miejsca opisanego w raporcie Dyera: musicie udać się tam pieszo. Po podjęciu decyzji rozchodzicie się, aby choć trochę odpocząć przed czekającą was wyczerpującą wędrówką.

Macie czas przyrzeć się tylko niektórym członkom ekspedycji (niezależnie od tego, czy są oni wykreśleni, czy nie). Pojedynczo wybierzcie i odczytajcie trzy z poniższych sekcji (zamiast tego cztery, jeśli załoga uciekła w góry). Jeśli efekt wybranej sekcji nie może zostać wykonany, nie wlicza się do łącznej liczby odczytanych sekcji i musicie wybrać nową sekcję zamiast niej. Kiedy odczytaliście już odpowiednią liczbę sekcji, należy przejść do **Nocy odpoczynku 2**.

Jeśli Danforth żyje:

Kiedy wchodzić do namiotu Danfortha, mężczyzna mamrocze do siebie w kółko: „...Mysle, że nie ma już żadnej nadziei... i mogłem dostrzec... w obliczach moich towarzyszy... że podjęli decyzję, aby zginąć...” Rytm jego głosu sugeruje, że nie wypowiada on swoich myśli, ale recytuje coś z pamięci. Zauważa waszą obecność dopiero, gdy jedno z was głośno odchrząkuje. Patrzy na was szeroko otwartymi oczami, w ogóle nie mrugając. „Teraz rozumiecie” – mówi cicho. – „Zobaczyliście to, co ja wcześniej”. Kiwacie głowami. Nie ma już żadnych wątpliwości. Czymkolwiek było to, co Danforth widział, kiedy on i profesor uciekali podczas swojej nieszczęsnej podróży, z pewnością jest to ta sama istota, która straciła wasz samolot na ziemię. „To coś wie, że tu jesteśmy” – mówi posępnie. – „Widzi nas”.

Po wysłuchaniu Danfortha lepiej rozumiecie szaleństwo panujące w tym miejscu. Jeden dowolny badacz może rozpocząć **Scenariusz II: Na zakazane szczyty** z 2 dodatkowymi kartami na początkowej ręce.

Jeśli Danforth jest wykreślony:

Postanowicie poszukać dodatkowych informacji w rzeczach Danfortha w nadziei, że prowadził on dziennik lub jakiś zbiór dowodów ze swojej poprzedniej wyprawy z Dyerem. Zamiast tego znajdujecie skarbnicę literatury pełnej makabry i koszmarnych wizji, w tym mocno zużyte wydanie dzieł Edgara Allana Poe. Jego strony są poprzekładane wieloma prowizorycznymi zakładkami, a na marginesach zapisano liczne uwagi i notatki – niektóre istotne, innych zaś nie potraficie w pełni zrozumieć. Nie jesteście pewni, dlaczego Danforth uznał, że warto przywieźć ze sobą taką kolekcję opowiadań, zwłaszcza tak bliskich jego sercu. Otwieracie na jednej z zaznaczonych stron i zaczynacie czytać: „Nie mogliśmy go nakłonić, by dotknął ręką płótna, lub choćby przybliżył się ku niemu; kiedy zaś próbowaliśmy go przymusić, drżał na całym ciele i żałośliwie powtarzał okrzyk: Tekeli-li!” Na marginesie widnieje odręczna notatka Danforth: „Co mogło wywołać taki atak? Jak moge pozbyć się tego straszliwego uczucia?”

Jeden dowolny badacz może dodać atut fabularny Dzieła zebrane E.A. Poe do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli dr Amy Kensler żyje:

Szefowa ekspedycji prawie nie zwraca na was uwagi, gdy wchodziście do jej namiotu. Jej oczy są przyklejone do stojącego przed nią mikroskopu. Najwyraźniej bada kroplę atramentowej, wielobarwnej krwi na małej szalce Petriego. Musiała zebrać wcześniej trochę miazmatu. Pytacie Kensler, czy jest pewna, że to bezpieczne badać próbkę z bliska. „Oczywiście, że nie” – odpowiada sucho. – „Ale czasami, aby dokonać postępu, trzeba narazić się na pewne... niebezpieczeństwa”. Po części się z nią zgadzacie — w końcu jesteście tu tylko dlatego, że zespół postanowił podjąć się ryzyka, aby potwierdzić prawdziwość raportu Dyera. Pytacie dr Kensler, co udało jej się odkryć. „Frustrująco mało. Pod względem fizjologicznym ta substancja nie przypomina niczego, co kiedykolwiek widziałam. Właściwie... nie jestem nawet pewna, czy to w ogóle ciecz. Wygląda na to, że ma cechy wszystkich trzech stanów”. W końcu odsuwa mikroskop na bok, przykrywa szalkę i kieruje na was wzrok. „Byłoby to fascynujące, gdyby tylko nie próbowało nas zabić”.

Badania dr Kensler pozwalają wam lepiej zrozumieć sytuację. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że dr Kensler dzieli się z wami wynikami swoich badań.

Jeśli dr Amy Kensler jest wykreślona:

Przeglądacie notatki dotyczące badań pozostawione przez szefową tej przeklętej ekspedycji. Jeśli ktoś miałby cokolwiek zrozumieć z tego, co do tej pory zobaczyliście, to właśnie dr Kensler. Być może wiedziała o tych istotach więcej, niż mówiła. Przeszukujecie jej namiot i rzeczy osobiste, aż natrafiacie na gruby dziennik wypełniony drobiazgowymi notatkami dotyczącymi podróży na Antarktydę i kilku pierwszych dni, które spędziliście na wylądowywaniu zapasów i rozbijaniu obozu. Dalej notatki robią się coraz mniej szczegółowe, a coraz bardziej chaotyczne. Jej relacja z dni poprzedzających katastrofę samolotu przypomina raczej strumień świadomości szaleńca niż starannie prowadzony dziennik. Opisała ściany ociekające czarną mazią, niekończącą się pustkę pod powierzchnią lodu oraz nie pochodzące z tego świata zło mieszkające po drugiej stronie bramy – i na tym koniec.

Dr Kensler nie była osobą, która poświęciłaby tyle miejsca swoim snom lub opisała fikcyjne wydarzenia. Coś nią wstrząsnęło. Coś sprawiło, że zobaczyła rzeczy, które później opisała. Ale jak? I kiedy? Siadacie i uzupełniacie jej dziennik o waszą relację wydarzeń z ponurą nadzieją, że nawet jeśli nie opuścicie tego kontynentu żywi, ktoś to przeczyta i dowie się, co się tu wydarzyło...

Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać atut Dziennik Kensler do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli dr Mala Sinha żyje:

Gdy wchodziście, dr Sinha obrzuca was szorstkim spojrzeniem. „Jeśli powiecie, że jest «za zimno, żeby zasnąć», to nie rękę za siebie...” – zaczyna, ale kiedy kręcicie głowami, wzdycha. – „Przepraszam. Tak, wiem, wiem. Pokażcie mi więc swoje rany. Zrobię, co do mnie należy”. Wyciąga swoją torbę lekarską i wskazuje wam ręką, żebyście usiedli na śpiworze obok niej. „Nie macie oznak odmrożeń, hipotermii ani gangreny, to dobrze...” W ciszy Sinha bada siniaki i powierzchowne rany, które odnieśliście w wyniku katastrofy samolotu. W końcu cmoka językiem i potrząsa głową. „Niewiarygodne” – mówi pod nosem. Patrzący na nią pytająco. „Dwa samoloty” – tłumaczy – „siedziało w nich prawie tuzin ludzi, a mimo to w wyniku katastrofy odnieśliśmy mniejsze obrażenia, niż od podróży przez lodowiec. Z wyjątkiem...” – urywa, a powietrze wypełnia bolesna cisza. Gdy opatruje wam rany, zastanawiacie się nad ukrytym znaczeniem jej słów, nad prawdą, której nie chciała wypowiedzieć głośno. Czy istota, która straciła wasz samolot, naprawdę chciała was zabić? A może chciała was tylko poprowadzić? Jeśli tak, to do czego?

Pomoc dr Sinhy pozwala wam wyleczyć swoje obrażenia. Jeden dowolny badacz może wyleczyć 1 punkt traumy fizycznej lub wymazać z Dziennika kampanii 1 obrażenie z atutu z cechą Towarzysz.

Jeśli dr Mala Sinha jest wykreślona:

Nie jesteście pewni, co właściwie podkuśiło was do przeszukania namiotu dr Sinhy, ale teraz już wiecie, że pośród jej rzeczy nie znajdziecie odpowiedzi na wasze pytania. Możecie jednak zrobić dobry użytek z jej starej torby lekarskiej i ciepłej odzieży. Kiedy przepakowujecie medykamenty do jednego z plecaków, przeszukuje was dreszcz. Powtarzacie sobie, że robicie to, co konieczne, ale zabieranie dobytku zmarłej mimo to ciąży wam na sumieniu. Jedno z was zarzuca plecak na ramiona i zmierzacie do wyjścia z namiotu dr Sinhy w nadziei, że wraz z jego opuszczeniem odejdą ponure myśli. Waszą uwagę zwraca cichy stukot czegoś, co wypadło z przedniej kieszeni plecaka. Szukacie pod nogami tajemniczego przedmiotu i znajdujecie mały skórzany portfel, w którym znajduje się jedynie szpilka do włosów, zdjęcie dr Sinhy z najprawdopodobniej jej rodziną oraz odcinek biletu na przedstawienie w Teatrze Riverview. Nie zastanawiając się zbyt długo, chowacie go do kieszeni. Jeśli był dla niej wystarczająco ważny, aby go zatrzymać, to musiał mieć dla niej jakąś wartość sentymentalną.

Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Zestaw lekarski Sinhy do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli James „Cookie” Fredericks żyje:

Kiedy podchodzicie, Cookie wpatruje się w ognisko, pogrążony w myślach. W jego nieobecnych oczach odbijają się słabo migoczące płomienie. Kto wie, co tak naprawdę pomiędzy nimi widzi? Kiedy się odzywacie, otrząsa się ze swojej zadumy. „Och. To tylko wy” – mówi oschle. – „Siadajta. Ognisko jest dla wszystkich”. Zbliżacie się do ognia, zdejmujecie rękawiczki i ogrzewacie przez chwilę dłonie, po czym pytacie Cookiego, co myśli o nowym planie. „Co myślę?” – prawie wybucha śmiechem. – „Myślę, żeście do reszty powariowali. Ale co ja tam wiem”. Sugerujecie mu, że wie znacznie więcej, niż innym się wydaje, że wie. „Ach tak?” – mówi ponuro. – „O wojnie może tak. Ale z drugiej strony, może to właśnie jest wojna. No dobrze. Chcecie wiedzieć, co wiem? Dobra”. Słuchacie z uwagą, gdy Cookie opowiada wam wstrząsające opowieści z czasu Wielkiej wojny; opowieści, które z pewnością przysporzyłyby wam koszmarów, gdyby nie to, że właśnie jeden przeżywacie.

Rady Cookiego pomagają wam przygotować się do zbliżającej się podróży. Jeden dowolny badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia.

Jeśli James „Cookie” Fredericks jest wykreślony:

Kiedy rozbijacie obóz, jeden z pozostałych członków załogi podchodzi do was z teczką rzeczy Cookiego. „Pomyślałem, że wy będziecie wiedzieć, co z tym zrobić” – mówi ze smutkiem młody mężczyzna i wręcza wam pakunek. Siadacie przy ognisku i przeglądacie zawartość, jedna rzecz po drugiej. Wewnątrz znajduje się kilka przedmiotów osobistych Cookiego: zegarek kieszonkowy z popękanym szkiełkiem, paczka zapalek z logo Hotelu Excelsior i oczywiście jego zaufany rewolwer Colt .32. Jest w wyjątkowo dobrym stanie, z wypolerowaną lufą i nieskazitelnie czystym drewnianym uchwytem. Znając Cookiego, nie jest to wynik jego miłości do tego przedmiotu, a raczej starych nawyków, których nie potrafił się wyrzucić. Wychylacie bęben i zauważacie, że tylko w części komór znajdują się naboje. Instynktownie kręcicie bębniem i w myślach składacie Cookiemu obietnicę: Nie martw się. Zrobimy z nich dobry użytek.

Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Spersonalizowana .32 Cookiego do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli Avery Claypool żyje:

Gdy podchodzicie, Claypool studiuje mapę Lodowca Szelfowego Rossa, wodząc palcami po liniach. „Mielśmy mieć lepsze warunki pogodowe” – tłumaczy, gdy pochylacie się obok niego. „Nie wiem jak ani dlaczego, ale coś zaburza tutejszy klimat. Trafiamy na burze zbyt nagle nawet jak na Antarktydę, a amplituda temperatur bardziej przypomina tę, którą można zaobserwować w zimie”. Pytacie Claypoola, czy można coś zrobić, aby ułatwić wasze dalsze zmagania. „Najrozsądniejsze wydaje się przeczekanie” – odpowiada – „zresztą niektórzy z nas i tak są zbyt wyczerpani, aby iść dalej. Część jednak myśli inaczej: że powinniśmy natychmiast wyruszyć i poszukać bezpiecznego schronienia gdzie indziej. Myślę, że właściwy kierunek działania jest gdzieś po środku”. Stuka w leżącą przed nim mapę, sugerując, abyście podeszli bliżej. „Te burze uderzają szybko i mocno. Musimy poczekać na okno pogodowe i wyruszyć natychmiast, jak pogoda się uspokoi” – tłumaczy. Kiwacie głowami na zgodę.

Prognozy Claypoola pomagają wam uniknąć niekorzystnej pogody. Usuń 1 żeton ❄ z worka chaosu.

Dodatkowo, jeśli Roald Ellsworth nadal żyje:

Powodowani ciekawością, postanawiacie trochę powęszyć i pytacie Claypoola, o co chodzi między nim a Ellsworthem. „Hm? Och, z Roaldem? My—to znaczy—” – jąka się, unikając waszego spojrzenia. – „Po prostu jest cholernie uparty. I trudno go rozgryźć”. Unosicie brwi. „No dobrze, to nie wszystko. Jest samotnikiem. Taka już jego natura. Próba zbliżenia się do kogoś takiego...” – wzdycha, próbując dobrać odpowiednie słowa. – „...jest trudna. Dla obu stron”.

Ale jest tego warta, zauważacie na głos.

„Tak, myślę, że może być” – odpowiada z uśmiechem. – „Czasami”.

Jeśli Avery Claypool jest wykreślony:

W głównym namiocie obozowiska leżą porzucane należące do Claypoola przedmioty, w tym mapa Lodowca Szelfowego Rossa z różnymi odręcznymi notatkami, które nie do końca rozumiecie. Lodowaty wiatr rozwiewa połę namiotu i wypełnia wnętrze zimnym powietrzem. Przyciskacie ramiona do swoich klatek piersiowych, aby się ogrzać. Bez Claypoola jesteście bezbronni wobec groźnej pogody. Jeśli złapie was polarna burza, będziecie w śmiertelnym niebezpieczeństwie, a tylko on był w stanie je prawidłowo przewidywać. Wzdychacie i kierujecie się do wyjścia, ale zatrzymujecie się jeszcze na chwilę, gdy zauważacie ciężki, futrzany płaszcz zwinięty z resztą rzeczy Claypoola. Patrzący na swoje ubrania: znoszone i poszarpane po żmudnej podróży. Jedno z was zdejmuje swój płaszcz i zakłada okrycie Claypoola. Może mimo wszystko nie zostawił was zupełnie bezbronnych wobec pogody.

Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Futro Claypoola do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.



Jeśli Roald Ellsworth żyje:

Kiedy przechadzacie się po obozie w poszukiwaniu zajęcia, Ellsworth wciska wam kieszonkowy teleskop. „Nie wyglądacie na zajętych. Chodźcie za mną” – nalega. Przewracacie oczami i niechętnie podążacie za mężczyzną aż na pokryte śniegiem pustkowie. Przekrzykując wyjący wiatr, pytacie, dokąd was prowadzi. „Wyżej” – odpowiada zwięźle Ellsworth. Przez prawie godzinę idziecie za nim niebezpieczną ścieżką pośród kamienistej grani aż do urwiska górującego nad pokrywą lodowca. W oddali majaczą czarne, poszarpane góry, ledwo widoczne przez intensywne opady śniegu. „Tam” – mówi Ellsworth, wskazując na przestrzeń pomiędzy dwoma szczytami. – „Na co wam to wygląda?” Kolejno podnosisie teleskop do oczu, uważając przy tym, aby nie docisnąć zimnego szkła do swojej skóry – na wypadek, gdyby miało tam przymarznąć. Jesteście w stanie dostrzec jedynie wąską przełęcz między szczytami, powiększoną przez obiektyw urządzenia. Może będzie to optymalna trasa do obrania jutro? Dzielicie się z Ellsworthem swoimi myślami, a on kiwa głową. „Zgadzam się. Zaznaczę tę trasę na naszej mapie, kiedy dotrzemy do obozu”.

Zwiad z Ellsworthem daje wam informacje na temat czekającej was podróży. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze znaleźli górną przełęcz.

Jeśli Roald Ellsworth jest wykreślony:

Gdybyście nie wiedzieli, jak było naprawdę, pomyślelibyście, że Ellsworth szykował się na koniec świata. Choć miał reputację lekkoducha i beztroskiego włóczykija, już pobieżne przeglądnięcie jego rzeczy zapewnia wam mnóstwo zapasów i ciepłych ubrań. Kiedy załoga w milczeniu rozdziela jego rzeczy, żeby zrobić z nich jak najlepszy użytek, zauważacie dodatkową parę wodoodpornych butów, które musiał ze sobą zabrać na wszelki wypadek. Nie wiecie, czy którykolwiek z was będzie w stanie godnie go zastąpić, ale nosząc jego buty, na pewno będzie wam trochę raźniej.

Jeden dowolny badacz może dodać atut fabularny Buty Ellswortha do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli Takada Hiroko żyje:

Takada ułożyła przed sobą wszystkie wasze pozostałe zapasy i prowiant w rzędach. „Zanim zapytacie: tak, póki co będę naszym kwatermistrzem” – tłumaczy. – „Straciłmy dwa samoloty i jesteśmy odcięci od reszty załogi. Musimy mądrze zarządzać naszymi zapasami, jeśli mamy dalej brnąć w to szaleństwo”. Ostatnie słowo wymawia niczym przekleństwo, nie pozostawiając złudzeń na temat tego, co sądzi o ekspedycji. „No, dalej, nie stójcie tak. Pomóżcie mi z tym wszystkim” – strofuje was. Kiwacie głowami i bierzecie się do pracy.

Takada dopilnuje, żebyście byli lepiej przygotowani do następnej wyprawy. Jeden dowolny badacz może rozpocząć **Scenariusz II: Na zakazane szczyty** z 3 dodatkowymi żetonami zasobów w swojej puli zasobów.

Jeśli Takada Hiroko jest wykreślona:

Jak na kogoś, kto szczycił się swoimi zdolnościami organizacyjnymi, w sprzętach należących do Takady panuje absolutny bałagan. Gdybyście nie znali Takady, uznalibyście, że jej rzeczy są po prostu porzucane bezładu i składu – podejrzewacie jednak, że miała jakiś system. Przez kilka minut przeglądacie jej dobytek w poszukiwaniu czegoś, co mogłoby mieć jakąś wartość dla pozostałych członków załogi. Bez Takady nie będziecie w stanie doprowadzić ostatniego samolotu do ładu. Zresztą prawdopodobnie i tak będziecie zmuszeni pozostawić tu większość jej rzeczy, kiedy jutro wyruszyście w kierunku gór. Mimo to uważacie, że na pewno uda wam się zrobić użytek z części zapasów, które ze sobą zabrała.

Jeden dowolny badacz może dodać wydarzenie fabularne Rzeczy Takady do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.



Jeśli Eliyah Ashevak żyje:

Zastanawiacie Eliyaha na obrzeżach obozu, gdy opiekuje się psami i upewnia się, że są gotowe na jutrzejszą podróż. Jego wierny towarzysz Anyu cały czas tkwi u jego boku. Gdy się zbliżacie, pies wesoło macha ogonem. „Och, witajcie” – mówi Eliyah przez ramię, kiedy orientuje się, że Anyu was zauważyła. „Spokojnie, Anyu, spokojnie” – mówi do psa, drapiąc go za uszami. Zastanawiacie się głośno, czy Anyu zdaje sobie sprawę, w jakim jesteście niebezpieczeństwie. „Och, wiercie mi, że wie” – odpowiada Eliyah. – „Po prostu jest całkiem dobra w sprawianiu, że wszystkie problemy świata znikają. To nie pierwszy raz”. Jesteście ciekawi, jakie inne przygody mogli przeżywać Eliyah i Anyu w przeszłości. Jednak zanim zdążycie zapytać, zimna buteleczka uderza jedno z was prosto w pierś i wpada mu w ręce. „Pijcie” – proponuje Eliyah. – „Trochę was rozgrzeje”. Siada i pociąga łyk z własnej piersiówki, zachęcając was gestem do tego samego. Pijecie łapczywie zawartość buteleczki. Pali was w gardło. Anyu leży między wami, prosząco trącając wasze dłonie. Nikt nie mówi nic więcej, ale Eliyah ma rację. Przez moment wszystko jest w porządku.

Nawiązanie więzi z Eliyahem i Anyu poprawiło wam nieco humor. Jeden dowolny badacz może wyleczyć 1 punkt traumy psychicznej lub wymazać z Dziennika kampanii 1 punkt przerażenia z atutu z cechą Towarzysz.

Jeśli Eliyah Ashevak jest wykreślony:

Siedzicie na skraju obozu i zastanawiacie się, jaki los może was spotkać w nadchodzących dniach, kiedy delikatne szturchnięcia odrywa was od waszych myśli. Odwracacie się zdumieni, przygotowani na widok kolejnego z tych okropnych stworzeń wynurzających się z lodu — ale to tylko Anyu, wierna towarzyszka Eliyaha. Duży szary pies patrzy na was błagalnymi oczami. Potrząsacie głowami i z ciężkim sercem wstajecie. Wystarczy już żaloby na jedną noc. Gdy kierujecie się do obozu, miękkie kroki podążają przez śnieg tuż za wami. Zatrzymujecie się i spoglądacie na Anyu. Pies ponownie podnosi oczy i napotyka wasze spojrzenia. Szuka pocieszenia czy wskazówki, co dalej? Klękacie i przeczesujecie ubranymi w rękawiczki palcami jej gęste futro, wymawiając spokojnie słowa, które mają pomóc i Anyu, i wam. Tak, Eliyah odszedł. Nie, nie wiem, czy jesteśmy bezpieczni. Chcesz zostać z nami? Anyu merda ogonem. W porządku więc.

Jeden dowolny badacz może dodać atut fabularny Anyu do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań *Wspomnienia o utraconych*. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Noc odpoczynku 2: Jeden po drugim, członkowie załogi zasypiają głęboko i w obozie zapada cisza. Wy również staracie się trochę odpocząć, ale za każdym razem, gdy zamykacie oczy, obrazy tych fantazmatycznych stworzeń majaczą pod waszymi powiekami i budzicie się z krzykiem. Nachodzą was ponure myśli, że może jedyny odpoczynek, jakiego zaznacie podczas tej podróży, czeka was dopiero po śmierci.

Sprawdź sekcję „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii.

☞ Jeśli wykreślono 3 lub więcej imion postaci, przejdź do **Nocy odpoczynku 3**.

☞ W przeciwnym wypadku, przejdź do **Scenariusza II: Na zakazane szczyty**.

Noc odpoczynku 3: Budzicie się, sięgając odruchowo po broń, aby móc się obronić. Dźwięk, który przebił się przez wasze sny i wyrwał was z powrotem do świata jawy, nie był dźwiękiem, który mogłoby wydać jakiekolwiek ziemskie stworzenie, a jednak gdy się rozglądacie, wszystko jest na swoim miejscu. Właściwie...

Wstajecie, przestraszeni, i rozglądacie się po otoczeniu. Wasz prowizoryczny obóz wprawdzie chroni przed szalejącymi żywiołami, ale tkwicie przecież w sercu antarktycznej dziczy. A jednak znajdujecie się teraz w jakimś pomieszczeniu, w sali, której nie potraficie umiejscowić, chociaż wydaje wam się dziwnie znajoma. Odgarniacie trochę śniegu, który wciąż zalega na ziemi wokół śpiworów, i zauważacie wyłożoną kafelkami podłogę, której wcześniej tam nie było. Czy to sen?

Gdy zaczynacie wątpić w to, czy to tajemnicze miejsce naprawdę istnieje, ściany i wyłożona kafelkami podłoga migoczą i blakną. Znowu znajdujecie się w waszym mroźnym obozie, otoczeni przez waszych towarzyszy — jednak drzwi, prowadzące wcześniej na zewnątrz sali, wciąż tu są. Gęsta szara mgła wiruje wokół, prowadząc was naprzód.

To nie jest naturalne załamanie światła. Dzieje się tu coś nie z tego świata. Gęste wyziewy, które krążą wokół waszego obozu, nie różnią się od substancji, z której składają się koszmarnie stworzenia, napotkane przez was po rozbiciu się samolotu. Czy naprawdę chcecie wiedzieć, co chcą wam pokazać?

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

☞ Otwieracie drzwi i zagłębiacie się w dziwny miraż. Przejdź do **Scenariusza ???: Zdradzieckie miraż**.

☞ Ignorujecie drzwi i pozwalacie im zniknąć. Przejdź do **Scenariusza II: Na zakazane szczyty**. (Będziecie jeszcze mieli na to szansę później).



Scenariusz ????: Zdradzieckie miraż

Jeśli podczas tej kampanii rozgrywacie Zdradzieckie miraż po raz pierwszy, przejdź do **Wprowadzenia 1**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wprowadzenia 2**.

Wprowadzenie 1: Przeszedłszy przez drzwi, znajdujecie się w sieci lodowych tuneli, spowitych wyziewami i ociekających pryzmatyczną posoką. Wasze odbicia spoglądają na was pod niezliczonymi kątami. Wasze głosy rozchodzą się echem po tej sali niekończących się luster. Obracacie się i odkrywacie, że przejście za wami zniknęło. Kątem oka dostrzegacie znajomą postać przemierzającą te same mgły – ale nie, to niemożliwe. A może jednak?

Znajdź poniżej fragment, który odpowiada postaci, która zginęła w katastrofie samolotu. Następnie przejdź do **Przygotowania**.

Jeśli William Dyer zginął w katastrofie samolotu:

Profesor Dyer nie żyje. To nie może być on. A jednak...

Widzicie, jak chodzi tam i z powrotem przed jednym z odbić, mamrocząc do siebie. „Trzeba to powstrzymać. Nie mogą tego zrobić”. Przerzywa, jak gdyby prowadził z kimś rozmowę, ale nie słyszycie nikogo innego. „Nie obchodzi mnie to. To musi się natychmiast skończyć!” Biedny Dyer. Pamiętajcie, że próbował was ostrzec. A jednak jesteście tu.

Miraż znika tak samo szybko, jak się pojawił. Co to do diabła za miejsce? I jakim cudem przed waszymi oczami odgrywają się wydarzenia, których wcześniej nawet nie byliście świadomi?

Jeśli Roald Ellsworth zginął w katastrofie samolotu:

Ellsworth nie żyje. To nie może być on. A jednak...

Widzicie go, jak stoi wewnątrz budki telefonicznej i klóci się gorączkowo z kimś na drugim końcu linii. „Wiem, że to niebezpieczne. Ale muszę to zrobić” – tłumaczy. – „Zaufaj mi, to zbyt ważne, żeby odpuścić”.

Miraż znika tak samo szybko, jak się pojawił. Co to do diabła za miejsce? I jakim cudem przed waszymi oczami odgrywają się wydarzenia, których wcześniej nawet nie byliście świadomi?

Jeśli Eliyah Ashevak zginął w katastrofie samolotu:

Eliyah nie żyje. To nie może być on. A jednak...

Eliyah czołga się po śniegu, pozostawiając za sobą krwawy ślad. „Prowadzisz mnie w bezpieczne miejsce?” – pyta cicho dużego, szarego psa. Rozpoznajecie znajomą sylwetkę Anyu, być może kilka lat młodszej, ale równie ogromnej.

Miraż znika tak samo szybko, jak się pojawił. Co to do diabła za miejsce? I jakim cudem przed waszymi oczami odgrywają się wydarzenia, których wcześniej nawet nie byliście świadomi?

Jeśli Danforth zginął w katastrofie samolotu:

Danforth nie żyje. To nie może być on. A jednak...

Student siedzi przy biurku w Bibliotece Orne'a i czyta coś, mamrocząc do siebie: „Widziałem to. Wiem, że widziałem. Widziałem”. Zaczyna zasypiać, ale szybko się otrząsa. Ciemne cienie pod jego oczami mówią wam, że nie spał od wielu dni. „Widziałem to... to było prawdziwe...”

Miraż znika tak samo szybko, jak się pojawił. Co to do diabła za miejsce? I jakim cudem przed waszymi oczami odgrywają się wydarzenia, których wcześniej nawet nie byliście świadomi?

Jeśli James „Cookie” Fredericks zginął w katastrofie samolotu:

Cookie nie żyje. To nie może być on. A jednak...

Mężczyzna opiera się o jedno z krystalicznych lusterek, a jego dłonie drżą, gdy przeladowuje swoją strzelbę. Jego twarz i ubranie są pokryte ziemią i sadzą. Wygląda młodziej, ale wciąż mizernie. „Sierżancie Fredericks” – inny głos wybija go z zamyślenia. „Wczoraj Niemcy przelamali linię frontu. Są coraz bliżej. Musimy się stąd wynosić!”

Miraż znika tak samo szybko, jak się pojawił. Co to do diabła za miejsce? I jakim cudem przed waszymi oczami odgrywają się wydarzenia, których wcześniej nawet nie byliście świadomi?

Jeśli Avery Claypool zginął w katastrofie samolotu:

Claypool nie żyje. To nie może być on. A jednak...

Obserwujecie, jak analizuje mapę Antarktydy, której obszary są jedynie częściowo wypełnione. „To musi być tu” – mówi, wskazując na punkt wewnątrz okręgu narysowanego niedbale ołówkiem. – „Pośród tego łańcucha górskiego. Ale...” – waha się, spoglądając przez ramię na kogoś, kogo nie widzicie. – „To niemożliwe, prawda?”

Miraż znika tak samo szybko, jak się pojawił. Co to do diabła za miejsce? I jakim cudem przed waszymi oczami odgrywają się wydarzenia, których wcześniej nawet nie byliście świadomi?

Jeśli Takada Hiroko zginęła w katastrofie samolotu:

Takada nie żyje. To nie może być ona. A jednak...

Rozpoznajecie ją, mimo że wygląda bardzo młodo. Macha do startującego w deszczu samolotu. Czyjaś dłoń zaciska się na jej ramieniu w wyrazie wsparcia. „Niedługo wróci” – mówi głos. Ale Takada nie wygląda na przekonaną.

Miraż znika tak samo szybko, jak się pojawił. Co to do diabła za miejsce? I jakim cudem przed waszymi oczami odgrywają się wydarzenia, których wcześniej nawet nie byliście świadomi?

Jeśli dr Mala Sinha zginęła w katastrofie samolotu:

Dr Sinha nie żyje. To nie może być ona. A jednak...

Lekarka bada ciało, najprawdopodobniej zwłoki, bezwładne i pozbawione życia. „Czas zgonu: 14:23. Zanotuj” – mówi spokojnym, opanowanym głosem. Jednak w zamglonym odbiciu zauważacie, że jej wargi drżą lekko, kiedy musi zmierzyć się z bolesnym obowiązkiem.

Miraż znika tak samo szybko, jak się pojawił. Co to do diabła za miejsce? I jakim cudem przed waszymi oczami odgrywają się wydarzenia, których wcześniej nawet nie byliście świadomi?

Jeśli dr Amy Kensler zginęła w katastrofie samolotu:

Dr Kensler nie żyje. To nie może być ona. A jednak...

Pani profesor siedzi w oświetlonym jedynie słabym światłem świecy gabinecie i notuje coś w małym skórzanym dzienniku. Zastanawiacie się, co przedstawia szkicowany przez nią schemat anatomiczny, ale zanim udaje wam się spojrzeć, kobieta wyrывa stronę, zgniata ją i wyrzuca do kosza z westchnieniem.

Miraż znika tak samo szybko, jak się pojawił. Co to do diabła za miejsce? I jakim cudem przed waszymi oczami odgrywają się wydarzenia, których wcześniej nawet nie byliście świadomi?

Wprowadzenie 2: Po raz kolejny znajdujecie się w sieci lodowych tuneli, spowitych wyziewami i posoką. Wejście za wami znika. Wasze odbicia, mieniające się odrobiną bezcielesności, spoglądają na was pod wieloma kątami jednocześnie.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie badaczy (Pierwszy raz)

- ☉ Każdy badacz może wybrać 1 dostępnego członka ekspedycji, który nie został jeszcze wykreślony z listy, aby do niego dołączył. Umieść atut fabularny wybranej postaci w grze, w obszarze gry danego badacza. (Te atuty fabularne można znaleźć w zestawie spotkań *Członkowie ekspedycji*). Ustaw wartości zdrowia i pocztałości danej postaci tak, jak jest to wskazane w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii.

Przygotowanie scenariusza (Pierwszy raz)

Użyj tego **Przygotowania**, tylko jeśli podczas tej kampanii rozgrywacie **Zdradzieckie miraże po raz pierwszy**.

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zdradzieckie miraże*, *Agenci Nieznanego*, *Zdani na siebie*, *Miazmat*, *Nienazwane koszmary*, *Cisza i tajemnica*, *Tekeli-li* i *Przejmujący chłód*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Stwórz talię tajemnic, używając do tego tylko Tajemnicy 1. Usuń pozostałe tajemnice z gry.
- ☉ Stwórz talię aktów, używając do tego tylko Aktu 1. Usuń pozostałe akty z gry.
- ☉ Umieść w grze lokalizację *Więzienie wspomnień*, odkrytą stroną do góry.
 - ☞ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w *Więzieniu wspomnień*.
 - ☞ Wszystkie pozostałe lokalizacje należy odłożyć na bok, poza grę.
- ☉ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: 9 wrogów „*Wspomnienie...*” oraz 9 atutów fabularnych z cechą *Niezachwiany*.
- ☉ Sprawdź poziom trudności.
 - ☞ Jeśli grasz na poziomie Trudnym, umieść 1 żeton zagłady na Tajemnicy 1a.
 - ☞ Jeśli grasz na poziomie Eksperckim, umieść 2 żetony zagłady na Tajemnicy 1a.
- ☉ Potasuj wszystkie osłabienia *Tekeli-li!*, które nie znajdują się obecnie w talii żadnego z badaczy, i stwórz z nich talię *Tekeli-li*. Umieść tę talię obok talii tajemnic.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Tryb samodzielnej rozgrywki

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

- ☉ Badacze mogą zdecydować, której tajemnicy użyć (im wyższy numer tajemnicy, tym mniej czasu będą mieć badacze).

- ☉ Postarajcie się dodać do puli zwycięstwa tak wiele kart fabuły, jak to możliwe!

Przygotowanie badaczy (Drugi lub trzeci raz)

- ☉ Każdy badacz może wybrać 1 dostępnego członka ekspedycji, który nie został jeszcze wykreślony z listy, aby do niego dołączył. Umieść atut fabularny wybranej postaci w grze, w obszarze gry danego badacza. (Te atuty fabularne można znaleźć w zestawie spotkań *Członkowie ekspedycji*). Jeśli obok imienia postaci znajduje się fajka, zamiast tego użyj wersji z cechą *Niezachwiany*, którą można znaleźć w zestawie spotkań *Zdradzieckie miraże*. Ustaw wartości zdrowia i pocztałości danej postaci tak, jak jest to wskazane w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii.

Przygotowanie scenariusza (Drugi lub trzeci raz)

Użyj tego **Przygotowania**, jeśli podczas tej kampanii rozgrywacie **Zdradzieckie miraże drugi lub trzeci raz**.

- ☉ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Zdradzieckie miraże*, *Agenci Nieznanego*, *Zdani na siebie*, *Miazmat*, *Nienazwane koszmary*, *Cisza i tajemnica*, *Tekeli-li* i *Przejmujący chłód*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Stwórz talię tajemnic, używając do tego tylko Tajemnicy 2 (jeśli rozgrywacie *Zdradzieckie miraże po raz drugi*) lub Tajemnicy 3 (jeśli rozgrywacie trzeci raz). Usuń pozostałe tajemnice z gry.
- ☉ Stwórz talię aktów, używając do tego tylko Aktu 2 (jeśli rozgrywacie *Zdradzieckie miraże po raz drugi*) lub Aktu 3 (jeśli rozgrywacie trzeci raz). Usuń pozostałe akty z gry.
- ☉ Znajdź każdą kartę fabuły zanotowaną w sekcji „Wyparte wspomnienia” w Dzienniku kampanii. Umieść każdą z tych kart w puli zwycięstwa.
 - ☞ Odłóż każdego pozostałego wroga „*Wspomnienie...*” na bok, poza grę.
- ☉ Znajdź każdą lokalizację zanotowaną w sekcji „Odkryte wspomnienia” w Dzienniku kampanii. Umieść każdą z tych lokalizacji w grze, stroną odkrytą do góry, razem z *Więzieniem wspomnień* (*pamiętaj, aby dostosować wartość wskazówek każdej lokalizacji zgodnie ze słowem kluczowym *Miraż*, opisanym dokładnie na stronie 25*).
 - ☞ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w *Więzieniu wspomnień*.
 - ☞ Wszystkie pozostałe lokalizacje należy odłożyć na bok, poza grę.
- ☉ Odłóż na bok, poza grę każdy z 9 atutów fabularnych z cechą *Niezachwiany*, który nie został jeszcze zdobyty podczas poprzedniej rozgrywki w *Zdradzieckie miraże*.
- ☉ Sprawdź poziom trudności.
 - ☞ Jeśli grasz na poziomie Trudnym, umieść 1 żeton zagłady na tajemnicy.
 - ☞ Jeśli grasz na poziomie Eksperckim, umieść 2 żetony zagłady na tajemnicy.
- ☉ Potasuj wszystkie osłabienia *Tekeli-li!*, które nie znajdują się obecnie w talii żadnego z badaczy, i stwórz z nich talię *Tekeli-li*. Umieść tę talię obok talii tajemnic.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Miraż

Słowo kluczowe Miraż reprezentuje lokalizacje, które są ucieleśnieniem wspomnień waszych i waszych towarzyszy. Te lokalizacje nie mają strony nieodkrytej i dlatego wchodzi do gry stroną odkrytą do góry. Zamiast strony nieodkrytej lokalizacje te posiadają na odwrocie karty fabuły.

Te karty fabuły pozwalają badaczom zagłębić się w przedziwne miraży i odblokować nowe wspomnienia w formie kart lokalizacji lub spotkań.

Liczba obok słowa kluczowego Miraż mówi, ile potrzeba żetonów wskazówek, aby obrócić daną kartę. Z kolei nazwy kart znajdujące się w nawiasie wskazują, jakie wspomnienia mogą być wynikiem.

Ⓢ Jako zdolność ⚡ badacze w lokalizacji ze słowem kluczowym Miraż mogą, jako grupa, wydać wskazaną liczbę żetonów wskazówek, aby obrócić lokalizację i rozpatrzyć kartę fabuły na jej drugiej stronie.

Ⓢ Kiedy lokalizacja ze słowem kluczowym Miraż wchodzi do gry (także podczas przygotowania), za każdą kartę wskazaną przez słowo kluczowe Miraż, która znajduje się już w grze lub w puli zwycięstwa, obniża wartość wskazówek o wartość słowa kluczowego Miraż.

❖ **Uwaga: Mało prawdopodobne, aby wydarzyło się to podczas pierwszej rozgrywki w Zdradzieckie miraży, ale bardzo prawdopodobne podczas kolejnych rozgrywek.**

❖ **Przykład:** *Więzenie wspomnień* ma wartość wskazówek 3 ⚡ i ma następujący tekst: „Miraż 1 ⚡ (Główny obóz, Pokład Teodozji, Sale uniwersytetu)”. Kiedy *Więzenie wspomnień* wchodzi do gry, badacze sprawdzają, które z tych trzech kart (wskazanych przez słowo kluczowe Miraż) znajdują się już w grze lub w puli zwycięstwa. *Sale uniwersytetu* i *Pokład Teodozji* są już w grze, ale *Główny obóz* nadal jest odłożony na bok, poza grę. Dlatego należy obniżyć wartość wskazówek *Więzenia wspomnień* o 2 ⚡, co oznacza, że kiedy wchodzi do gry, należy umieścić na nim tylko 1 ⚡ żetonów wskazówek.

Ⓢ Lokalizacja jest „wolna od wspomnień”, jeśli każda karta wskazana przez jej słowo kluczowe Miraż znajduje się już w grze lub w puli zwycięstwa. Lokalizacja, która jest wolna od wspomnień, nie może zostać ponownie obrócona.

NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): Podnosicie się ociężale. Czy to był sen? Chwytnie się za skronie, szukając ukojenia dla bolących głów. Czujecie, jakby wasze czaszki przebił młot pneumatyczny. Jeśli tak ma wyglądać sen w tym diabelskim miejscu, to wolicie pozostać na jawie.

- ☉ Ale nie macie zbyt wielkiego wyboru.
- ☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Zdradzieckie miraże” zanotuj w części „Wyparte wspomnienia” każdą kartę fabuły znajdującą się w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart zanotowanych w ten sposób. (Nie otrzymujecie punktów doświadczenia za karty znajdujące się w tej sekcji wcześniej).
- ☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Zdradzieckie miraże” zanotuj w części „Odzyskane wspomnienia” każdą znajdującą się w grze lokalizację bez cechy **Inne światy**.
 - ✦ Wykreśl każdą lokalizację zanotowaną w części „Odkryte wspomnienia”, dla której odpowiadająca jej karta fabuły jest zanotowana w części „Wyparte wspomnienia”.
- ☉ Jeśli w puli zwycięstwa znajdują się jakieś karty, które posiadają wartość Zwycięstwo X (inne niż karty fabuły), każdy badacz otrzymuje punkty doświadczenia równe ich wartości.
- ☉ Przejdź do następnego scenariusza kampanii (zgodnie z numeracją) według następujących instrukcji:
 - ✦ Jeśli ostatni scenariusz, jaki rozgrywaliście przed tym, to **Lód i śmierć**, przejdź do **Scenariusza II: Na zakazane szczyty**.
 - ✦ Jeśli ostatni scenariusz, jaki rozgrywaliście przed tym, to **Na zakazane szczyty**, przejdź do **Scenariusza III: Miasto Starszych Istot**.
 - ✦ Jeśli ostatni scenariusz, jaki rozgrywaliście przed tym, to **Miasto Starszych Istot**, przejdź do **Scenariusza IV: Serce Szaleństwa**.

Zakończenie 1: Wpadacie przez drzwi wprost na wasze materace, szamocąc się pośród płataniny ciepłych koc. Nie zatrząskują się za wami żadne drzwi. Czy sobie to wszystko wyobrażiliście? A może była to prawda?

- ☉ Zresztą, czy jest jakaś różnica?
- ☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Zdradzieckie miraże” zanotuj w części „Wyparte wspomnienia” każdą kartę fabuły znajdującą się w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości Zwycięstwo X wszystkich kart zanotowanych w ten sposób. (Nie otrzymujecie punktów doświadczenia za karty znajdujące się w tej sekcji wcześniej).
- ☉ W Dzienniku kampanii, w sekcji „Zdradzieckie miraże” zanotuj w części „Odzyskane wspomnienia” każdą znajdującą się w grze lokalizację bez cechy **Inne światy**.
 - ✦ Wykreśl każdą lokalizację zanotowaną w części „Odkryte wspomnienia”, dla której odpowiadająca jej karta fabuły jest zanotowana w części „Wyparte wspomnienia”.
- ☉ Jeśli w puli zwycięstwa znajdują się jakieś karty, które posiadają wartość Zwycięstwo X (inne niż karty fabuły), każdy badacz otrzymuje punkty doświadczenia równe ich wartości.
- ☉ W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii zanotuj aktualny stan zdrowia i poczytalności każdego atutu z cechą **Towarzysz** w grze.
- ☉ Przejdź do następnego scenariusza kampanii (zgodnie z numeracją) według następujących instrukcji:
 - ✦ Jeśli ostatni scenariusz, jaki rozgrywaliście przed tym, to **Lód i śmierć**, przejdź do **Scenariusza II: Na zakazane szczyty**.
 - ✦ Jeśli ostatni scenariusz, jaki rozgrywaliście przed tym, to **Na zakazane szczyty**, przejdź do **Scenariusza III: Miasto Starszych Istot**.
 - ✦ Jeśli ostatni scenariusz, jaki rozgrywaliście przed tym, to **Miasto Starszych Istot**, przejdź do **Scenariusza IV: Serce Szaleństwa**.



Scenariusz II: Na zakazane szczyty

Wprowadzenie 1: Mimo szalejącej wichury wasza załoga przygotowuje się do długiej podróży. Prawie ze sobą nie rozmawiacie. Nawet gdybyście byli w stanie usłyszeć stłumione przez nauszniki i szaliki głosy swoich towarzyszy, nie wiedzielibyście co powiedzieć. Cisza wypełniona waszym wspólnym koszmarem jest wystarczająco głośna.

Cel waszej podróży jest oddalony o wiele kilometrów. Nierówne szczyty mającą daleko na horyzoncie, szczyt z was. Analizujecie w głowie waszą sytuację...

Sprawdź Dziennik kampanii i przeczytaj każdy poniższy fragment, który odpowiada waszej sytuacji. Następnie przejdź do **Wprowadzenia 2**.

Jeśli Eliyah Ashevak żyje i w sekcji „Odzyskane zapasy” są zanotowane Drewniane sanie:

„Nie są wystarczająco duże ani wytrzymałe, aby pomieścić nas wszystkich” – wyjaśnia Eliyah, wciągając ostatnią skrzynkę z zapasami na stare sanie – „ale powinny być w stanie unieść przynajmniej nasz prowiant i sprzęt”. Upewnia się, że wszystkie linki są napięte, a szelki psów odpowiednio zapięte, następnie drapie stojącą na czele stada Anyu za uszami. „Nie powiem, że był zachwycony perspektywą taszczenia tego na szczyt góry, ale... będziemy się tym martwić później. W porządku, kochana. Jesteś gotowa?” Anyu wydaje z siebie pojedyncze szczeknięcie. „No pewnie, że jesteś”.

Badacze nie otrzymują żadnych negatywnych efektów.

W przeciwnym razie:

Jęczycie z bólu i zmęczenia, dźwigając na plecach ogromne, ciężkie plecaki pełne sprzętu. Nie jesteście zachwyceni perspektywą przedzierania się przez śniegi z dodatkowymi dwudziestoma kilogramami obciążenia, ale nie da się tego uniknąć. Nie macie pojęcia, jak długo będziecie szli do waszego celu, a jeśli chcecie przeżyć, będziecie potrzebować wszystkiego, co znajduje się w tych plecakach.

Dodaj 1 żeton ❄ do worka chaosu.

Jeśli Avery Claypool żyje:

„Teraz pogoda wydaje się dobra” – tłumaczy Claypool – „ale w każdej chwili może się zmienić. Przez większość naszej podróży będziemy przemieszczać się po lodzie, więc zwracajcie uwagę na wszelkie pęknięcia. Aby bezpiecznie po nim przejść, musi on być gruby na około 60 centymetrów, więc przez cały czas trzymajcie się mnie – będę szedł pierwszy i sprawdzał grubość świdrem”. Przytrzymuje w górze spiralne urządzenie do wiercenia w lodzie i staje na czele wyprawy.

Badacze nie otrzymują żadnych negatywnych efektów.

W przeciwnym razie:

Gdy wyruszacie, niebo jest bezchmurne, ale już po godzinie pogoda drastycznie się pogarsza. Już same intensywne opady śniegu są wystarczającym utrudnieniem, ale to lód najbardziej was spowalnia. Bez Claypoola, który mógł was bezpiecznie poprowadzić, jesteście zmuszeni poruszać się powoli i z jeszcze większą uwagą, żeby udało wam się przeżyć bodaj samą drogę do gór.

Dodaj 1 żeton ❄ do worka chaosu albo każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej.

Jeśli Takada Hiroko żyje:

Kiedy wyruszacie, słyszycie, jak Takada śpiewa coś pod nosem – robi to jednak na tyle cicho, że nie jesteście w stanie dosłyszeć melodii ani słów. Rozpoznaje ją jednak jeden z pozostałych członków załogi. „Znowu ta piosenka” – mówi. – „Śpiewałaś ją na Teodozji, kiedy tu płynęliśmy”.

Takada wzdycha. „Nauczył mnie jej mój ojciec. Pomaga mi zabić czas” – tłumaczy.

Pytacie, czy nic chciałaby jej was nauczyć, a ona uśmiecha się w odpowiedzi – po raz pierwszy, odkąd wyruszyliście w drogę. „Tak, z chęcią”. Resztę wędrowki spędzacie na wspólnym śpiewaniu, zapominając o mijającym czasie.

Badacze nie otrzymują żadnych negatywnych efektów.

W przeciwnym razie:

Załoga przemierza lodową drogę w niedającej się znieść ciszy. Każdy wasz krok wzmacnia nie tylko waszą samotność, ale i przerażenie.

Dodaj 1 żeton ❄ do worka chaosu albo każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej.

Jeśli badacze znaleźli górską przełęcz:

Szukacie bezpiecznego przejścia, które razem z Ellsworthem znaleźliście zeszłej nocy, i prowadzicie do niego resztę załogi. Strome klify otaczają was, zatrzymując zimny wiatr, gdy zbliżacie się do podnóża. Skrót umożliwia szybkie przejście do początku waszej wędrowki na szczyty...

Podczas przygotowania, kiedy odkrywasz początkową lokalizację, obniż jej wartość wskazówek o połowę (zaokrąglając do góry).

W przeciwnym razie:

Zamarznięta tundra prowadząca do podnóża wyszczerbionych gór to trudny do przebycia teren. Mimo dobrego przygotowania, jakim są rakiety śnieżne i ciepłe ubrania do walki z zimnem, wasz marsz jest mozolny i trudny. Wiatr atakuje was na każdym kroku, a jego poddmuchy są wystarczająco silne, by was przewrócić. Ale idziecie dalej, niezrażeni przeciwnościami.

Badacze nie otrzymują żadnych negatywnych efektów.

Wprowadzenie 2: Brniecie przez lód i śnieg przez wiele wyczerpujących godzin. Na szczęście nie spotykacie już stworzeń z poprzednich dwóch dni, przez co zaczynacie się zastanawiać, czy to wszystko nie było jakimś ponurym przywidzeniem. Ale gdy zbliżacie się do podnóża nierównych, pokrytych śniegiem gór, dostrzegacie przed sobą zupełnie inną istotę.

Leży zamarznięta i na wpół zagrzebana w śniegu, niczym makabryczny drogowskaz prowadzący was dalej. Jej ciało ma kształt beczki pokrytej grubą skórą z parą poszarpanych, chropowatych skrzydeł. Ze śniegu wystaje górna część stworzenia – wyrostek w kształcie rozgwiazdy, którego otacza pięć martwych oczu oraz załamujące światło rzęski. Obok leży pięć par zamarzniętych macek. Widok tej istoty przeszywa was zimnem bardziej, niż mogłaby to zrobić antarktyczna pogoda.

Nie ma wątpliwości: jest to jedna ze „Starszych Istot”, z którymi zetknęli się profesor Dyer i Danforth podczas swojej ostatniej wyprawy do serca Antarktydy. Ale co ją zabiło? Z pewnością nie był to mróz.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie badaczy

- ☉ Każdy badacz może wybrać 1 dostępnego członka ekspedycji, który nie został jeszcze wykreślony z listy, aby do niego dołączył. Umieść atut fabularny wybranej postaci w grze, w obszarze gry danego badacza. (Te atuty fabularne można znaleźć w zestawie spotkań *Członkowie ekspedycji*). Jeśli obok imienia postaci znajduje się fajka, zamiast tego użyj wersji z cechą **Niezachwiany**, którą można znaleźć w zestawie spotkań *Zdradzieckie miraży*). Ustaw wartości zdrowia i pocztytalności danej postaci tak, jak jest to wskazane w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii.

Przygotowanie scenariusza

- ☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Na zakazane szczyty*, *Mordercza pogoda*, *Starsze Istoty*, *Niebezpieczeństwa Antarktydy*, *Nienazwane kosmary* i *Tekeli-li*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Potasuj 7 lokalizacji *Zbocze góry* i umieść 5 z nich w grze, w ukośnej linii. Pozostałe dwie lokalizacje odłóż na bok, poza grę. Umieść lokalizację *Szczyt* na górze ukośnej linii. Pozycja każdej lokalizacji określa jej poziom od 0-5, gdzie najniższa lokalizacja ma poziom 0, a najwyższa poziom 5. (Poniżej znajduje się schemat ułożenia lokalizacji).

☞ Odkryj lokalizację na poziomie 0. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w danej lokalizacji.

- ☉ Dodaj 1 żeton do worka chaosu.

- ☉ Sprawdź sekcję „Odzyskane zapasy” w Dzienniku kampanii i umieść każdy wymieniony tam atut fabularny z cechą **Ekspedycja** w grze, w lokalizacji na poziomie 0. Usuń każdy inny atut fabularny z cechą **Ekspedycja** z gry.

- ☉ Odłóż wroga *Gwiazdny koszar* na bok, poza grę.

- ☉ Sprawdź poziom trudności.

☞ Jeśli grasz na poziomie *Trudnym*, umieść 1 żeton zagłady na *Tajemnicy 1a*.

☞ Jeśli grasz na poziomie *Eksperekim*, umieść 2 żetony zagłady na *Tajemnicy 1a*.

- ☉ Potasuj wszystkie osłabienia *Tekeli-li*, które nie znajdują się obecnie w talii żadnego z badaczy, i stwórz z nich talię *Tekeli-li*. Umieść tę talię obok talii tajemnic.

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

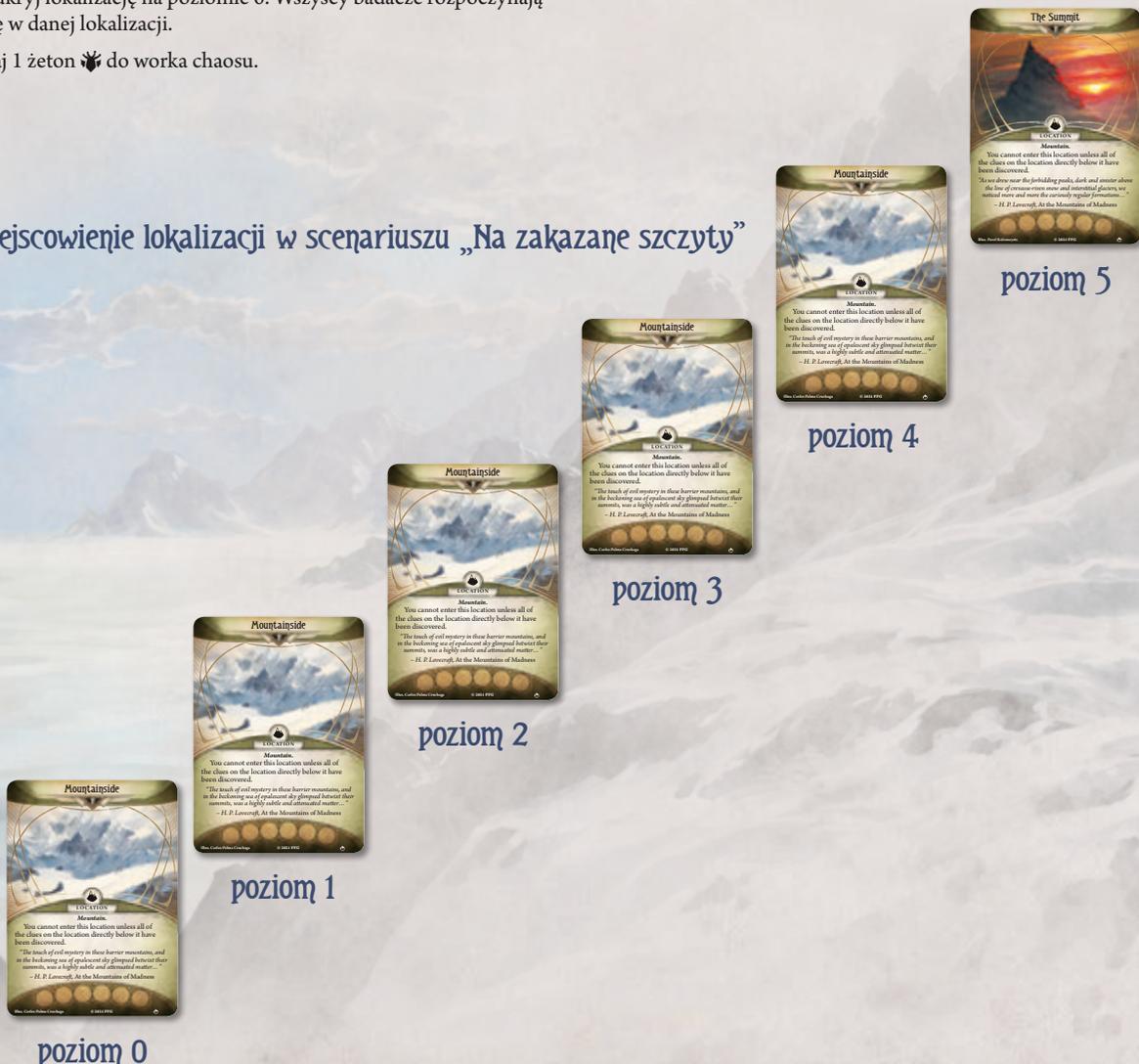
- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Sąsiedowanie lokalizacji w scenariuszu Na zakazane szczyty

Podczas tego scenariusza lokalizacje są ułożone w ukośnej linii, w której każda lokalizacja ma jakąś kartę nad i/lub pod sobą.

- ☉ Podczas tego scenariusza każda lokalizacja jest połączona z lokalizacją nad nią oraz z lokalizacją pod nią.

Umiejscowienie lokalizacji w scenariuszu „Na zakazane szczyty”



poziom 0

poziom 1

poziom 2

poziom 3

poziom 4

poziom 5

Antrakt scenariusza: Niespodziewana tragedia

Znajdź każdego ocalałego członka ekspedycji (włącznie z tymi, którzy są obecnie pod kontrolą badaczy), który nie ma fajki obok swojego imienia w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii, i wylosuj jednego z nich. Jeśli nie ma takich członków ekspedycji, pominię dalszą część tego antraktu.

Wszystko wydarzyło się błyskawicznie. Udaje wam się jedynie wykrzyknąć imię waszego towarzysza, zanim zostaje schwytyany. Liczne, nieustannie zmieniające się kształty okrążają jego ciało. Usiłujcie uciec, ale na próżno.

Jeśli ofiarą jest James „Cookie” Fredericks:

Twardy weteran rzuca wiązkę przekleństw i udaje mu się wyrwać prawą rękę z uścisku istoty. To wystarczy, aby mógł oddać strzał ze swojego colta. Huk roznosi się echem pośród gór, a pocisk przeszywa bezkształtną, groteskową masę istoty.

Zadaj 2 obrażenia Gwiezdnemu koszarowi.

Wtedy, bez chwili namysłu, istota wbija swoje macki w ciało ofiary i rozrywa je jak kawałek surowego mięsa. Szkarłatny rozbryzg krwi plami śnieg. Stworzenie bezceremonialnie rzuca na ziemię resztki waszego towarzysza i zwraca teraz uwagę na was.

Wykreśl imię danej postaci z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Jeśli znajdowała się ona w grze, zostaje pokonana i usunięta z gry.

NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): Dalsza część waszej podróży po zboczach to wir śniegu i przerażenia. Wspinacie się coraz wyżej i wyżej, doprowadzając się do granic wytrzymałości. Mimo to szczyt nadal pozostaje poza waszym zasięgiem. Gdy zapada noc, a pogoda staje się jeszcze bardziej zabójcza, desperacja zmusza was do szukania schronienia gdzieś indziej, aby przetrwać.

⌚ Przejdź do **Zakończenia 2**.

Zakończenie 1: Widok ze szczytu zapiera dech w piersiach, ale nie macie ochoty napawać nim oczu. Tuż przed wami, po drugiej stronie tych przeklętych szczytów, leży miasto opisane w raporcie Dyera. Jego wygląd jest na tyle niepokojący, że nie da się go pomylić z niczym innym. Cały obszar wypełniają dziesiątki stożkowatych i piramidalnych budynków z ciemnego łupka i piaskowca, które przypominają labirynt idealnych, geometrycznych kształtów. Choć nadgryzione zębem czasu, miasto nadal stoi, ukryte wśród postrzępionych szczytów i gęstego śniegu.

Przez chwilę stoicie w milczeniu i rozmyślacie nad niezwykłym widokiem. Gdyby nie liczne przeszkody, z jakimi przyszło wam się zmierzyć na waszej drodze, byłaby to z pewnością chwila triumfu. Jednak poświęcenia, których trzeba było dokonać, aby tu dotrzeć, sprawiły, że nie potraficie nazwać tego zwycięstwem.

Pośród szczytów dmie lodowaty wiatr. Powietrze jest zbyt rzadkie, abyście mogli tu zostać. Po chwili odpoczynku rozpoczynacie długą wędrówkę do obcego miasta. Zanim dotrzecie na dół, będziecie musieli rozbić obozowisko. Przy odrobinie szczęścia uda się wam schronić przed straszliwymi stworzeniami zamieszkującymi to miejsce...

⌚ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że załoga wspięła się na szczyt.

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

⌚ Dla każdego znajdującego się w puli zwycięstwa atutu fabularnego z cechą **Ekspedycja**, dowolny badacz może zdecydować się dodać go do swojej talii. Nie wlicza się on do limitu kart w talii badacza. Za każdy atut z cechą **Ekspedycja** dodany w ten sposób do talii badacza dany badacz otrzymuje 1 punkt doświadczenia.

⌚ Dla każdego atutu z cechą **Ekspedycja**, który nie znajduje się w puli zwycięstwa, wykreśl jego nazwę z sekcji „Odzyskane zapasy” w Dzienniku kampanii.

⌚ W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii zanotuj aktualny stan zdrowia i poczytalności każdego atutu z cechą **Towarzysz** w grze.

⌚ Przejdź do **Antraktu II: Niekończąca się noc**.

Zakończenie 2: Kiedy zaczynacie tracić nadzieję, znajdujecie ciemną grootę ukrytą w zboczu góry.

Na zewnątrz szaleje zimny wiatr, niosący ze sobą nagłą śnieżycę. Nie jesteście pewni, co byłoby gorsze – powolna śmierć w wyniku uwięzienia w lodowej jaskini czy ta w wyniku równie powolnych prób dotarcia na szczyt. Ale kiedy jeden z waszych towarzyszy włącza latarkę, zdajecie sobie sprawę, że może istnieć trzecia opcja.

Ściany tego wąskiego tunelu pokryte są dziwnymi hieroglifami, jakich nigdy wcześniej nie widzieliście. Zakładacie, że są to starożytne pisma w jakimś pozaziemskim języku. Być może nawet jest to dzieło Starszych Istot, które niegdyś zamieszkiwały ten region. Co ważniejsze, jaskinia ciągnie się coraz głębiej w zbocze góry, daleko poza zasięg światła.

Głosujecie i postanawiacie iść dalej, mając nadzieję, że tunel doprowadzi was do innego wyjścia. Ku waszemu zdziwieniu podróż przebiega gładko, chociaż wszechobecna ciemność, przerażające echa nienaturalnych jęków i stłumione dźwięki czegoś ukrytego głęboko pod ziemią wpływają na waszą psychikę. Idziecie przed siebie przez wiele godzin, aż w końcu, ku swojej uldze, widzicie światło w oddali.

Wychodzicie również na zboczu góry, lecz tym razem wita was zapierający dech w piersiach widok. Tuż przed wami leży miasto opisane w raporcie Dyera. Jego wygląd jest na tyle niepokojący, że nie da się go pomylić z niczym innym. Cały obszar wypełniają dziesiątki stożkowatych i piramidalnych budynków z ciemnego łupka i piaskowca, które przypominają labirynt idealnych, geometrycznych kształtów. Choć nadgrzyzione zębem czasu, miasto nadal stoi, ukryte wśród postrzępionych szczytów i gęstego śniegu.

Przez chwilę stoicie w milczeniu i rozmyślacie nad niezwykłym widokiem. Jakimś cudem udało wam się znaleźć drogę przez środek góry. Gdyby nie liczne przeszkody, z jakimi przyszło wam się zmierzyć na waszej drodze, byłaby to z pewnością chwila triumfu. Jednak poświęcenia, których trzeba było dokonać, aby tu dotrzeć, sprawiły, że nie potraficie nazwać tego zwycięstwem. Po chwili odpoczynku rozpoczynacie długą wędrówkę do obcego miasta. Zanim dotrzecie na dół, będziecie musieli rozbić obozowisko. Przy odrobieniu szczęścia uda się wam schronić przed straszliwymi stworzeniami zamieszkującymi to miejsce...

- ☉ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że załoga znalazła inną drogę przez góry.
- ☉ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa.
- ☉ Wykreśl tytuł każdej karty w sekcji „Odzyskane zapasy” w Dzienniku kampanii.
- ☉ W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii zanotuj aktualny stan zdrowia i poczytalności każdego atutu z cechą Towarzysz w grze.

☉ Przejdź do **Antraktu II: Niekończąca się noc.**



Antrakt II: Niekończąca się noc

Niekończąca się noc 1: Znowu jesteście bezpieczni i razem z waszymi towarzyszami w milczeniu rozbijacie obóz. Jesteście zaskoczeni, o ile spokojniejszy jest ten wieczór w porównaniu do poprzednich, czy to z powodu malejącej liczby osób, czy też ponurego nastroju panującego w obozowisku. Ale cisza nie ma w sobie nic ze spokoju. Godziny mijają, a wy nadal nie zaznalicie ani chwili odpoczynku. Zamiast tego postanowicie sprawdzić, co u waszych towarzyszy...

Macie czas przyrzeć się tylko niektórym członkom ekspedycji (niezależnie od tego, czy są oni wykreśleni, czy nie). Pojedynczo wybierzcie i odczytajcie trzy z poniższych sekcji (zamiast tego cztery, jeśli zaloga znalazła inną drogę przez góry). Jeśli efekt wybranej sekcji nie może zostać wykonany, nie wlicza się do łącznej liczby odczytanych sekcji i musicie wybrać nową sekcję zamiast niej. Po tym, jak odczytacie już odpowiednią liczbę sekcji, należy przejść do **Niekończącej się nocy 2**.

Jeśli William Dyer żyje:

Profesor chodzi tam i z powrotem, przeczesując palcami siwiejące włosy. „Są ze sobą połączone. Muszą być połączone” – powtarza do siebie, kiedy podchodzicie. „Starsze Istoty i te przywidzenia, te «miraże»” – mówi dalej, jak gdyby odpowiadał na niewypowiedziane pytanie. – „Kiedy byliśmy tu poprzednio, widziałem sceny walki Starszych Istot z innym gatunkiem, z innymi... pozaziemskimi istotami. A co jeśli prawdziwe źródło ich lęku znajduje się tu, na Ziemi?” Wasze spojrzenia spotykają się. „Co jeśli to nie był ich prawdziwy dom? Jeśli... co jeśli one czegoś broniły?”

Rozmowa z profesorem Dyerem pomaga wam zrozumieć choć trochę to szaleństwo. Jeden dowolny badacz może wybrać i usunąć ze swojej talii do 5 osłabień Tekeli-li! (należy je wtasować do reszty zestawu spotkań Tekeli-li).

Jeśli William Dyer jest wykreślony i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jego karty Wspomnienia o utraconych z Antraktu I:

Poświadcacie chwilę, aby przejrzeć stare szkice profesora, które wziął ze sobą na wypadek, gdyby mogły się do czegoś przydać. Tak jak podejrzewaliście, żadne z przedstawionych w nich stworzeń nie przypomina w niczym istot, które widzieliście. Jednak gdy już macie się poddać, zauważacie kilka szkiców miasta, które – jak twierdził – odnalazł między ciemnymi, postrzępionymi górami. Przedstawiają one ogromną bramę ozdobioną pięcioma glifami, otoczonymi pięcioramienną gwiazdą. Pod bramą – czy też może za nią – widnieje coś groteskowego. Linie szkicu rozpadają się na płataninę lekkich pociągnięć i plam atramentu, które trudno nawet opisać. Kilka innych stworzeń z ciałami w kształcie beczki i głowami niczym rozgwiazda — pozaziemskie „Starsze Istoty” opisane przez Dyerą w jego raporcie — otaczają bramę po bokach i spoglądają na nią z czcią, a ich przypominające skrzydła kończyny są rozpostarte niczym w geście czci. Chcielibyście sami zapytać Dyerą, co to wszystko oznacza, ale niestety na to już za późno. Zabieracie ze sobą jego szkice w nadziei, że przydadzą wam się do czegoś później.

Jeden dowolny badacz może dodać wydarzenie fabularne Szkice Dyerą do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli Danforth żyje:

Nikt inny nie rozumie bezładnych opowieści Danfortha, ale wydaje wam się, że wy zaczynacie. A przynajmniej tylko wy się staracie. W końcu to, co zobaczył tu podczas ostatniej podróży, leży u podstaw tego wszystkiego. „To było... to...” – przerywa, a jego głos łamie się, gdy próbuje coś wyjaśnić. – „To było jak te istoty, które zobaczyliśmy. Atrament, mgła i kolor. A przynajmniej myślę, że to jedyny sposób, w jaki nasze ludzkie oczy mogą zinterpretować ich prawdziwą formę”. Jego oczy stają się nieobecne i zaszkłone z przerażenia, gdy ponownie wyobraża sobie tamten miraż. „To nadal tu jest. Spętane, zniwolonone. Ale obawiam się, że nie na długo. Nie na długo”.

Po wysłuchaniu Danfortha lepiej rozumiecie szaleństwo panujące w tym miejscu. Jeden dowolny badacz może rozpocząć **Scenariusz III: Miasto Starszych Istot** z 2 dodatkowymi kartami na swojej początkowej ręce.

Jeśli Danforth jest wykreślony i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jego karty Wspomnienia o utraconych z Antraktu I:

Postanowicie poszukać dodatkowych informacji w rzeczach Danfortha w nadziei, że prowadził on dziennik lub jakiś zbiór dowodów ze swojej poprzedniej wyprawy z Dyerem. Zamiast tego znajdujecie skarbnięcą literaturę pełnej makabry i koszmarnych wizji, w tym mocno zużyte wydanie dzieł Edgara Allana Poe. Jego strony są poprzekładane wieloma prowizorycznymi zakładkami, a na marginesach zapisano liczne uwagi i notatki — niektóre istotne, innych zaś nie potraficie w pełni zrozumieć. Nie jesteście pewni, dlaczego Danforth uznał, że warto przywieźć ze sobą taką kolekcję opowiadań, zwłaszcza tak bliskich jego sercu. Otwieracie na jednej z zaznaczonych stron i zaczynacie czytać: „Nie mogliśmy go nakłonić, by dotknął ręką płótna, lub choćby przybliżył się ku niemu; kiedy zaś próbowaliśmy go przymusić, drżał na całym ciele i żałośliwie powtarzał okrzyk: Tekeli-li!” Na marginesie widnieje odręczna notatka Danfortha: „Co mogło wywołać taki atak? Jak mogę pozbyć się tego straszliwego uczucia?”

Jeden dowolny badacz może dodać atut fabularny Dzieła zebrane E.A. Poe do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.



Jeśli dr Amy Kensler żyje i w Dzienniku kampanii zanotowano, że dr Kensler dzieli się z wami wynikami swoich badań:

Dr Kensler nie jest zdziwiona, kiedy wchodziście do jej namiotu. Podnosi wzrok znad biurka i opuszcza okulary, by móc spojrzeć bezpośrednio na was. „Przyszlście, żeby zapytać o moje odkrycia?” – pyta, na co odpowiadacie kiwnięciem. „W porządku”. Zauważacie jej niezwykle ciepłą postawę, gdy podchodzicie bliżej i zagłądacie jej przez ramię. Przed nią leży rozcięty z precyzją eksperta fragment jednej z kończyn Starszej Istoty. Wypływający z niej ciemnozielony płyn pokrywa zarówno luskowate ciało, jak i powierzchnię pod nim. Kensler po raz kolejny podnosi okulary i odwraca się, by spojrzeć na badaną próbkę. „Nie są tak różne od nas” – mówi – „tak jak to sugerował Dyer w swoim raporcie. A jednak w jakiś sposób są w stanie przetrwać niesamowite ciśnienie i zimno. Może nawet w próżni kosmicznej. Nie rozumiem tylko jednego...” – bierze głęboki wdech i kontynuuje. – „Raport Dyera mówi o wybudzeniu tylko kilku z tych stworzeń z hibernacji. Dlaczego więc tak wiele z nich jest aktywnych?”

Badania dr Kensler pozwalają wam lepiej zrozumieć sytuację. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że dr Kensler jest bliska zrozumienia istot.

Jeśli dr Amy Kensler żyje, ale w Dzienniku kampanii nie zanotowano, że dr Kensler dzieli się z wami wynikami swoich badań:

Dr Kensler obrzuca was zimnym spojrzeniem, kiedy wchodziście do jej namiotu, po czym wraca do pracy. „Przepraszam, ale jestem zbyt zajęta, by zająć się waszymi blahymi żartami, i nie mam czasu na marudzenie. Znajdźcie kogoś innego, z kim moglibyście sobie pogadać, i dajcie mi w spokoju pracować.

Tym razem dr Kensler nie ma ochoty z wami rozmawiać. Wybierzcie kogoś innego. (Nie wlicza się to do liczby sekcji, które możecie przeczytać).

Jeśli dr Amy Kensler jest wykreślona i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jej karty Wspomnienia o utraconych z Antraktu I:

Przełóżcie notatki dotyczące badań pozostawione przez szefową tej przekłętą ekspedycję. Jeśli ktoś miałby cokolwiek zrozumieć z tego, co do tej pory zobaczyliście, to właśnie dr Kensler. Być może wiedziała o tych istotach więcej, niż mówiła. Przeszukujecie jej namiot i rzeczy osobiste, aż natraficie na gruby dziennik wypełniony drobiazgowymi notatkami dotyczącymi podróży na Antarktydę i kilku pierwszych dni, które spędziliście na wyładowywaniu zapasów i rozbijaniu obozu. Dalej notatki robią się coraz mniej szczegółowe, a coraz bardziej chaotyczne. Jej relacja z dni poprzedzających katastrofę samolotu przypomina raczej strumień świadomości szaleńca niż starannie prowadzony dziennik. Opisała ściany ociekające czarną mazią, niekończącą się pustkę pod powierzchnią lodu oraz pochodzące z tego świata zło mieszkające po drugiej stronie bramy – i na tym koniec.

Dr Kensler nie była osobą, która poświęciłaby tyle miejsca swoim snom lub opisała fikcyjne wydarzenia. Coś nią wstrząsnęło. Coś sprawiło, że zobaczyła rzeczy, które później opisała. Ale jak? I kiedy? Siadacie i uzupełniamie jej dziennik o waszą relację wydarzeń z ponurą nadzieją, że nawet jeśli nie opuścicie tego kontynentu żywi, ktoś to przeczyta i dowie się, co się tu wydarzyło...

Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać atut Dziennik Kensler do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli dr Mala Sinha żyje:

„Jak się czujecie?” Przez chwilę stoicie w milczeniu, zaskoczeni szczerą troską lekarki. Przychodząc tu, spodziewaliście się raczej przewrócenia oczami i narzekania na wasz stan zdrowia. „Och, dajcie spokój. Nie wolno mi się martwić? Po tym wszystkim, co widzieliśmy i przez co przeszliśmy, myślę, że zamartwiam się poniewczasie”. Ulegacie jej prośbom i pozwalacie zbadać wasze rany i ocenić wczesne oznaki hipotermii. „Wicie, mamy szczęście, że jeszcze żyjemy” – mówi cicho, wypakowując sprzęty medyczne. – „A może...” – cmoka językiem i potrząsa głową – „może to tamci mieli szczęście”.

Pomoc dr Sinhy pozwala wam wyleczyć swoje obrażenia. Jeden dowolny badacz może wyleczyć 1 punkt traumy fizycznej lub wymazać z Dziennika kampanii 1 obrażenie z atutu z cechą Towarzysz.

Jeśli dr Mala Sinha jest wykreślona i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jej karty Wspomnienia o utraconych z Antraktu I:

Nie jesteście pewni, co właściwie podkuśiło was do przeszukania namiotu dr Sinhy, ale teraz już wiecie, że pośród jej rzeczy nie znajdziecie odpowiedzi na wasze pytania. Możecie jednak zrobić dobry użytek z jej starej torby lekarskiej i ciepłej odzieży. Kiedy przepakowujecie medykamenty do jednego z plecaków, przesywa was dreszcz. Powtarzacie sobie, że robicie to, co konieczne, ale zabieranie dobytku zmarłej mimo to ciąży wam na sumieniu. Jedno z was zarzuca plecak na ramiona i zmierzacie do wyjścia z namiotu dr Sinhy w nadziei, że wraz z jego opuszczeniem odejdą ponure myśli. Waszą uwagę zwraca cichy stukot czegoś, co wypadło z przedniej kieszeni plecaka. Szukacie pod nogami tajemniczego przedmiotu i znajdujecie mały skórzany portfel, w którym znajduje się jedynie szpilka do włosów, zdjęcie dr Sinhy z najprawdopodobniej jej rodziną oraz odcinek biletu na przedstawienie w Teatrze Riverview. Nie zastanawiając się zbyt długo, chowacie go do kieszeni. Jeśli był dla niej wystarczająco ważny, aby go zatrzymać, to musiał mieć dla niej jakąś wartość sentymentalną.

Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Zestaw lekarski Sinhy do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.



Jeśli James „Cookie” Fredericks żyje:

Przychodzicie do Cookiego późno w nocy, kiedy wszyscy powinni już spać. Resztki ogniska tlą się cicho między wami, a przyćmione światło rzuca tańczący cień za zgarbioną sylwetką mężczyzny. „Mam nadzieję, że nie przyszlście po radę” – mamrocze w końcu. Kręcicie głowami i mówicie, że po prostu przyszlście mu dotrzymać towarzystwa. „Jasne, jasne. Po prostu nie możeta zasnąć” – wytyka wam. Nic nie odpowiadacie. Wiecie, że ma rację. Bierze długi, głęboki wdech, po czym kontynuuje: „Kiedy byliśmy w okopach, prawie w ogóle nie spaliśmy. W tamtych warunkach było wystarczająco ciężko, my – umazani ziemią i błotem, pełno much. A ilekroć próbowaliśmy, Niemcy budzili nas ogniem moździerzowym. Wyczerpanie było nie do zniesienia”. W jego oczach tańczą płomienie ogniska. „Nawet godzina czy dwie były darem niebios. Ale jakoś przebrnąłem przez to piekło, mimo wszystkiego, co próbowało mnie zabić”. Pytacie, jak macie zrobić to samo. Kąćki ust Cookiego opadają, ale pytanie go nie odstrasza. „W porządku więc. Słuchajta”.

Rady Cookiego pomagają wam przygotować się do zbliżającej się podróży. Jeden dowolny badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia.

Jeśli James „Cookie” Fredericks jest wykreślony i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jego karty Wspomnienia o utraconych z Antraktu I:

Kiedy rozbijacie obóz, jeden z pozostałych członków załogi podchodzi do was z teczką rzeczy Cookiego. „Pomyślałem, że wy będziecie wiedzieć, co z tym zrobić” – mówi ze smutkiem młody mężczyzna i wręcza wam pakunek. Siadacie przy ognisku i przeglądacie zawartość, jedna rzecz po drugiej. Wewnątrz znajduje się kilka przedmiotów osobistych Cookiego: zegarek kieszonkowy z popękany szkielkiem, paczka zapalek z logo Hotelu Excelsior i oczywiście jego zaufany rewolwer Colt .32. Jest w wyjątkowo dobrym stanie, z wypolerowaną lufą i nieskazitelnie czystym drewnianym uchwytem. Znajac Cookiego, nie jest to wynik jego miłości do tego przedmiotu, a raczej starych nawyków, których nie potrafił się wyzbyć. Wychylacie bęben i zauważacie, że tylko w części komór znajdują się naboje. Instyktownie kręcicie bębnem i w myślach składacie Cookiemu obietnicę: Nie martw się. Zrobimy z nich dobry użytek.

Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Spersonalizowana .32 Cookiego do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli Avery Claypool żyje:

Znajdujecie Claypoola na skraju obozowiska, spoglądającego na obce miasto. „Niesamowite, prawda?” Kiwacie głowami i wspomnacie, że ta architektura nie przypomina niczego, co widzieliście wcześniej. „Nie, nie o tym mówię. To znaczy, o tym też, ale przyjrzyjcie się...” – wskazuje na wysokie szczyty otaczające miasto ze wszystkich stron niczym naturalna granica. „Mają za zadanie powstrzymywać wiatr i zmieniać jego kierunek. Wybrali z rozważą idealne miejsce do budowy swojego miasta. A sposób, w jaki zbudowane są te konstrukcje i ulice, chroni je przed nadmiernymi opadami śniegu”. Spogląda na was znacząco, po czym kontynuuje: „Te stworzenia wybrały najsurowsze miejsce na Ziemi na swój dom i pomimo wszelkich przeciwności, odniosły sukces”. Zastanawiacie się, czy może oznacza to, że niesprzyjająca pogoda, z którą do tej pory przyszło wam się mierzyć, poprawi się podczas następnego etapu podróży. „Wątpliwe” – odpowiada. – „Wygląda na to, że wiele z naturalnych zabezpieczeń, które wbudowali w swoje miasto, uległo zniszczeniu. I prawdopodobnie jest tu o wiele więcej lodu, niż było w ich czasach. Ale zrobię co w mojej mocy, żebyśmy uniknęli najgorszego”.

Prognozy Claypoola pomagają wam uniknąć niekorzystnej pogody. Usuń 1 żeton ❄ z worka chaosu.

Jeśli Avery Claypool jest wykreślony i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jego karty Wspomnienia o utraconych z Antraktu I:

W głównym namiocie obozowiska leżą porozrzucane należące do Claypoola przedmioty, w tym mapa Lodowca Szelfowego Rossa z różnymi odręcznymi notatkami, które nie do końca rozumiecie. Lodowaty wiatr rozwiewa poły namiotu i wypełnia wnętrze zimnym powietrzem. Przyciskacie ramiona do swoich klatek piersiowych, aby się ogrzać. Bez Claypoola jesteście bezbronni wobec groźnej pogody. Jeśli złapie was polarna burza, będziecie w śmiertelnym niebezpieczeństwie, a tylko on był w stanie je prawidłowo przewidywać. Wzdychacie i kierujecie się do wyjścia, ale zatrzymujecie się jeszcze na chwilę, gdy zauważacie ciężki, futrzany płaszcz zwinięty z resztą rzeczy Claypoola. Patrzenie na swoje ubrania: znoszone i poszarpane po żmudnej podróży. Jedno z was zdejmuje swój płaszcz i zakłada okrycie Claypoola. Może mimo wszystko nie zostawił was zupełnie bezbronych wobec pogody.

Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Futro Claypoola do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.



Jeśli Roald Ellsworth żyje:

Gdy podchodzicie, Ellsworth klepie jednego z was po ramieniu i wręcza wam mały pakunek z zapasami. „Chodźcie” – mówi, wskazując na miasto. – „Pójdziemy na małą wycieczkę”. Razem przedzieracie się przez śnieg i lód, torując sobie drogę po zboczach gór w głębokiej ciemności, aż w końcu docieracie na kanciasty dach jednej z bazaltowych budowli w mieście. „Tu – tak jak myślałem”. Wskazuje na wejście do budynku: na wprost zasypane śniegiem okno z jednej strony zbiega. Możemy tamtędy wejść do środka i zejść w dół, na ulicę. To będzie o wiele łatwiejsze niż przedzieranie się przez śnieg, nie sądzicie? Zaznaczę to na naszej mapie. Lepiej wracajmy do obozu, zanim zgubimy drogę”.

Zwiad z Ellsworthem daje wam informacje na temat czekającej was podróży. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze przeszukali obrzeża miasta.

Dodatkowo, jeśli Avery Claypool również żyje:

Kiedy wracacie do obozu, Claypool podchodzi do was zdenerwowany, niosąc plecak pełen sprzętu. „Roald! „My-myślałem, że...” – urywa, oddychając z ulgą.

„Avery, czy ty...” – na ustach Ellswortha wypelza najdelikatniejszy z uśmiechów. – „Czy ty się o mnie martwiłeś?”

Claypool rzuca na ziemię swój plecak i przewraca oczami. „Chyba mi wolno, co?” Śmiejecie się w duchu i odchodzicie niezauważeni, gdy ta dwójka naprawia swoje relacje.

Jeśli Roald Ellsworth jest wykreślony i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jego karty Wspomnienia o utraconych z Antraktu I:

Gdybyście nie wiedzieli, jak było naprawdę, pomyślelibyście, że Ellsworth szykował się na koniec świata. Choć miał reputację lekkoducha i beztroskiego włóczykija, już pobieżne przeglądnięcie jego rzeczy zapewnia wam mnóstwo zapasów i ciepłych ubrań. Kiedy załoga w milczeniu rozdziela jego rzeczy, żeby zrobić z nich jak najlepszy użytek, zauważacie dodatkową parę wodoodpornych butów, które musiał ze sobą zabrać na wszelki wypadek. Nie wiecie, czy którykolwiek z was będzie w stanie godnie go zastąpić, ale nosząc jego buty, na pewno będzie wam trochę raźniej.

Jeden dowolny badacz może dodać atut fabularny Buty Ellswortha do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli Takada Hiroko żyje:

Tymczasowa kwatermistrz drużyny jest akurat w trakcie liczenia czegoś, gdy ją zaczepiacie. Przeklina, gdy traci rachubę. „Macie pojęcie, ile czasu zajęło mi...” – urywa i przewraca oczami. Następne pytanie zadaje zirytowanym, monotonnym głosem. „Czego chcecie?” Informujecie Takadę, że chcecie prosić o zapasy na jutrzejszą podróż do obcego miasta. „No tak, jakżeby inaczej” – wzdycha. – „Tak, w porządku. Ale nie bierzcie niczego z tamtej paczki”. Wskazuje na plecak pełen zapasowych części do samolotu i prowiantu. „To... długa historia” – odpowiada na wasze niezadane jeszcze pytanie i w tej sposób ucina dyskusję.

Takada dopilnuje, żebyście byli lepiej przygotowani do następnej wyprawy. Jeden dowolny badacz może rozpocząć **Scenariusz III: Miasto Starszych Istot** z 3 dodatkowymi żetonami zasobów w swojej puli zasobów.

Jeśli Takada Hiroko jest wykreślona i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jej karty Wspomnienia o utraconych z Antraktu I:

Jak na kogoś, kto szczycił się swoimi zdolnościami organizacyjnymi, w sprzętach należących do Takady panuje absolutny bałagan. Gdybyście nie znali Takady, uznalibyście, że jej rzeczy są po prostu porzucane bezładu i składu – podejrzewacie jednak, że miała jakiś system. Przez kilka minut przeglądacie jej dobytek w poszukiwaniu czegoś, co mogłoby mieć jakąś wartość dla pozostałych członków załogi. Bez Takady nie będziecie w stanie doprowadzić ostatniego samolotu do ład. Zresztą prawdopodobnie i tak będziecie zmuszeni pozostawić tu większość jej rzeczy, kiedy jutro wyruszyte w kierunku gór. Mimo to uważacie, że na pewno uda wam się zrobić użytek z części zapasów, które ze sobą zabrała.

Jeden dowolny badacz może dodać wydarzenie fabularne Rzeczy Takady do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.



Jeśli Eliyah Ashevak żyje:

Nie znajdujecie Eliyaha. Zamiast tego Anyu znajduje was. Ogromny pies wskakuje wam na kolana, kiedy najmniej się tego spodziewacie, trącając czule pyskiem wasze twarze. Śmiejecie się, gdy na próżno próbujecie ją od siebie odsunąć. Ślina to jedno – ale zamrożona ślina to zupełnie co innego. „Anyu, siad!” – słyszycie krzyk Eliyaha i wierny pies natychmiast zeskakuje z was i siada w pobliżu. „Przepraszam za nią” – mówi, siadając obok Anyu i drapiąc ją za uszami. Kręcicie głowami i mówicie, że miło jest mieć powód do uśmiechu od czasu do czasu – nawet w obliczu tak strasznych wydarzeń. Zgadza się z wami. „To prawda. Anyu pomogła mi w wielu sytuacjach, takich jak... cóż, chyba nigdy nie byłem w takiej sytuacji, jak ta. Ale zawsze była przy mnie. Wygląda na to, że ona też was polubiła”. Zupełnie jakby rozumiejąc słowa Eliyaha, pies patrzy na was ciepło. Znowu się uśmiechacie i mówicie, że też to czujecie. Anyu merda ogonem.

Nawiązanie więzi z Eliyah i Anyu poprawiło wam nieco humor. Jeden dowolny badacz może wyleczyć 1 punkt traumy psychicznej lub wymazać z Dziennika kampanii 1 punkt przerażenia z atutu z cechą Towarzysz.

Jeśli Eliyah Ashevak jest wykreślony i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jego karty Wspomnienia o utraconych z Antraktu I:

Siedzicie na skraju obozu i zastanawiacie się, jaki los może was spotkać w nadchodzących dniach, kiedy delikatne szturchnięcie odrywa was od waszych myśli. Odwracacie się zdumieni, przygotowani na widok kolejnego z tych okropnych stworzeń wynurzających się z lodu — ale to tylko Anyu, wierna towarzyszka Eliyaha. Duży szary pies patrzy na was błagalnymi oczami. Potrząsacie głowami i z ciężkim sercem wstajecie. Wystarczy już żaloby na jedną noc. Gdy kierujecie się do obozu, miękkie kroki podążają przez śnieg tuż za wami. Zatrzymujecie się i spoglądacie na Anyu. Pies ponownie podnosi oczy i napotyka wasze spojrzenia. Szuka pocieszenia czy wskazówki, co dalej? Klękacie i przeczesujecie ubranymi w rękawiczki palcami jej gęste futro, wymawiając spokojnie słowa, które mają pomóc i Anyu, i wam. Tak, Eliyah odszedł. Nie, nie wiem, czy jesteśmy bezpieczni. Chcesz zostać z nami? Anyu merda ogonem. W porządku więc.

Jeden dowolny badacz może dodać atut fabularny Anyu do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Niekończąca się noc 2: Na próżno próbujecie zasnąć, ale noc wydaje się trwać w nieskończoność, a wasze myśli wiją się bez końca w labiryncie zmartwień i wątpliwości.

- ☞ Jeśli podczas tej kampanii rozgrywaliście już **Scenariusz ???: Zdradzieckie miraże**, przejdź do **Niekończąca się noc 3**.
- ☞ Sprawdź sekcję „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii.
 - ◆ Jeśli wykreślono 3 lub więcej imion postaci, przejdź do **Niekończąca się noc 4**.
 - ◆ W przeciwnym razie przejdź do **Scenariusza III: Miasto Starszych Istot**.

Niekończąca się noc 3: W chwili, gdy w końcu zaczynacie odpływać, drzwi pojawiają się ponownie. Przez chwilę migoczą, a ze szczelin futryny wydobywa się szara mgła. Ponownie otrzymujecie wybór. Ale czy odważycie się zaryzykować raz jeszcze zanurzenie w lodowatej iluzji?

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- ☞ Otwieracie drzwi i ponownie zagłębiacie się w dziwny miraż. Do końca kampanii dodaj 1 żeton ❄ do worka chaosu. Przejdź do **Scenariusza ???: Zdradzieckie miraże**.
- ☞ Ignorujecie drzwi i pozwalacie im zniknąć. Przejdź do **Scenariusza III: Miasto Starszych Istot**. (Będziecie jeszcze mieli na to szansę później).

Niekończąca się noc 4: W momencie, gdy w końcu zaczynacie odpływać, niejasne poczucie zagrożenia w zakamarkach waszych umysłów nagle wyrwa was ze snu. Instynktownie sięgacie po broń, by móc się obronić, ale gdy się rozglądacie, wszystko jest na swoim miejscu. Właściwie...

Wstajecie, przestraszeni, i rozglądacie się po otoczeniu. Wasz prowizoryczny obóz wprawdzie chroni was przed szalejącymi żywiołami, ale tkwicie przecież w sercu antarktycznej dziczy. A jednak znajdujecie się teraz w jakimś pomieszczeniu, w sali, której nie potraficie umiejscowić, chociaż wydaje wam się dziwnie znajoma. Odgarniacie trochę śniegu, który wciąż zalega na ziemi wokół śpiworów, i zauważacie wyłożoną kafelkami podłogę, której wcześniej tam nie było. Czy to sen?

Gdy zaczynacie wątpić w to, czy to tajemnicze miejsce naprawdę istnieje, ściany i wyłożona kafelkami podłoga migoczą i blakną. Znowu znajdujecie się w waszym mroźnym obozie, otoczeni przez waszych towarzyszy — jednak drzwi, prowadzące wcześniej na zewnątrz sali, wciąż tu są. Gęsta szara mgła wiruje wokół, prowadząc was naprzód.

To nie jest naturalne załamanie światła. Dzieje się tu coś nie z tego świata. Gęste miazmaty, które krążą wokół waszego obozu, nie różnią się od substancji, z której składają się koszmarnie stworzenia, napotkane przez was po rozbiciu się samolotu. Czy naprawdę chcecie wiedzieć, co chcą wam pokazać?

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- ☞ Otwieracie drzwi i zagłębiacie się w dziwny miraż. Przejdź do **Scenariusz ???: Zdradzieckie miraże**.
- ☞ Ignorujecie drzwi i pozwalacie im zniknąć. Przejdź do **Scenariusza III: Miasto Starszych Istot**. (Będziecie jeszcze mieli na to szansę później).

Scenariusz III: Miasto Starszych Istot

Jako wprowadzenie scenariusza, sprawdź Dziennik kampanii i odczytaj wszystkie fragmenty, które odpowiadają waszej sytuacji.

Wprowadzenie: Nawet z wiedzą, jaką daje wam raport Dycera, jesteście całkowicie nieprzygotowani zmierzenie się z ogromem tego bluźnierczego, pełnego nieprzeniknionych zagadek miasta, w samym sercu Antarktydy. Cały krajobraz usiany jest potężnymi wieżami, świątyniami, mostami i piramidami. Niedający się opisać labirynt olbrzymich konstrukcji i kanciastych bloków rozciąga się na mile we wszystkich kierunkach, oświetlany jedynie bladym światłem nadchodzącego świtu – bez wątpienia jest on prawdziwy, ale i tak trudno uwierzyć w jego istnienie. To prawdziwy cud świata.

Jeśli dr Mala Sinha żyje:

„Pamiętajcie, cały czas bądźcie osłonięci. Tam, dokąd zmierzamy, wiatr może błyskawicznie zamrozić waszą skórę. I pamiętajcie o nawadnianiu się” – przypomina wam dr Sinha. „Powietrze tam jest suchsze, niż może się wydawać”. Reszta załogi kiwa potwierdzająco głowami. Nikt z was nie zaszedł tak daleko tylko po to, by złapać hipotermię... ale jest to prawie tak samo prawdopodobne, jak śmierć spowodowana czymkolwiek innym w tym przeklętym miejscu.

Badacze nie otrzymują żadnych negatywnych efektów.

W przeciwnym razie:

Wiele razy mówiono wam o zagrożeniach czyhających na Antarktydzie, ale bez dr Sinhy wasza walka z niesprzyjającą pogodą może okazać się jeszcze trudniejsza. Choć nie radziła sobie za bardzo w kontaktach z pacjentami, nadrabiała to fachową wiedzą. Żalując, że nie udało wam się jej uratować, zaciskacie zęby i maszerujecie dalej, obserwując swoich towarzyszy pod kątem jakichkolwiek oznak hipotermii.

Każdy badacz dodaje osłabienie Odmrożony do swojej talii.
Nie wlicza się ono do limitu kart w talii badacza.

Gdy schodzicie ze szczytów otaczających miasto i przechodzicie ukradkiem przez jego mury, zbocza ustępują miejsca coraz mniej stromym wzgórzom, na których wznoszą się liczne budowle z czarnego, pierwotnego kamienia. Być może były to wieże lub bastiony łączące naturalne, zewnętrzne mury miasta z jego obrzeżami. „Powinniśmy przeszukać jedną z tych wieży strażniczych” – sugeruje jeden z członków waszego zespołu, wskazując na najbliższą budowlę. Kiwacie głowami, zgadzając się. Zgodnie z raportem, Dycer znalazł przecież mnóstwo informacji wyrytych na ścianach niektórych budynków w mieście — być może wam uda się natknąć na mapę lub jakiś schemat miasta, który pomoże wam w eksploracji.

Jeśli badacze przeszukali obrzeża miasta:

Zamiast wyruszyć w stronę wieży strażniczej, zwołujecie pozostałych członków ekspedycji, polecając, by za wami poszli. Przypominając sobie trasę, którą razem z Ellsworthem przemierzaliście poprzedniego wieczoru, prowadzicie grupę w stronę zauważonej przez was na wpół zasypanej budowli. Dotarcie tam zajmuje trochę więcej czasu niż do wieży, ale to bezpieczny skrót do samego miasta.

Podczas przygotowania, po tym jak odkryjesz początkową lokalizację, główny badacz odkrywa w danej lokalizacji żetony wskazówek w liczbie równej połowie wartości wskazówek danej lokalizacji (zaokrąglając w górę).

W przeciwnym razie:

Badacze nie otrzymują żadnych negatywnych efektów.

Jeśli profesor William Dycer żyje:

„Uważajcie” – ostrzega was profesor. Chętnie słuchacie jego mądrości, zdobytej dzięki bolesnym doświadczeniom. „Te glyfy opisują liczne historie dotyczące tego miejsca. Jest starożytne. O wiele starsze niż wszystko, co zbudował nasz gatunek”.

„Do czego pan zmierza?” – ktoś się wtrąca.

„Znacie to stare przysłowie «ściany mają uszy»?” – odpowiada Dycer. „Nie mamy pojęcia, co może się kryć po drugiej stronie tych murów. Co mieszka pod powierzchnią lodu i skał. Bądźcie czujni... i nie pozwólcie, aby w waszych głowach pojawiły się jakiegokolwiek głosy poza waszym własnym. Rozumiecie?”

Kiwacie głowami na zgodę, powstrzymując mdłości. Mimo usilnych starań nie potraficie oprzeć się wrażeniu, że użyte przez Dycera powiedzenie powinniście wziąć dosłownie.

Badacze nie otrzymują żadnych negatywnych efektów.

W przeciwnym razie:

Kiedy wchodzić do wieży, chłód słabnie, ale za to niepokój, który odczuwaliście, obserwując miasto z daleka, tylko rośnie. Bez mądrości Dycera, która mogłaby przeprowadzić was przez to miejsce, czujecie się kompletnie nieprzygotowani. Każda kropla wody, każdy przesuwany kamyk, każdy stłumiony oddech powoduje, że wasze gardła się zaciskają, a serca przyspieszają. Nie mija zbyt wiele czasu, gdy zaczynacie słyszeć szepty wewnątrz ścian – głosy, które nie należą do was ani nikogo z waszej grupy. Im bardziej próbujecie je wyprzeć, tym wyraźniejsze się stają. W waszych głowach rozbrzmiewa cały chór. Czy to ostrzeżenie?

Każdy badacz dodaje osłabienie Opętany do swojej talii.
Nie wlicza się ono do limitu kart w talii badacza.

Otwarte wejście do obsydianowej budowli wita was niczym pascza dzikiego drapieznika. Gdy wasze oczy przyzwyczajają się do ciemności, ciekawość ustępuje miejsca głębokiemu, pierwotnemu lękowi. Ostra, kanciasta sala główna wieży jest miejscem absolutnej masakry. Rozczłonkowane zwłoki Starszych Istot wyścielają podłogę — stopy szarych ciał i lepkich, zniekształconych organów pokrytych gęstą, ciemnozieloną cieczą. Wzdrygacie się, czując potworny odór śmierci. Te zwłoki nie są starożytne. Tej masakry dokonano niedawno.

„Co mogło zrobić coś takiego?” – jedno z was przerywa nieznośną ciszę. Waszą uwagę zwracają malowidła ścienne, przedstawiające rasę Starszych Istot toczącą walkę z jakimś starożytnym, przerażającym wrogiem – nie, nie z jednym. Z wieloma. Wasza załoga nie ma odwagi pozostać dłużej w miejscu tej rzezi. Zakrywacie nosy, żeby zatrzymać potworny smród, i wychodzicie.

Jeśli James „Cookie” Fredericks żyje i w sekcji „Odzyskane zapasy” jest zanotowany Dynamit:

Niestety, gdy próbuje opuścić budowlę, okazuje się, że przejście zablokowane jest przez lód i gruz. Gdy zastanawiacie się, jak przedostać się na drugą stronę, Cookie podchodzi z kilkoma laskami dynamitu. „Och, na Boga! Ruszta się!” – burczy na was, ustawiając dynamit i bez ostrzeżenia podpalając lont. Szybko chowacie się za rogiem, zakrywając uszy i przeklinając pod nosem. Kilka sekund później potężna eksplozja wstrząsa budynkiem aż do jego fundamentów. Gdy opada kurz, widzicie, że Cookie stworzył dla was wygodne przejście. „Cookie, przysięgam, że czasem...” – ktoś komentuje.

Badacze nie otrzymują żadnych negatywnych efektów.

W przeciwnym razie:

Niestety, gdy próbuje opuścić budowlę, okazuje się, że przejście zablokowane jest przez lód i gruz. Znalezienie innego wyjścia trwa znacznie dłużej, niż się spodziewaliście, i jesteście zbyt długo wystawieni na pastwę groźnego żywiołu, nim w końcu udaje wam się uciec.

Dodaj 1 żeton * do worka chaosu.

Ślad odrazającej zielonej krwi splywa ze zbocza góry gładką ścieżką, jakby wyrzeźbioną przez żrącą substancję. W przeciwnym kierunku grzbiet górski ciągnie się wzdłuż granic miasta. W oddali widać tylko zaciemnioną, na wpół zasypaną część miasta, której układ jest dla was całkowitą tajemnicą, nawet po dokładnym przejrzeniu notatek Dyer. Wreszcie, w samym sercu miasta, stoi potężna piramida oraz wiele innych wydatnych świątyń, wznoszących się zadziwiająco wysoko pomimo upływu wieków.

Członkowie ekspedycji głosują, w którym kierunku chcą się udać. Porównaj poniższe trzy kolumny i sprawdź, która zawiera najwięcej nadal żywych członków załogi.

Grupa 1

- ◆ dr Amy Kensler
- ◆ Roald Ellsworth
- ◆ dr Mala Sinha

Grupa 2

- ◆ Danforth
- ◆ Takada Hiroko
- ◆ Eliyah Ashevak

Grupa 3

- ◆ prof. William Dyer
- ◆ Avery Claypool
- ◆ James „Cookie” Fredericks

- ☉ Jeśli w lewej kolumnie (Grupa 1) znajduje się najwięcej żywych badaczy, grupa głosuje, aby udać się do serca miasta, gdzie znajdują się jego najwspanialsze budowle. Każdy członek załogi z tej grupy wybrany jako towarzysz badacza wchodzi do gry z 1 dodatkowym użyciem. Przejdź do **Przygotowania (w. I)**.
- ☉ Jeśli w środkowej kolumnie (Grupa 2) znajduje się najwięcej żywych badaczy, grupa głosuje, aby podróżować wzdłuż grzbietu górskiego, w stronę regionu, którego Dyer i Danforth nigdy nie zbadali. Każdy członek załogi z tej grupy wybrany jako towarzysz badacza wchodzi do gry z 1 dodatkowym użyciem. Przejdź do **Przygotowania (w. II)**.
- ☉ Jeśli w prawej kolumnie (Grupa 3) znajduje się najwięcej żywych badaczy, grupa głosuje, aby podążać szlakiem pozostawionym przez stworzenia, które zmasakrowały Starsze Istoty. Każdy członek załogi z tej grupy wybrany jako towarzysz badacza wchodzi do gry z 1 dodatkowym użyciem. Przejdź do **Przygotowania (w. III)**.
- ☉ Jeśli dwie lub trzy kolumny remisują pod względem liczby żywych członków załogi, główny badacz ma decydujący głos i może zdecydować, która z remisujących kolumn wygrywa. (Rozpatrz powyższy punkt tak, jakby wybrana w ten sposób grupa miała najwięcej żywych członków załogi).

Przygotowanie badaczy

- ☉ Każdy badacz może wybrać 1 dostępnego członka ekspedycji, który nie został jeszcze wykreślony z listy, aby do niego dołączył. Umieść atut fabularny wybranej postaci w grze, w obszarze gry danego badacza. (Te atuty fabularne można znaleźć w zestawie spotkań *Członkowie ekspedycji*). Jeśli obok imienia postaci znajduje się fajka, zamiast tego użyj wersji z cechą *Niezachwiany*, którą można znaleźć w zestawie spotkań *Zdradzieckie miraże*. Ustaw wartości zdrowia i pocztytalności danej postaci tak, jak jest to wskazane w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii.

Przygotowanie scenariusza (w. I)

- ☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Miasto Starszych Istot*, *Starsze Istoty*, *Miazmat*, *Nienazwane koszmary*, *Pingwiny*, *Shoggothy*, *Tekeli-li* i *Zamknięte drzwi*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Odlóż na bok, poza grę zestaw spotkań *Shoggothy*.
- ☉ Stwórz talię aktów, używając do tego tylko kart Rozległe miasto (w. I) oraz W poszukiwaniu nieznanego (w. I). Usuń z gry wszystkie pozostałe karty aktów.
- ☉ Potasuj 16 lokalizacji Krajobraz miejski i umieść je w grze razem z Ukrytym tunelem, zgodnie z mapą na stronie 39.
 - ◆ Główny badacz wybiera jedną z 8 najbardziej oddalonych od środka lokalizacji. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w wybranej lokalizacji.
 - ◆ Lokalizacje w tym scenariuszu są połączone z każdą sąsiednią lokalizacją (patrz „Sąsiedowanie lokalizacji” na następnej stronie).
- ☉ Zbierz po 2 kopie wszystkich następujących żetonów ze swojej kolekcji (nie z worka chaosu):

Przygotowanie scenariusza (w. II)

- ☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Miasto Starszych Istot*, *Stworzenia w lodzie*, *Starsze Istoty*, *Nienazwane koszmary*, *Pingwiny*, *Cisza i tajemnica*, *Tekeli-li* i *Przejmujący chłód*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Odłóż na bok, poza grę zestaw spotkań *Stworzenia w lodzie*.
- ☉ Stwórz talię aktów, używając do tego tylko kart *Rozległe miasto* (w. II) oraz *W poszukiwaniu nieznanego* (w. II). Usuń z gry wszystkie pozostałe karty aktów.
- ☉ Potasuj 16 lokalizacji *Krajobraz miejski* i umieść je w grze razem z *Ukrytym tunelem*, zgodnie z mapą na stronie 40.
 - ❖ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w skrajnej dolnej lokalizacji po prawej stronie.
 - ❖ Lokalizacje w tym scenariuszu są połączone z każdą sąsiednią lokalizacją (patrz „*Sąsiedowanie lokalizacji*” w następnej kolumnie).
- ☉ Zbierz po 2 kopie wszystkich następujących żetonów ze swojej kolekcji (nie z worka chaosu): 0, -1, -2 i -3. Umieść losowo po 1 z tych 16 żetonów na każdej lokalizacji *Krajobraz miejski*. Są to „klucze”. (Patrz „*Klucze*” w następnej kolumnie).
- ☉ Dodaj 1 żeton do worka chaosu.
- ☉ Usuń z gry wroga *Gwiezdny koszmarnik* i wszystkie 3 kopie wroga *Łagodna Starsza Istota*.
- ☉ Usuń z gry każdą kopię osłabień *Odmrożony* i *Opętany*, której żaden gracz nie otrzymał podczas wprowadzenia.
- ☉ Sprawdź poziom trudności.
 - ❖ Jeśli grasz na poziomie *Trudnym*, umieść 1 żeton zagłady na *Tajemnicy 1a*.
 - ❖ Jeśli grasz na poziomie *Ekspersckim*, umieść 2 żetony zagłady na *Tajemnicy 1a*.
- ☉ Potasuj wszystkie osłabienia *Tekeli-li!*, które nie znajdują się obecnie w talii żadnego z badaczy, i stwórz z nich talię *Tekeli-li*. Umieść tę talię obok talii tajemnic.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Przygotowanie scenariusza (w. III)

- ☉ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Miasto Starszych Istot*, *Stworzenia w lodzie*, *Pingwiny*, *Miazmat*, *Shoggothy*, *Tekeli-li*, *Przejmujący chłód*, i *Zamknięte drzwi*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- ☉ Odłóż na bok, poza grę zestaw spotkań *Shoggothy*.
- ☉ Stwórz talię aktów, używając do tego tylko kart *Rozległe miasto* (w. III) oraz *W poszukiwaniu nieznanego* (w. III). Usuń z gry wszystkie pozostałe karty aktów.
- ☉ Potasuj 16 lokalizacji *Krajobraz miejski* i umieść je w grze razem z *Ukrytym tunelem*, zgodnie z mapą na stronie 41.
 - ❖ Wszyscy badacze rozpoczynają grę w skrajnej górnej lokalizacji po lewej stronie.
 - ❖ Lokalizacje w tym scenariuszu są połączone z każdą sąsiednią lokalizacją (patrz „*Sąsiedowanie lokalizacji*” w następnej kolumnie).
- ☉ Zbierz po 2 kopie wszystkich następujących żetonów ze swojej kolekcji (nie z worka chaosu): 0, -1, -2 i -3. Umieść losowo po 1 z tych 16 żetonów na każdej lokalizacji *Krajobraz miejski*. Są to „klucze”. (Patrz „*Klucze*” poniżej).

- ☉ Usuń z gry wroga *Gwiezdny koszmarnik* i wszystkie 3 kopie wroga *Przebudzona Starsza Istota*.
- ☉ Usuń z gry każdą kopię osłabień *Odmrożony* i *Opętany*, której żaden gracz nie otrzymał podczas wprowadzenia.
- ☉ Sprawdź poziom trudności.
 - ❖ Jeśli grasz na poziomie *Trudnym*, umieść 1 żeton zagłady na *Tajemnicy 1a*.
 - ❖ Jeśli grasz na poziomie *Ekspersckim*, umieść 2 żetony zagłady na *Tajemnicy 1a*.
- ☉ Potasuj wszystkie osłabienia *Tekeli-li!*, które nie znajdują się obecnie w talii żadnego z badaczy, i stwórz z nich talię *Tekeli-li*. Umieść tę talię obok talii tajemnic.
- ☉ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- ☉ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Sąsiedowanie lokalizacji w scenariuszu *Miasto Starszych Istot*

Podczas tego scenariusza lokalizacje są ułożone według schematu rzędów i kolumn, w którym każda lokalizacja sąsiaduje z jedną lub większą liczbą lokalizacji.

- ☉ **Podczas tego scenariusza sąsiadujące lokalizacje są połączone ze sobą.**
- ☉ Sąsiadujące lokalizacje dzielą ze sobą przynajmniej jeden bok (lewy, prawy, górny lub dolny). Lokalizacje, które dzielą ze sobą tylko róg, nie są sąsiadujące.

Klucze

Przygotowanie tego scenariusza nakazuje graczom umieścić losowe żetony chaosu na każdej z 16 lokalizacji *Krajobraz miejski* jako klucze. Kluczy tych nigdy nie umieszcza się w worku chaosu i nie traktuje jak zwykłych żetonów chaosu. Zamiast tego symbolizują one klucze, które badacze mogą odzyskać i wykorzystać podczas scenariusza.

Klucze można zdobyć na jeden z dwóch sposobów:

- ☉ Jeśli na lokalizacji z kluczem nie ma żadnych żetonów wskazówek, badacz może przejąć kontrolę nad danym kluczem jako zdolność .
- ☉ Niektóre efekty kart mogą pozwolić badaczom przejąć kontrolę nad kluczami w inny sposób.

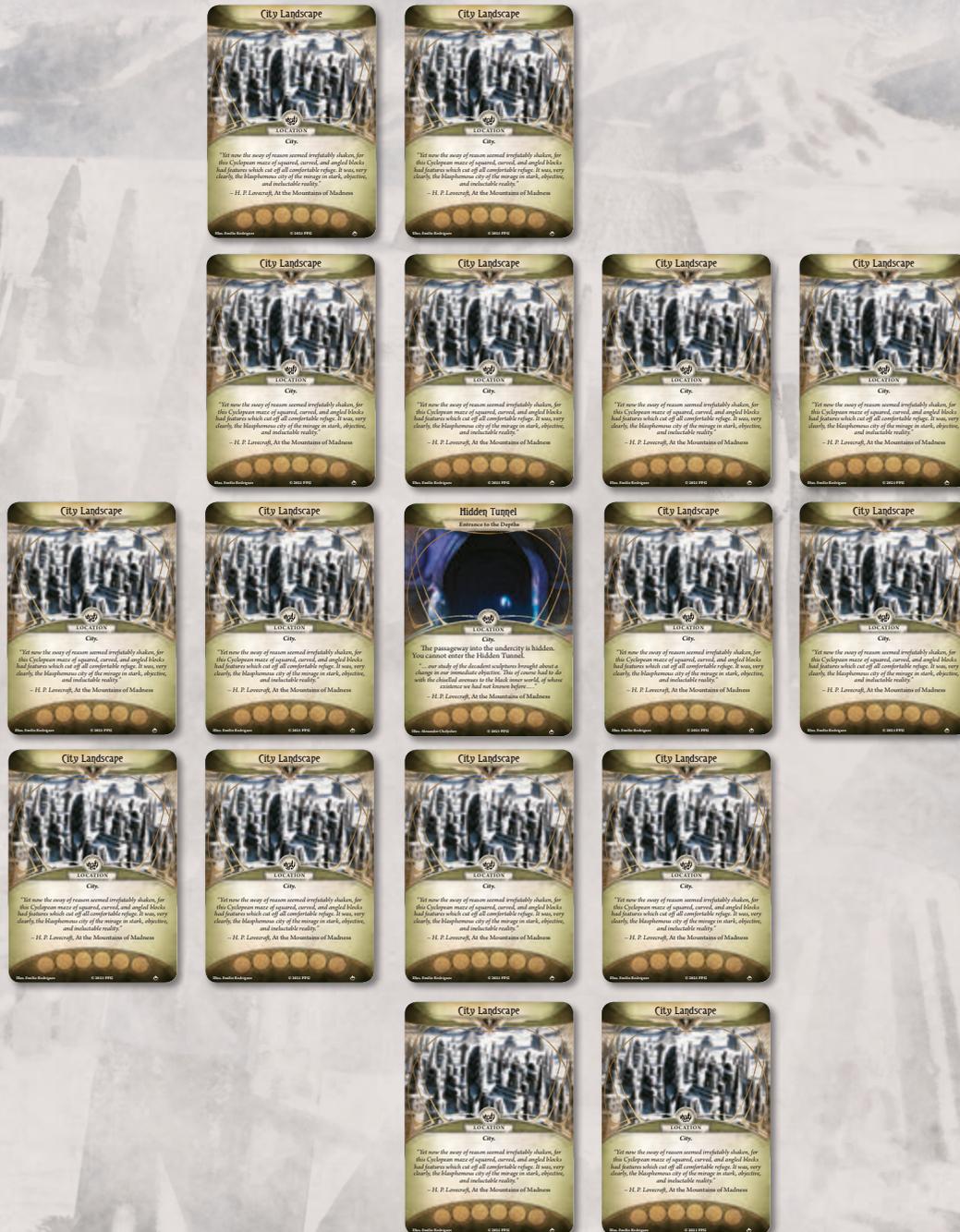
Kiedy badacz przejmie kontrolę nad kluczem, umieszcza go na swojej karcie badacza. Jeśli badacz, który kontroluje 1 lub więcej kluczy, zostanie wyeliminowany, należy umieścić każdy z tych kluczy na jego lokalizacji. Dowolny badacz może w ramach zdolności dać innemu badaczowi w tej samej lokalizacji dowolną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

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:

- ☉ Dodaj 1 dodatkowy żeton do worka chaosu dla twojego poziomu trudności.
- ☉ Badacze mogą wybrać, którą wersję scenariusza chcą rozegrać.

Ułożenie lokalizacji w scenariuszu „Miasto Starszych Istot (w. I)”



Ułożenie lokalizacji w scenariuszu „Miasto Starszych Istot (w. III)”

Początkowa lokalizacja



Antrakt scenariusza: Oblicze szaleństwa

Znajdź każdego ocalałego członka ekspedycji (włącznie z tymi, którzy są obecnie pod kontrolą badaczy), który nie ma fajki obok swojego imienia w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii, i wylosuj jednego z nich. Jeśli nie ma takich członków ekspedycji, pomiń dalszą część tego antraktu.

Nie zauważacie wpływu szeptów na resztę grupy, dopóki nie jest już za późno. Wasz towarzysz nie tylko wpatruje się w ścianę, ale wręcz opiera się o nią, przyciskając do niej ucho, a jego oczy są zaszkłone w błogim odrętwieniu. Kiedy dociera do drzwi, nie zauważa – albo celowo ignoruje – strużki ohydnych miazmatów, które sączą się między szczelinami, oraz gęstej, szarej mgły, która może pochłonąć go w całości. Krzyczycie, próbując go ostrzec, ale drzwi nagle się otwierają i instynktownie odwracacie wzrok, gdy rozchodzą się zielone wyziewy. Nigdy nie dowiecie się, co tak naprawdę zobaczył wasz towarzysz. Kątem oka dostrzegacie jedynie przeblysłk niewypowiedzianego, bezdenne cierpienia, które mieszka po drugiej stronie.

Jeśli ofiarą jest Danforth:

Student otwiera szeroko oczy, chłonąc każdy centymetr koszmarnego widoku. Każdy podstępny szept. Każdy strzęp szaleństwa. Trzymany przez niego w dłoni szpikulec do lodu spada na podłogę. „Jest... piękny” – ogłasza w końcu. „Czarny dół... rzeźbiona krawędź... drabina księżycowa...” Jego słowa stają się coraz bardziej gorączkowe. „Pierwotny — wieczny — nieumarły!” Na jego ustach pojawia się potworny uśmiech.

Badacz, który kontroluje Danfortha, odkrywa 1 żeton wskazówki z najbliższej lokalizacji z 1 lub więcej żetonami wskazówek. (Jeśli żaden badacz nie kontroluje Danfortha, zamiast tego odkrywa go główny badacz).

Wasz towarzysz stoi skamieniały w drzwiach, ale nie potraficie określić, czy z przerażenia, czy też zmusza go do tego jakaś nieznana siła. Idziecie w ich kierunku, cały czas odwracając wzrok, aby upewnić się, że nie spotka was ten sam los. Przesuwacie kamienne drzwi z głośnym trzaskiem, zatrzymując resztę kłębiącego się miazmatu po ich drugiej stronie. Gdy to się dzieje, oczy waszego towarzysza wywracają się do tyłu i opada on bezwładnie na podłogę.

Jego serce nadal bije... ale oczy już nigdy się nie otworzą.

Wykreśl imię danej postaci z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Jeśli znajdowała się ona w grze, zostaje pokonana i usunięta z gry.



NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): Ranni i wyczerpani, kryjecie się w jednej ze względnie bezpiecznych budowli górujących nad miastem. Waszą jedyną nadzieją jest schronienie się w tym obcym miejscu i upewnienie się, że wasza obecność pozostanie niezauważona przez jego mieszkańców, którzy wciąż grasują po ulicach i starożytnych strukturach.

☞ Przejdź do **Zakończenia 2**.

Zakończenie 1: Gdy zagłębiacie się w tajne przejście, otacza was nieziemskie cisza. Spodziewaliście się zgiełku, ale ten niesamowity spokój jest jeszcze gorszy. Nikt nie wypowiada ani słowa, gdy podążacie coraz dalej nieznanym szybem. Zauważacie niezwykle gładkość ścian i dziwaczne znaki na podłodze, a do waszych uszu dociera stłumione kap, kap, kap wody gdzieś w oddali.

Przez wiele godzin idziecie pogrążeni w ciemnościach, na każdym kroku kwestionując własną decyzję. Jacy ludzie tak chętnie sami wchodzą w paszczę koszmarów? Już samym wyruszeniem na ekspedycję naraziliście waszą reputację na szwank. Potem zaryzykowaliście swoim życiem, nie cofając się nawet w momencie, gdy sprawy przybrały tragiczny obrót. Teraz poświęćcie swoją poczytalność, aby odkryć sekrety, których żaden człowiek nigdy nie miał poznać.

Czy to odwaga? A może ostateczny błąd stada głupców, zbyt upartych, by zobaczyć, że na końcu tej drogi czeka ich śmierć? Nie ma znaczenia. Zaszliście zbyt daleko, aby zawrócić. W ten czy inny sposób, znajdziecie odpowiedzi, których szukacie. Pozostaje tylko pytanie, czy przeżyjecie, aby opowiedzieć o nich światu.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że załoga znalazła ukryty tunel.

☞ 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 każde 2 żetony chaosu wydane podczas tego scenariusza.

☞ W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii zanotuj aktualny stan zdrowia i poczytalności każdego atutu z cechą Towarzysz w grze.

☞ Przejdź do **Antraktu III: Ostatnia noc**.

Zakończenie 2: Mijają godziny. Nie macie odwagi wyjść na zewnątrz, ale sprawdzacie każdy centymetr sanktuarium, mając nadzieję, że natraficie na coś, co sprawi, że wasze przedsięwzięcie okaże się warte zachodu. To, co znajdujecie zamiast tego, jest jeszcze trudniejsze do uwierzenia. Na znajdującym się poniżej, pokrytym lodem piętrze budowli dostrzegacie uświęconą komnatę ze wzburzonym basenem wypełnionym kalejdoskopowym miazmatem. Nad jej powierzchnią unosi się kłębiąca mgła, układająca się w znajome kształty i dziwne halucynacje, które znikają tak szybko, jak się pojawiły.

Jakby wyczuwając wasze kroki, zawartość zbiornika przestaje wirować i unosi się, jakby chciała się z wami przywitać. Następnie łączy się w migoczącą, zalamującą światło kulę, która toczy się za wami po podłodze: zatrzymuje się, wtedy gdy wy przystajecie, i toczy się dalej, gdy ruszacie. Przyciąga was bliżej, prowadzi was. Spoglądacie na siebie z niepokojem. Czy to próbuje wam coś przekazać? Dokądś was zabrac? A jeśli tak... czy można temu zaufać?

W końcu dochodzicie do porozumienia. Nie ma sensu zostawać tu dłużej, a pogoda robi się coraz bardziej paskudna z każdą mijającą minutą. Postanawiacie ostrożnie podążać za kulą w nadziei, że być może doprowadzi was do odpowiedzi. Przez wiele godzin idziecie pogrążeni w ciemnościach, na każdym kroku kwestionując własną decyzję. Starożytna budowla zmienia się w oblodzone tunele o gładkich, śliskich od ciemnej posoki ścianach i podłodze pokrytej dziwnymi znakami nieznanego pochodzenia. W końcu kula wsiąka z powrotem w ściany i znika, pozostawiając was sam na sam z waszymi wątpliwościami, lękami i nieprawdopodobnie długim tunelem przechodzącym przez lodowate serce Antarktydy i prowadzącym w jej głębiny...

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że załoga została poprowadzona do ukrytego tunelu.

☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje także 1 dodatkowy punkt doświadczenia za każde 2 żetony chaosu wydane podczas tego scenariusza.

☞ W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii zanotuj aktualny stan zdrowia i poczytalności każdego atutu z cechą Towarzysz w grze.

☞ Przejdź do **Antraktu III: Ostatnia noc**.

Antrakt III: Ostatnia noc

Ostatnia noc 1: Nie nazwalibyście ciemnego dołu, w którym się znajdujecie, „bezpiecznym”, ale czujecie, że jest to równie dobre miejsce na odpoczynek jak każde inne. Już wcześniej, gdy słońce cały czas zalegało na antarktycznym niebie, trudno wam było określić godzinę — teraz, głęboko pod ziemią i bez światła słonecznego, jest to po prostu niemożliwe. Kiedy jeden z waszych towarzyszy sprawdza swój zegarek kieszonkowy i informuje, że od waszego zejścia pod ziemię minęło czternaście godzin, trudno wam w to uwierzyć. Wydaje wam się, że nie szliście aż tak długo, ale z drugiej strony wasze zmęczone ciała mówią co innego.

W ponurej ciszy ponownie rozbijacie obozowisko. Oprócz was z oryginalnego składu załogi dr Kensler pozostało już tylko kilku ekspertów. Reszta studentów i badaczy jest albo w obozie na Barierze Lodowej, gdzie zesłaliście z pokładu Teodozji, albo... nie ma ich już na tym świecie.

Jeśli William Dyer żyje:

Profesor, który początkowo w ogóle nie chciał dołączyć do ekspedycji, teraz całkowicie zmienił zdanie... chociaż jego nowa postawa martwi was jeszcze bardziej. „Teraz rozumiem, dlaczego Danforth chciał tu wrócić” – wyjaśnia. „To nas wzywa. Nie czujecie tego? Nie słyszycie? To chce, żebyśmy dalej szli”. Pytacie go, czym jest owo „to”, a on gestykuluje niejasno. „To to. Nie wiem. Te zjawy nie zachowują się jak niezależnie istoty, prawda? Być może kontroluje je jakaś wyższa siła. Albo...” – ostrożnie analizuje każde swoje słowo. – „Może wszystkie one są jednym bytem. Częściami jednego, bezimiennego szaleństwa. Zastanawiam się – co odkrylibyśmy z Danforthem, gdybyśmy wtedy nie uciekli? Może udałoby się nam zapobiec temu całemu cierpieniu...”

Rozmowa z profesorem Dyerem pomaga wam zrozumieć choć trochę to szaleństwo. Jeden dowolny badacz może wybrać i usunąć ze swojej talii do 5 osłabień Tekeli-li! (należy je wtasować do reszty zestawu spotkań Tekeli-li).

Jeśli William Dyer jest wykreślony i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jego karty Wspomnienia o utraconych z poprzedniego antraktu:

Poświęćcie chwilę, aby przejrzeć stare szkice profesora, które wziął ze sobą na wypadek, gdyby mogły się do czegoś przydać. Tak jak podejrzewaliście, żadne z przedstawionych w nich stworzeń nie przypomina w niczym istot, które widzieliście. Jednak gdy już macie się poddać, zauważacie kilka szkieł miasta, które – jak twierdził – odnalazł między ciemnymi, postrzępionymi górami. Przedstawiają one ogromną bramę ozdobioną pięcioma glifami, otoczonymi pięcioramienną gwiazdą. Pod bramą – czy też może za nią – widnieje coś groteskowego. Linie szkicu rozpadają się na płataninę lekkich pociągnięć i plam atramentu, które trudno nawet opisać. Kilka innych stworzeń z ciałami w kształcie beczki i głowami niczym rozgwiazda — pozaziemskie „Starsze Istoty” opisane przez Dyerę w jego raporcie — otaczają bramę po bokach i spoglądają na nią z czcią, a ich przypominające skrzydła kończyny są rozpostarte niczym w geście czci. Chcielibyście sami zapytać Dyerę, co to wszystko oznacza, ale niestety na to już za późno. Zabieracie ze sobą jego szkice w nadziei, że przydadzą wam się do czegoś później.

Jeden dowolny badacz może dodać wydarzenie fabularne. Szkice Dyerę do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ono do limitu kart w talii badacza.

Jaskinia jest wystarczająco duża, by pomieścić waszą niewielką grupę, a lód pod waszymi stopami wystarczająco kruchy, by dało się rozbić namioty. Mimo to nie czujecie się do końca bezpieczni. Zastanawiacie się, czy kiedykolwiek jeszcze tak się poczujecie.

Macie czas przyjrzeć się tylko niektórym członkom ekspedycji (niezależnie od tego, czy są oni wykreśleni, czy nie). Pojedynczo wybierzcie i odczytajcie trzy z poniższych sekcji (zamiast tego cztery, jeśli załoga została poprowadzona do ukrytego tunelu). Jeśli efekt wybranej sekcji nie może zostać wykonany, nie wlicza się do łącznej liczby odczytanych sekcji i musicie wybrać nową sekcję zamiast niej. Kiedy odczytaliście już odpowiednią liczbę sekcji, należy przejść do **Ostatnia noc 2**.

Jeśli Danforth żyje:

Tej nocy nie rozmawiacie z Danforthem. Słyszycie, że on coś mówi, ale nie jesteście w stanie określić, do kogo. Na początku myślicie, że po prostu mamrocze do siebie, jak to mu się nieraz zdarza, ale wkrótce zdajecie sobie sprawę, że jest to dialog, a wy słyszycie tylko jedną jego stronę. „Jesteśmy już blisko” – stwierdza po cichu. – „Zrobiłem to, co mi kazaleś. Już niedługo i znowu cię zobaczę. Znowu będziemy razem. Będziemy... jednością”. W końcu stwierdzacie, że słyszeliście już wystarczająco. Kładzicie dłoń na ramieniu Danforthę, zaskakując go. Moglibyście przysiąc, że widzieliście maleńką, zamgloną smugę uchodzącą z jego oczu, gdy się odwracał, ale Danforth przeciera oczy rękawem i smuga znika. „Och, to wy” – mówi. – „W po-porządku. Powinniśmy trochę odpocząć, nieprawdaż? Czeka nas długi dzień”.

Po wysłuchaniu Danforthę lepiej rozumiecie szaleństwo panujące w tym miejscu. Jeden dowolny badacz może zacząć **Scenariusz IV: Serce szaleństwa** z 2 dodatkowymi kartami na początkowej ręce.

Jeśli William Dyer jest wykreślony i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jego karty Wspomnienia o utraconych z poprzedniego antraktu:

Postanowicie poszukać dodatkowych informacji w rzeczach Danforthę w nadziei, że prowadził on dziennik lub jakiś zbiór dowodów ze swojej poprzedniej wyprawy z Dyerem. Zamiast tego znajdujecie skarbnicę literatury pełnej makabry i koszmarnych wizji, w tym mocno zużyte wydanie dzieł Edgara Allana Poe. Jego strony są poprzekładane wieloma prowizorycznymi zakładkami, a na marginesach zapisano liczne uwagi i notatki — niektóre istotne, innych zaś nie potraficie w pełni zrozumieć. Nie jesteście pewni, dlaczego Danforth uznał, że warto przywieźć ze sobą taką kolekcję opowiadań, zwłaszcza tak bliskich jego sercu. Otwieracie na jednej z zaznaczonych stron i zaczynacie czytać: „Nie mogliśmy go nakłonić, by dotknął ręką płótna, lub choćby przybliżył się ku niemu; kiedy zaś próbowaliśmy go przymusić, drżał na całym cieple i żałośliwie powtarzał okrzyk: Tekeli-li!” Na marginesie widnieje odręczna notatka Danforthę: „Co mogło wywołać taki atak? Jak mogę pozbyć się tego straszliwego uczucia?”

Jeden dowolny badacz może dodać atut fabularny. Dzieła zebrane E.A. Poe do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli dr Amy Kensler żyje i w Dzienniku kampanii zanotowano, że dr Kensler jest bliska zrozumienia istot:

Dr Kensler jest pogrążona w panice, kiedy wchodziście do jej namiotu. Na chwilę podnosi oczy i jej wzrok spotyka się z waszymi, po czym wraca do grzebania w swoich materiałach. „Jest gdzieś tutaj, na pewno...” – mamrocze pod nosem. Nigdy wcześniej nie widzieliście dr Kensler w takim chaosie. „O! Tutaj”. Książka, którą wskazuje, nie jest jednym z jej traktatów o biologii ani podręcznikiem wypełnionym diagramami anatomicznymi. To stara, spleśniała księga niezwiązana z żadną z nauk, napisana po francusku. „Widziałam to tutaj...” – mówi dalej, kartkując księgę w poszukiwaniu konkretnego fragmentu. Siedzicie w ciszy, zbyt przerażeni, aby o cokolwiek zapytać. Oblicze dr Kensler w jednej chwili zmieniło się nie poznania. „Tu!” – zaznacza stronę i przekazuje wam książkę. „Czy mogę wam zaufać?”

Kiwacie głowami. Cokolwiek znalazła dr Kensler, macie wrażenie, że pokazuje wam swoje znalezisko tylko dlatego, że wy również do tej pory dzieliście się z nią swoimi odkryciami. Otwiera tom na stronie przedstawiającej nieznaną, kosmiczną hierarchię – rodzaj absurdalnej teorii dogmatycznej, którą wyśmiałyby każdy szanujący się naukowiec. „Henry Armitage był jedyną osobą na uniwersytecie, która nie pochwalala tego przedsięwzięcia. To on mi to pokazał, po tym jak Dyer złożył swój raport”. Wskazuje na część diagramu przedstawiającego Ziemię, a wy zauważacie przecinające się na jej krawędzi linie. „Biegun południowy” – mówi. – „Na krawędzi Ziemi, gdzie przecinają się linie. Powiedział, że to kulminacja przerażających sił. Zabobonne bzdury, jak je wtedy nazwałam. Ale moje badania wskazują na co innego. Te stworzenia — te fantomowe miraże, zjawy zniszczonych umysłów — nie przybyły tutaj. One tu zawsze były. Od samego początku. Rozumiecie?” Chwyta mocno za swoją próbkę miazmatu. „A my... nie byliśmy pierwszymi, którzy się na nie natknęli”.

Badania dr Kensler pozwalają wam lepiej zrozumieć sytuację. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że dr Kensler rozumie prawdziwą naturę miazmatu.

Jeśli dr Amy Kensler żyje, ale w Dzienniku kampanii nie zanotowano, że dr Kensler jest bliska zrozumienia istot:

Dr Kensler obrzuca was zimnym spojrzeniem, kiedy wchodziście do jej namiotu, po czym wraca do pracy. „Przepraszam, ale jestem zbyt zajęta, by zająć się waszymi blahymi zmartwieniami, i nie mam czasu na marudzenie. Znajdźcie kogoś innego, z kim moglibyście sobie pogadać, i dajcie mi w spokoju pracować.

Tym razem dr Kensler nie ma ochoty z wami rozmawiać. Wybierzcie kogoś innego. (Nie wlicza się to do liczby sekcji, które możecie przeczytać).

Jeśli dr Amy Kensler jest wykreślona i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jej karty Wspomnienia o utraconych z poprzedniego antraktu:

Przeglądacie notatki dotyczące badań pozostawione przez szefową tej przekłętej ekspedycji. Jeśli ktoś miałby cokolwiek zrozumieć z tego, co do tej pory zobaczyliście, to właśnie dr Kensler. Być może wiedziała o tych istotach więcej, niż mówiła. Przeszukujecie jej namiot i rzeczy osobiste, aż natraficie na grubego dziennik wypełniony drobiazgowymi notatkami dotyczącymi podróży na Antarktydę i kilku pierwszych dni, które spędziliście na wyładowywaniu zapasów i rozbijaniu obozu. Dalej notatki robią się coraz mniej szczegółowe, a coraz bardziej chaotyczne. Jej relacja z dni poprzedzających katastrofę samolotu przypomina raczej strumień świadomości szaleńca niż starannie prowadzony dziennik. Opisała ściany oczekujące czarną mazią, niekończącą się pustkę pod powierzchnią lodu oraz nie pochodzące z tego świata zło mieszkające po drugiej stronie bramy – i na tym koniec.

Dr Kensler nie była osobą, która poświęciłaby tyle miejsca swoim snom lub opisała fikcyjne wydarzenia. Coś nią wstrząsnęło. Coś sprawiło, że zobaczyła rzeczy, które później opisała. Ale jak? I kiedy? Siadacie i uzupełniacie jej dziennik o waszą relację wydarzeń z ponurą nadzieją, że nawet jeśli nie opuścicie tego kontynentu żywi, ktoś to przeczyta i dowie się, co się tu wydarzyło...

Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać atut Dziennik Kensler do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli dr Mala Sinha żyje:

Pierwszy raz od początku ekspedycji dr Sinha sama was szuka, dopytując o wasze rany. Pokazujecie jej swoje obrażenia, a ona kiwa głową, powstrzymując swoją zwykłą krytykę. Opatruje was w ciszy, aż w końcu postanawia się odezwać. „Nie mogę zliczyć, ilu pacjentów już straciłam” – przyznaje. „W większości przypadków nie dało się już nic zrobić. Taka już natura rzeczy, tak sądzę. Jesteśmy delikatnymi stworzeniami. Wystarczy nas trochę nagiąć, a z łatwością możemy się złamać”. Owija bandaż wokół waszych ramion z wycwiczoną precyzją, ale zauważasz subtelne drżenie jej dłoni. „Wybrałam ten zawód, bo nie mogłam znieść ludzkiego cierpienia. Z perspektywy czasu to była dość głupia decyzja. Jakby nie patrzeć, w tym zawodzie muszę nieustannie znosić ludzkie cierpienie”. Pytacie, czy ma satysfakcje, kiedy widzi swoich pacjentów znowu zdrowych. „Oczywiście” – odpowiada z westchnieniem. „Ale tym razem...” – odwraca wzrok od waszych oczu, a jej głos praktycznie staje się szeptem. „Wydaje mi się, że nie poczuje tej satysfakcji. A wy?”

Pomoc dr Sinhy pozwala wam wyleczyć swoje obrażenia. Jeden dowolny badacz może wyleczyć 1 punkt traumy fizycznej lub wymazać z Dziennika kampanii 1 obrażenie z atutu z cechą Towarzysz.

Jeśli dr Mala Sinha jest wykreślona i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jej karty Wspomnienia o utraconych z poprzedniego antraktu:

Nie jesteście pewni, co właściwie podkuśiło was do przeszukania namiotu dr Sinhy, ale teraz już wiecie, że pośród jej rzeczy nie znajdziecie odpowiedzi na wasze pytania. Możecie jednak zrobić dobry użytek z jej starej torby lekarskiej i ciepłej odzieży. Kiedy przepakowujecie medykamenty do jednego z plecaków, przesywa was dreszcz. Powtarzacie sobie, że robicie to, co konieczne, ale zabieranie dobytku zmarłej mimo to ciąży wam na sumieniu. Jedno z was zarzuca plecak na ramiona i zmierzacie do wyjścia z namiotu dr Sinhy w nadziei, że wraz z jego opuszczeniem odejdą ponure myśli. Waszą uwagę zwraca cichy stukot czegoś, co wypadło z przedniej kieszeni plecaka. Szukacie pod nogami tajemniczego przedmiotu i znajdujecie mały skórzany portfel, w którym znajduje się jedynie szpilka do włosów, zdjęcie dr Sinhy z najprawdopodobniej jej rodziną oraz odcinek biletu na przedstawienie w Teatrze Riverview. Nie zastanawiając się zbyt długo, chowacie go do kieszeni. Jeśli był dla niej wystarczająco ważny, aby go zatrzymać, to musiał mieć dla niej jakąś wartość sentymentalną.

Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Zestaw lekarski Sinhy do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli James „Cookie” Fredericks żyje:

Gdy się zbliżacie, Cookie łapie za swojego Colta. Po jego przekrwionych oczach i drżącej dłoni widać, że od jakiegoś czasu nie odpoczywa. Kiedy tylko orientuje się, że to wy, przeprosza i opuszcza lufę. „Myślałem, że to te – no, wiecie” – tłumaczy bez przekonania. Zauważacie, że macie szczęście, że pozostało mu jeszcze trochę opanowania. „Opanowania” – drwi. Następne minuty wypełnia absolutna cisza. „Chodźta. Pomożecie mi z ogniem”. W ciszy ustawiacie razem z siwym weteranem resztki drewna na opał na środku obozu i próbujecie je rozpałić. W zimnych, wilgotnych warunkach potrzebujecie prawie pół godziny wysiłku, zanim udaje się wznieść ogień. Płomienie chętnie pochłaniają rozpalkę, rzucając tańczące cienie na lodowe ściany jaskini. W końcu Cookie przerywa ciszę. „To” – mówi zdecydowanie. „Pamiętam to”. Nawet nie musicie pytać – wystarczy spojrzeć na jego nieobecny wzrok, by wiedzieć, że odnosi się do uczucia nadchodzącej śmierci przenikającego obóz. „Drobna rada dla was” – mówi – „kiedy nadejdzie odpowiedni moment, nie możecie się zawałać. Nieważne, ilu nas zostało. Nie ma znaczenia, z jakim koszmarem się mierzysz. Wahasz się, umierasz”. Kiwacie głowami, zgadzając się. Macie wrażenie, że Cookie ani razu w życiu się nie zawałał.

Rady Cookiego pomagają wam przygotować się do zbliżającej się podróży. Jeden dowolny badacz otrzymuje 1 dodatkowy punkt doświadczenia.

Jeśli James „Cookie” Fredericks jest wykreślony i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jego karty Wspomnienia o utraconych z poprzedniego antraktu:

Kiedy rozbijacie obóz, jeden z pozostałych członków załogi podchodzi do was z teczką rzeczy Cookiego. „Pomyślałem, że wy będziecie wiedzieć, co z tym zrobić” – mówi ze smutkiem młody mężczyzna i wręcza wam pakunek. Siadacie przy ognisku i przeglądacie zawartość, jedna rzecz po drugiej. Wewnątrz znajduje się kilka przedmiotów osobistych Cookiego: zegarek kieszonkowy z popękany szkłem, paczka zapalek z logo Hotelu Excelsior i oczywiście jego zaufany rewolwer Colt .32. Jest w wyjątkowo dobrym stanie, z wypolerowaną lufą i nieskazitelnie czystym drewnianym uchwytem. Znajac Cookiego, nie jest to wynik jego miłości do tego przedmiotu, a raczej starych nawyków, których nie potrafił się wyzbyć. Wychylacie bęben i zauważacie, że tylko w części komór znajdują się naboje. Instynktownie kręcicie bębniem i w myślach składacie Cookiemu obietnicę: Nie martw się. Zrobimy z nich dobry użytek.

Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Spersonalizowana .32 Cookiego do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli Avery Claypool żyje:

Gdy podchodzicie, Claypool przygląda się lodowatym ścianom, z niepokojem marszcząc brwi. „Powinno tu być ciepłej” – zauważa – „ale nawet bez powiewów lodowatego wiatru jest prawie o 10 stopni zimniej”. Właśnie wtedy coś porusza się wewnątrz lodu – może to cień lub coś odbiło się od jego powierzchni. Razem z Claypoolem instynktownie się cofacie, gdy ulotne zjawisko wiruje i znika. Nie ma za wami żadnego światła, które mogłoby rzucić ten cień. „Coś... coś jest nie tak z tym lodem” – szeptem Claypool. – „To zimno jest nienaturalne. Raport Dyera opisuje wnętrza tych budowli jako ciepłe i nadające się do zamieszkania, ale to jest...” – wymieniacie porozumiewawcze spojrzenia. – „Musimy być przygotowani. Na wszystko”.

Prognozy Claypoola pomagają wam uniknąć niekorzystnej pogody. Usuń 1 żeton ❄ z worka chaosu.

Jeśli Avery Claypool jest wykreślony i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jego karty Wspomnienia o utraconych z poprzedniego antraktu:

W głównym namiocie obozowiska leżą porozrzucane należące do Claypoola przedmioty, w tym mapa Lodowca Szelfowego Rossa z różnymi odręcznymi notatkami, które nie do końca rozumiecie. Lodowaty wiatr rozwiewa poły namiotu i wypełnia wnętrze zimnym powietrzem. Przyciskacie ramiona do swoich klatek piersiowych, aby się ogrzać. Bez Claypoola jesteście bezbronni wobec groźnej pogody. Jeśli złapie was polarna burza, będziecie w śmiertelnym niebezpieczeństwie, a tylko on był w stanie je prawidłowo przewidywać. Wzdychacie i kierujecie się do wyjścia, ale zatrzymujecie się jeszcze na chwilę, gdy zauważacie ciężki, futrzany płaszcz zwinięty z resztą rzeczy Claypoola. Patrzą na swoje ubrania: znoszone i poszarpane po żmudnej podróży. Jedno z was zdejmuje swój płaszcz i zakłada okrycie Claypoola. Może mimo wszystko nie zostawił was zupełnie bezbronnych wobec pogody.

Jeden dowolny badacz może zdecydować się dodać atut fabularny Futro Claypoola do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.



Jeśli Roald Ellsworth żyje:

Od razu wiecie, z jaką propozycją przychodzi Ellsworth, kiedy zbliża się do was z latarnią w jednej ręce i szpikulcem do lodu w drugiej. „Macie ochotę na małą wycieczkę?”. Wręcza jednemu z was latarnię i razem wymykacie się z obozu. Podczas eksploracji lodowych głębin prowadzicie cichą, ostrożną rozmowę i pokonujecie o wiele większą drogę, niż moglibyście to zrobić z resztą zespołu i waszymi zapasami. „Pewnie uważacie mnie za szaleńca lub głupca” – sugeruje Ellsworth po godzinie żwawej podróży. – „Zawsze chodzi sam i pakuje się w niebezpieczeństwo, tak jak teraz. Trafia do miejsc, do których nie powinien”. Wzruszacie ramionami, zauważając, że przecież przysłiście tu razem z nim. „Racja. W takim razie wątpię, aby wasza opinia o mnie była obiektywna” – żartuje. Podmuch chłodnego, zgnilego powietrza unosi się w jaskini niczym wydech potwornej bestii, w której gardle znajdujecie się wy. „Cóż, nie wiem, czy to coś dla was znaczy, ale cieszę się, że tu jesteście” – przyznaje odkrywca z zawahaniem w głosie. „Patrzenie” – wskazuje na znajdujące się przed wami rozwidlenie tunelu. Obrzydliwy odór już nieco zelżał, ale najwyraźniej dochodził z lewej ścieżki. „Coś z tej strony powoduje ruchy powietrza. To musi coś oznaczać, prawda?”. Kiwacie głowami na zgodę, ale cholernie nie podoba wam się ten podejrzany zapach...

Zwiad z Ellsworthem daje wam informacje na temat czekającej was podróży. Zanotuj w Dzienniku kampanii, że badacze odnaleźli rozwidłone przejście.

Jeśli Roald Ellsworth jest wykreślony i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jego karty Wspomnienia o utraconych z poprzedniego antraktu:

Gdybyście nie wiedzieli, jak było naprawdę, pomyslelibyście, że Ellsworth szykował się na koniec świata. Choć miał reputację lekkoducha i beztroskiego włóczyki, już pobieżne przeglądnięcie jego rzeczy zapewnia wam mnóstwo zapasów i ciepłych ubrań. Kiedy załoga w milczeniu rozdziela jego rzeczy, żeby zrobić z nich jak najlepszy użytek, zauważacie dodatkową parę wodoodpornych butów, które musiał ze sobą zabrać na wszelki wypadek. Nie wiecie, czy którykolwiek z was będzie w stanie godnie go zastąpić, ale nosząc jego buty, na pewno będziecie wam trochę raźniej.

Jeden dowolny badacz może dodać atut fabularny Buty Ellswortha do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Jeśli Takada Hiroko żyje:

Przychodzicie do Takady nie po pomoc, ale z zarzutami. W tajemnicy przed wszystkimi przygotowywała się do drogi – widać to po zapasach, które trzyma z dala od reszty załogi, po częściach samolotu, przy których majstruje w wolnym czasie. „Macie rację” – wzdycha w odpowiedzi na wasze oskarżenia. „Myślałam o powrocie. Aby wymknąć się w tajemnicy, wrócić na lodowy brzeg i uciec jak najdalej od tego przekłętą miejsca. Ale...” – zerka na resztę załogi, której nastrój jest pełen nadziei pomimo wiszącego w powietrzu niepokoju. – „Nigdy nie udałoby mi się wrócić samej. Nie martwcie się. Nigdzie się nie wybieram. Śmiało, weźcie sobie to, czego potrzebujecie”. Postanawiacie jej zaufać, chociaż mimo wszystko nie przestajecie się martwić. Zazwyczaj jej monotony głos jest pełen zblazowanego cynizmu, ale tym razem brzmi to inaczej. Jakby się poddała. „Nadal tu jesteście?” – pyta was po dłuższej chwili. „Macie to, po co przysłiście”. Kręcicie głowami i mówicie, że przysłiście tu dla niej. Po jej twarzy przemyka cień uśmiechu. – „Cóż, w takim razie to wyjątkowo głupi pomysł. Ale... dziękuję”.

Takada dopilnuje, żebyście byli lepiej przygotowani do następnej wyprawy. Jeden dowolny badacz może zacząć **Scenariusz IV: Serce szaleństwa** z 3 dodatkowymi żetonami zasobów w swojej puli zasobów.

Jeśli Takada Hiroko jest wykreślona i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jej karty Wspomnienia o utraconych z poprzedniego antraktu:

Jak na kogoś, kto szczycił się swoimi zdolnościami organizacyjnymi, w sprzętach należących do Takady panuje absolutny bałagan. Gdybyście nie znali Takady, uznalibyście, że jej rzeczy są po prostu porzucane bezładu i składu – podejrzewacie jednak, że miała jakiś system. Przez kilka minut przeglądacie jej dobytek w poszukiwaniu czegoś, co mogłoby mieć jakąś wartość dla pozostałych członków załogi. Bez Takady nie będziecie w stanie doprowadzić ostatniego samolotu do ładu. Zresztą prawdopodobnie i tak będziecie zmuszeni pozostawić tu większość jej rzeczy, kiedy jutro wyruszyście w kierunku gór. Mimo to uważacie, że na pewno uda wam się zrobić użytek z części zapasów, które ze sobą zabrała.

Jeden dowolny badacz może dodać wydarzenie fabularne Rzeczy Takady do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.



Jeśli Elijah Ashevak żyje:

Z łatwością znajdujecie Eliyaha. Natarczywe szczekanie Anyu sprawia, że miejsce pobytu jej właściciela jest aż nazbyt oczywiste. „Cicho już, mala!” – z trudem próbuje uspokoić zwierzę. Pies stoi na skraju obozowiska i szceka w stronę rozciągającej się przed nim ciemności, jakby coś czało się poza zasięgiem waszego wzroku. Może naprawdę coś tam jest. Coś, co tylko ona może zobaczyć. „Nie żartuje, Anyu, przestań! Ciszka! Robisz za dużo hałasu!” – krzyczy Elijah. Kiedy was zauważa, macha do was ręką, żebyście pomogli mu ją odciągnąć. „Możecie przytrzymać ją za obrozę? Musimy ją zaprowadzić z powrotem do namiotów”. Kosztuje was to trochę wysiłku, ale w końcu udaje wam się oderwać psa i odprowadzić ją do obozowiska. Skomle przez całą drogę, a jej pysk drży. „Wyczuwa jakiś zapach” – mówi Elijah, kiedy już jest spokojna. – „Nigdy nie widziałem, żeby zachowywała się w ten sposób. Cokolwiek jest przed nami, nie może być dobre. Ani normalne”. Przecheszcie dłonią włosy i wrzusza ramionami. „Ale co jeszcze nas czeka w tym przeklętym miejscu?”.

Nawiązanie więzi z Eliyah i Anyu poprawiło wam nieco humor. Jeden dowolny badacz może wyleczyć 1 punkt traumy psychicznej lub wymazać z Dziennika kampanii 1 punkt przerażenia z atutu z cechą Towarzysz.

Jeśli Elijah Ashevak jest wykreślony i żaden badacz nie otrzymał jeszcze jego karty Wspomnienia o utraconych z poprzedniego antraktu:

Siedzicie na skraju obozu i zastanawiacie się, jaki los może was spotkać w nadchodzących dniach, kiedy delikatne szturchnięcia odrywa was od waszych myśli. Odwracacie się zdumieni, przygotowani na widok kolejnego z tych okropnych stworzeń wynurzających się z lodu — ale to tylko Anyu, wierna towarzyszka Eliyaha. Duży szary pies patrzy na was błagalnymi oczami. Potrząsacie głowami i z ciężkim sercem wstajecie. Wystarczy już żaloby na jedną noc. Gdy kierujecie się do obozu, miękkie kroki podążają przez śnieg tuż za wami. Zatrzymujecie się i spoglądacie na Anyu. Pies ponownie podnosi oczy i napotyka wasze spojrzenia. Szuka pocieszenia czy wskazówki, co dalej? Kłękacie i przeczesujecie ubranymi w rękawiczki palcami jej gęste futro, wymawiając spokojnie słowa, które mają pomóc i Anyu, i wam. Tak, Eliyah odszedł. Nie, nie wiem, czy jesteśmy bezpieczni. Chcesz zostać z nami? Anyu merda ogonem. W porządku więc.

Jeden dowolny badacz może dodać atut fabularny Anyu do swojej talii. Kartę tę można znaleźć w zestawie spotkań Wspomnienia o utraconych. Nie wlicza się ona do limitu kart w talii badacza.

Ostatnia noc 2: Na próżno próbujecie zasnąć, ale noc wydaje się trwać w nieskończoność. Wasze myśli wiją się bez końca w labiryntie zmartwień i wątpliwości.

☞ Jeśli podczas tej kampanii rozgrywaliście już **Scenariusz ???:** **Zdradzieckie miraże**, przejdź do **Ostatnia noc 3**.

☞ W przeciwnym razie przejdź do **Ostatnia noc 4**.

Ostatnia noc 3: W chwili, gdy w końcu zaczynacie odpywać, drzwi pojawiają się ponownie. Przez chwilę migoczą, a ze szczelin futryny wydobywa się szara mgła. Ponownie otrzymujecie wybór. Ale czy odważycie się zaryzykować raz jeszcze zanurzenie w lodowatej iluzji?

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

☞ Otwieracie drzwi i ponownie zagłębiacie się w dziwny miraż. Do końca kampanii dodaj 1 żeton ❄ do worka chaosu. Przejdź do **Scenariusza ???:** **Zdradzieckie miraże**.

☞ Ignorujecie drzwi i pozwalacie im zniknąć. Przejdź do **Scenariusza IV:** **Serce szaleństwa**. (Do końca kampanii nie będziecie mieć już szansy na powrót do scenariusza **Zdradzieckie miraże**).

Ostatnia noc 4: W momencie, gdy w końcu zaczynacie odpywać, niejasne poczucie zagrożenia w zakamarkach waszych umysłów nagle wyrwa was ze snu. Instynktownie sięgacie po broń, by móc się obronić, ale gdy się rozglądacie, wszystko jest na swoim miejscu. Właściwie...

Wstajecie, przestraszeni, i rozglądacie się po otoczeniu. Wasz prowizoryczny obóz wprawdzie chroni was przed szalejącymi żywiołami, ale tkwicie przecież w sercu antarktycznej dziczy. A jednak znajdujecie się teraz w jakimś pomieszczeniu, w sali, której nie potraficie umiejscowić, chociaż wydaje wam się dziwnie znajoma. Odgarniacie trochę śniegu, który wciąż zalega na ziemi wokół śpiworów, i zauważacie wyłożoną kafelkami podłogę, której wcześniej tam nie było. Czy to sen?

Gdy zaczynacie wątpić w to, czy to tajemnicze miejsce naprawdę istnieje, ściany i wyłożona kafelkami podłoga migoczą i blakną. Znowu znajdujecie się w waszym mroźnym obozie, otoczeni przez waszych towarzyszy — jednak drzwi, prowadzące wcześniej na zewnątrz sali, wciąż tu są. Gęsta szara mgła wiruje wokół, prowadząc was naprzód.

To nie jest naturalne załamanie światła. Dzieje się tu coś nie z tego świata. Gęste wyziewy, które krążą wokół waszego obozu, nie różnią się od substancji, z której składają się koszmarnie stworzenia, napotkane przez was po rozbiciu się samolotu. Czy naprawdę chcecie wiedzieć, co chcą wam pokazać?

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

☞ Otwieracie drzwi i zagłębiacie się w dziwny miraż. Przejdź do **Scenariusz ???:** **Zdradzieckie miraże**.

☞ Ignorujecie drzwi i pozwalacie im zniknąć. Przejdź do **Scenariusza IV:** **Serce szaleństwa**. (Do końca kampanii nie będziecie mieć już szansy na powrót do scenariusza **Zdradzieckie miraże**).



Scenariusz IV: Serce szaleństwa

Jako wprowadzenie scenariusza, sprawdź Dziennik kampanii i odczytaj wszystkie fragmenty, które odpowiadają waszej sytuacji.

Następnego dnia zagłębiacie się dalej w jaskinie i doły pod lodową skorupą Antarktydy. Przechodzicie pod potężnymi sklepieniami z obsydianu i pierwotnych łupków, przez bogato rzeźbione korytarze i ogromne sale otoczone licznymi kolumnami, aż do nieznanymi i nieodkrytych głębin.

Jeśli dr Amy Kensler żyje:

Liderka waszej załogi gromadzi wszystkich razem, aby po raz ostatni was zmotywować, zanim zostawicie za sobą względne bezpieczeństwo powierzchni. „Słuchajcie. Wiem, że warunki nie są... idealne” – zaczyna dr Kensler. – „Ale jesteśmy już blisko. Tak bardzo, bardzo blisko. Znaleźliśmy odpowiedź. Sprawienia, że cały ten wysiłek, całe to szaleństwo miało jakiś sens. Już niedługo i poznamy prawdę” – wzdycha. – „To była od początku trudna podróż. Dla nas wszystkich. Ale proszę, wytrzymajcie jeszcze trochę. Obiecuję, że będzie warto”. Pomimo ponurego nastroju wśród ocalałych słychać pomruki zgody. Nie zamierzacie się teraz wycofać.

Badacze nie otrzymują żadnych negatywnych efektów.

W przeciwnym razie:

Krok po kroku razem z resztą ocalałych idziecie dalej po pochyłej ścieżce. Nad waszą załogą zawisło ponure uczucie bezsilności. Czujecie się tak, jakby nie było już powrotu z tego miejsca. Prawdopodobnie czeka was tu koniec. Ciężar tej bolesnej myśli sprawia, że każdy następny krok jest coraz większym wyzwaniem.

Każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej.

Jeśli badacze odnaleźli rozwidlane przejście:

W końcu dochodzicie do znajomego rozwidlenia w jaskini, tego samego, które razem z Ellsworthem odkryliście poprzedniej nocy. Wyjaśnacie pozostałym, że czuliście powietrze wydobywające się z lewego przejścia, dlatego prawdopodobnie nie jest to ślepy zaułek. Wasi towarzysze kiwają głowami na zgodę i razem wchodzicie do odnogi, którą uważacie za właściwą.

Po przygotowaniu, zanim rozpocznie się następna rozgrywka, główny badacz może podejrzeć odkrytą stronę 2 dowolnych lokalizacji Starożytna baza w grze.

W przeciwnym razie:

W końcu docieracie do rozwidlenia dróg. Tunel po lewej wygląda na wąską, zlodowaciałą ścieżkę o bardziej stromym, niebezpiecznym podejściu. Po prawej stronie pochylnia po prostu ciągnie się dalej bez większych zmian. Nie mając żadnych dodatkowych informacji, wybieracie szerszą ścieżkę. Po drodze droga rozwidla się jeszcze kilkukrotnie i zmusza was do pokonania długiej, okrężnej trasy. Docieracie jeszcze dalej w głąb jaskiń i nie jesteście pewni, jak stąd wrócić...

Badacze nie otrzymują żadnych negatywnych efektów.

Mijają godziny. W końcu przejście wydaje się otwierać na większy korytarz z obrobionego kamienia, a wnoszący się nad waszymi głowami ostatni łuk oznajmia koniec tytanicznej pochylni. Bramę zdobi pięć nieznanymi wam glifów, a ich znaczenie jest dla was niezrozumiałe. Ścieżka po drugiej stronie bardziej przypomina rozległy podziemny tunel metra niż naturalną formację jaskiniową – całkowicie gładkie, kanciaste kamienie z obcymi znakami, pokryte delikatnie odstręczającą, wielobarwną posoką.

Jeśli Danforth żyje:

„Te istoty – to one stworzyły to miejsce” – stwierdza Danforth, gdy przechodzicie pod ostatnim łukiem. „Jest dokładnie tak, jak podejrzewałem, kiedy byłem tu ostatnio. To nie jest naturalna część Antarktydy. Wszystko jest ze sobą połączone. To prawdziwe serce ich cywilizacji”. Pytacie Danfortha, co ma na myśli – co w takim razie widzieliście wczoraj, jeśli nie było to ich miasto? „To był, za przeproszeniem, tylko wierzchołek góry lodowej” – stwierdza. – „Niczym najwyższe piętro drapacza chmur. Ale lód i śnieg pogrzebały resztę. Nie mogliśmy wiedzieć”. Pytacie, jak daleko w dół, jego zdaniem, sięga miasto. „Z perspektywy ich historii, którą poznaliśmy do tej pory?” Wasze spojrzenia spotykają się, po jego czole sływa pot. Z całą powagą odpowiada: „aż do dna oceanu”.

Badacze nie otrzymują żadnych negatywnych efektów.

W przeciwnym razie:

Kiedy przechodzicie pod ostatnim łukiem, zaczynacie kwestionować prawdziwą naturę tego miejsca. Na początku myśleliście, że to naturalna jaskinia, ale teraz wicie już na pewno, że Starsze Istoty – lub jakaś inna pierwotna, obca siła – miały swój udział w jej projektowaniu. A może mylicie się co do tego wszystkiego? Być może to nie oni są intruzami w waszym domu. Być może Antarktyda – a nawet cała Ziemia – nigdy nie była przeznaczona dla was ani dla waszego gatunku. Prawda o minimalnym znaczeniu ludzkości wstrząsa wami do głębi.

Każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy psychicznej.

Jeśli w sekcji „Odzyskane zapasy” jest zanotowany Miazmatyczny kryształ:

Gdy wchodzicie pomiędzy obrobione, rzeźbione kamienie, jeden z waszych plecaków zaczyna świecić. W panice zrzucacie go z ramion i odsuwacie się od niego. Gdy przez następną minutę sytuacja się nie zmienia, podchodzicie i ostrożnie otwieracie plecak. W środku znajduje się dziwny, nieziemski kryształ, który znaleźliście niedługo po katastrofie samolotu. Wygląda na to, że reaguje on na to miejsce poprzez roztaczający się blask i dochodzące z jego wnętrza brzęczenie. Kryształ nie wydaje się niebezpieczny, więc przywiązujecie go sobie do talii i używacie jego światła w dalszej podróży.

Badacze nie otrzymują żadnych negatywnych efektów.

W przeciwnym razie:

Ciemność na dole przypomina otchłań na dnie oceanu. Wasze pochodnie i latarnie rzucają światło zaledwie kilka metrów do przodu, gdzie pochłania je nieprzenikniona czerń. W połączeniu z silną presją i przenikliwym zimnem czujecie, że wisi nad wami ciężar całego świata. To podróż pełna lęku, który nie ma sobie równych.

Dodaj 1 żeton ❄ do worka chaosu.

Wreszcie, na końcu tej ogromnej komnaty, docieracie do centrum uspijonej budowli: zapieczętowanej bramy o ogromnych rozmiarach, ozdobionej tymi samymi pięcioma glifami, zabezpieczonej licznymi mechanizmami blokującymi. Rowki i żłobienia wyznaczają ścieżkę od powierzchni drzwi do każdego z pięciu glifów.

Słyszycie dochodzące zza bramy znajome odgłosy klębienia się, bulgotania i pienia miazmatu i wrzenie potwornej mgły. „Jest za tymi drzwiami” – mówi ktoś z waszej grupy, a wy przyznajecie mu rację. Czujecie obecność tego czegoś – właściwie czuliście ją przez cały czas, odkąd postawiliście stopy na Antarktydzie. Ale teraz nie możecie już zignorować jej wołania. Szepcze do was cicho. Wywołuje wizje na skraju waszych umysłów. Wasze najbardziej szalone marzenia i najradośniejsze wspomnienia. Wasze najmroczniejsze pragnienia i momenty największego cierpienia. To miraż. Ten miraż. Zapieczętowany za tymi drzwiami prawdopodobnie od wielu eonów, strzeżony, a może nawet ujarzmiony przez tych, którzy przybyli tu przed wami. Ale stopniowo, kawałek po kawałku, ucieka. Potwory, które napotkaliście i z którymi walczyliście, są na to wystarczającym dowodem. Starsze Istoty również wiedzą, że to się uwalnia. Choć zbudowały to miejsce, teraz jest ono opuszczone...

Badacze muszą wybrać jedną z opcji:

- Ⓢ Zostajecie tu i badacie potężne drzwi, aby dowiedzieć się więcej. Rozegracie obie części tego scenariusza. Przejdź do **Serce szaleństwa, Część 1**.
- Ⓢ Nie ma czasu do stracenia. Przechodźcie przez bramę! Pominiecie pierwszą część tego scenariusza. Przejdź bezpośrednio do **Serce szaleństwa, Część 2**.

Serce szaleństwa, Część 1

Postanawiacie dokładnie zbadać drzwi oraz liczne ścieżki, które odchodzą od tego ogromnego tunelu, w nadziei, że odkryjecie sposób, aby powstrzymać istotę po drugiej stronie przed ucieczką. Uważacie, że technologia użyta do zapieczętowania tych drzwi jest w jakiś sposób powiązana z pięcioma tajemniczymi glifami. Być może przeszukanie okolicy pomoże wam odnaleźć brakujące elementy układanki.

Przejdź do **Przygotowania**.

Przygotowanie badaczy

- Ⓢ Każdy badacz może wybrać 1 dostępnego członka ekspedycji, który nie został jeszcze wykreślony z listy, aby do niego dołączył. Umieść atut fabularny wybranej postaci w grze, w obszarze gry danego badacza. (Te atuty fabularne można znaleźć w zestawie spotkań *Członkowie ekspedycji*). Jeśli obok imienia postaci znajduje się fajka, zamiast tego użyj wersji z cechą **Niezachwiany**, którą można znaleźć w zestawie spotkań *Zdradzieckie miraż*. Ustaw wartości zdrowia i pocztytalności danej postaci tak, jak jest to wskazane w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii.

Przygotowanie scenariusza

- Ⓢ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Serce szaleństwa*, *Wielka pieczęć*, *Miazmat*, *Nienazwane koszmary*, *Pingwiny*, *Shoggothy*, *Tekeli-li*, *Pradawne zło* i *Zamknięte drzwi*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



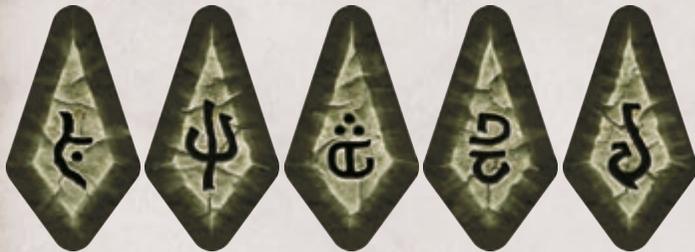
- Ⓢ Umieść w grze lokalizację Brama Y'quaa, odkrytą stroną do góry.
 - ◆ Wszyscy badacze rozpoczynają grę na Bramie Y'quaa.
 - ◆ Uwaga: Nieodkryta strona Bramy Y'quaa nie jest używana w tej części scenariusza.
- Ⓢ Potasuj wszystkie 15 lokalizacji Starożytna baza (5 z zestawu spotkań *Wielka pieczęć* i 10 z zestawu spotkań *Serce szaleństwa*). Umieść te lokalizacje w grze zgodnie ze wzorem odpowiadającym mapie na stronie 52. Każdą lokalizację należy umieścić losowo na jednym z miejsc wskazanych na mapie.
 - ◆ Pojawiające się w tym scenariuszu lokalizacje Starożytna baza są zorganizowane w 5 promieni odchodzących od Bramy Y'quaa oraz 3 pierścienie otaczające Bramę Y'quaa.
- Ⓢ Odlóż 5 żetonów pieczęci na bok, poza grę.
- Ⓢ Sprawdź poziom trudności.
 - ◆ Jeśli grasz na poziomie Trudnym, umieść 1 żeton zagłady na Tajemnicy 1a.
 - ◆ Jeśli grasz na poziomie Eksperckim, umieść 2 żetony zagłady na Tajemnicy 1a.
- Ⓢ Potasuj wszystkie osłabienia Tekeli-li!, które nie znajdują się obecnie w talii żadnego z badaczy, i stwórz z nich talię Tekeli-li. Umieść tę talię obok talii tajemnic.
- Ⓢ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- Ⓢ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Lokalizacje „Starożytna baza”

Lokalizacje „Starożytna baza” występują w kilku zestawach spotkań. (Przykładowo w tym scenariuszu zarówno zestaw spotkań *Serce szaleństwa*, jak i zestaw spotkań *Wielka pieczęć* zawierają nieodkryte lokalizacje Starożytna baza). Ponieważ lokalizacje te mogą pochodzić z różnych zestawów spotkań, nie mają symbolu zestawu spotkań na nieodkrytej stronie. Aby zobaczyć, do którego zestawu spotkań należy dana lokalizacja Starożytna baza, należy sprawdzić jej odkrytą stronę.

Pieczęcie

Scenariusz ten wprowadza 5 żetonów pieczęci, które reprezentują ważne technologiczne artefakty, niezbędne do zatrzymania szaleństwa po drugiej stronie Bramy Y'quaa. Każdy żeton pieczęci posiada własny symbol:



Pieczęć ϵ Pieczęć ψ Pieczęć \oplus Pieczęć \otimes Pieczęć δ

Każdy żeton pieczęci posiada stronę uśpioną i stronę aktywną. Stronę aktywną można rozpoznać po podświetlonym symbolu.



Uśpiona

Aktywna

Gra powie badaczom, kiedy umieścić żeton pieczęci w grze i czy mają być one uśpione, czy aktywne. **Pieczęcie nie mają żadnego bezpośredniego efektu.** Badacze muszą sami odkryć, jak przejąć nad nimi kontrolę, aktywować je i użyć do zakończenia tego szaleństwa.

Kiedy badacz przejmuje kontrolę nad pieczęcią, umieszcza ją na swojej karcie badacza. Jeśli badacz, który kontroluje 1 lub więcej pieczęci, zostanie wyeliminowany (z wyjątkiem rezygnacji), należy usunąć dane pieczęci z gry. Przepadły one na zawsze.

W ramach zdolności ➔ badacz może przekazać kontrolę nad pieczęcią innemu badaczowi w tej samej lokalizacji lub przejąć kontrolę nad pieczęcią kontrolowaną przez innego badacza w tej samej lokalizacji.

Sąsiedowanie lokalizacji w scenariuszu *Serce szaleństwa*

Podczas tego scenariusza lokalizacje są ułożone według schematu promieni i pierścieni. Wyróżnia się 3 pierścienie po 5 lokalizacji na każdym z nich oraz 5 promieni po 3 lokalizacje na każdym z nich.

🕒 **Podczas tego scenariusza każda lokalizacja jest połączona z lokalizacjami znajdującymi się obok niej na jej promieniu oraz z lokalizacjami znajdującymi się obok niej na jej pierścieniu.**

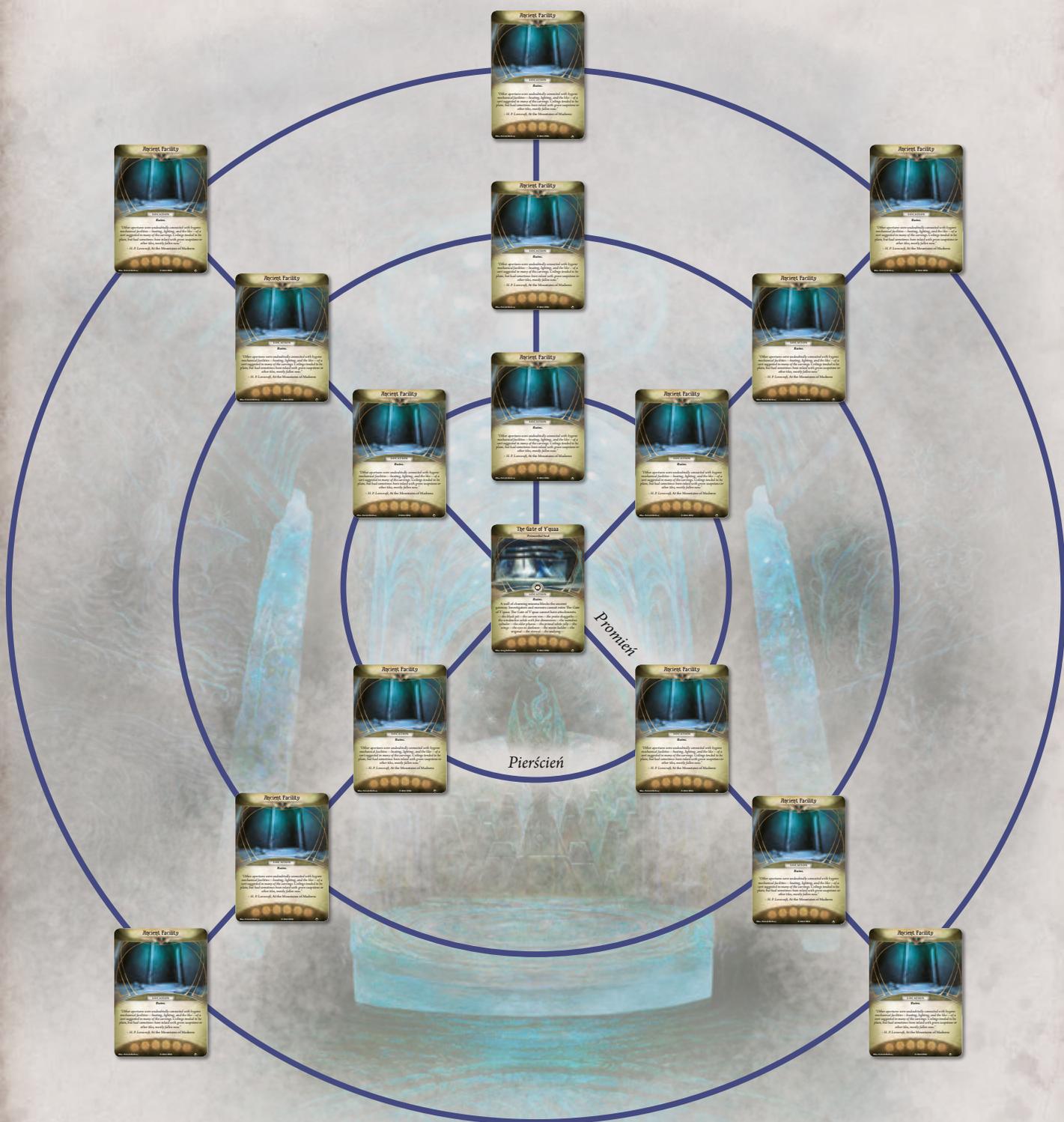
Tryb samodzielnej rozgrywki

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:

🕒 Dodaj 2 dodatkowe żetony \star do worka chaosu do żetonów z twojego poziomu trudności.



Ułożenie lokalizacji dla scenariusza „Serce szaleństwa”



Uwaga: Podczas części 2, pięć z tych lokalizacji - wybranych losowo - to Pylon mgły zamiast Starożytnej bazy.

Antrakt scenariusza: Czara goryczy

Instyktownie bronicie się przed stworzeniem, o którym wiecie, że mieszka po drugiej stronie iluzji, ale wasi towarzysze wydają się nie rozumieć, co się dzieje. Stoją z szeroko otwartymi z zachwytem ustami. Ich oczy szklą się, odzwierciedlając tylko tę prawdę, którą miazmat chce, aby zobaczyli.

Jeśli ofiarą jest dr Amy Kensler:

„Tak, tak... Oczywiście...” – mówi dr Kensler, a na jej ustach pojawia się uśmiech. – „Bardzo chętnie znowu cię zobaczę, Mala. T-ten piątek? Tak szybko...” – zakłada za ucho zablakany kosmyk włosów w tej samej chwili, gdy sięga po nią macka miazmatu w kształcie dłoni...

Jeśli dr Mala Sinha nadal żyje:

„Nie!” – dr Sinha łapie szybko dr Kensler i przyciąga kobietę w swoje ramiona. Przciska dłonie do policzków dr Kensler i zmusza ją do patrzenia prosto w jej oczy i nigdzie indziej. „Jestem tu, Amy. Jestem tuż obok”.

Ramiona dr Kensler zaczynają drżeć. „Mala! Byłaś... Ja... ja prawie...” – potrząsa głową i pada w ramiona lekarki, cicho płacząc. Istota wycofuje się – jej podstęp został udaremiony.

W przeciwnym razie:

Kobieta wyciąga swoją dłoń i dotyka miazmatu. Istota wciąga ją w miraż, w świat fałszywej radości... i już nikt nigdy o niej nie usłyszy.

Wykreśl dr Amy Kensler z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Jeśli znajdowała się w grze, zostaje pokonana i usunięta z gry.

Jeśli ofiarą jest profesor William Dyer:

„Profesor Lake?” – mówi cicho Dyer, rozpoznając postać pośród miazmatów. – „Tak, czytałem pańską propozycję. Jeśli chce pan odwołać wyprawę, nie będę pana powstrzymywał. Zgadzam się, jest w tej podróży wiele rzeczy, które musimy jeszcze przemyśleć...”. Dyer odwraca się w stronę rzeźbienia na ścianie i ogląda je, jakby były jego własnymi bazgrołami na tablicy. „Tak, uważam, że byłoby to najrozsądniejsze...” – mówi w tej samej chwili, gdy sięga po niego macka miazmatu w kształcie dłoni...

Jeśli dr Amy Kensler nadal żyje:

„Lake nie żyje” – mówi dr Kensler, kładąc dłoń na ramieniu profesora. – „Byliśmy razem na jego pogrzebie, pamięta Pan? W kościele św. Marii”. Mleczna mgła na oczach Dyera zaczyna zniknąć, gdy uświadamia on sobie prawdę.

„Tak” – mówi w końcu. – „Tak, ja... pamiętam. To...” – bierze głęboki wdech i zamyka oczy, aby odciąć się od bolesnego wspomnienia – „to była piękna ceremonia”. Istota wycofuje się – jej podstęp został udaremiony.

W przeciwnym razie:

Mężczyzna wyciąga swoją dłoń i dotyka miazmatu. Istota wciąga go w miraż, w świat fałszywej radości... i już nikt nigdy o nim nie usłyszy.

Wykreśl profesora Williama Dyera z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Jeśli znajdował się w grze, zostaje pokonany i usunięty z gry.

Znajdź każdego ocalałego członka ekspedycji (włącznie z tymi, którzy są obecnie pod kontrolą badaczy), który nie ma fajki obok swojego imienia w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii, i wylosuj jednego z nich. (Jeśli nie ma żadnych ocalałych członków ekspedycji, pomini dalszą część tego antraktu). Następnie przeczytaj jeden z poniższych fragmentów odpowiadający wylosowanemu członkowi ekspedycji.

Jeśli ofiarą jest Danforth:

„Widzę cię” – mówi młodzieniec, wskazując na miraż jak na starego przyjaciela. – „Tak. Tak, widzę cię. Mogę cię zobaczyć!” – zachwyca się, a promienny uśmiech rozlewa się po jego twarzy. W tej samej chwili sięga po niego macka miazmatu w kształcie dłoni...

Jeśli profesor William Dyer nadal żyje:

„Danforth, nie!” – starszy mężczyzna staje przed swoim uczniem, zastaniając mu widok. – „Nie wolno ci patrzeć w ten obłudny miraż!”

„Ale, panie profesorze” – jęczy Danforth w panice. – „Pan nie rozumie. To... to było tutaj, przez cały ten czas...” – wskazuje na światy. – „Przez cały ten czas, tutaj. Czekano na mnie. Czekano. A ja... ja...”.

„Patrz ma mnie!” – krzyczy stanowczo Dyer. Student odwraca wzrok od istoty stojącej za jego mentorem. Potem jego oczy zachodzą mgłą i mdleje prosto w ramiona Dyera. Istota wycofuje się – jej podstęp został udaremiony.

W przeciwnym razie:

Mężczyzna wyciąga swoją dłoń i dotyka miazmatu. Istota wciąga go w miraż, w świat fałszywej radości... i już nikt nigdy o nim nie usłyszy.

Wykreśl Danforth z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Jeśli znajdował się w grze, zostaje pokonany i usunięty z gry.

Jeśli ofiarą jest Avery Claypool:

„To piękne” – mówi cicho Claypool, a w jego oczach odbija się kolorowa zorza polarna przyprószone delikatnym śniegiem. „Jak... tajemny świat. Ukryty, dostępny tylko dla nas. „Ukryty skarb...” – mówi w tej samej chwili, gdy sięga po niego macka miazmatu w kształcie dłoni...

Jeśli Roald Ellsworth nadal żyje:

Wystarczy, by Ellsworth delikatnie położył dłoń na ramieniu Claypoola, by odwrócić jego uwagę od mirażu. – „Tu na tym świecie też czeka na ciebie skarb, Avery” – szepcze. – „Zostań, tym się”.

Lazurowe oczy Claypoola migoczą, po czym wracają do normy. Przez chwilę wpatruje się w Ellswortha, po czym kładzie czoło na czoło towarzysza. – „Przepraszam. Masz rację”. Istota wycofuje się – jej podstęp został udaremiony.

W przeciwnym razie:

Mężczyzna wyciąga swoją dłoń i dotyka miazmatu. Istota wciąga go w miraż, w świat fałszywej radości... i już nikt nigdy o nim nie usłyszy.

Wykreśl Avery'ego Claypoola z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Jeśli znajdował się w grze, zostaje pokonany i usunięty z gry.

Jeśli ofiarą jest Takada Hiroko:

„Tato?” – mówi Takada, otwierając szeroko oczy. Łzy zalewają jej oczy i upuszcza szpikulec do lodu na kamienną podłogę. „Czy to naprawdę ty? Ale mówili... powiedzieli mi, że ty...” – głos jej się łamie. W tej samej chwili sięga po nią macka miazmatu w kształcie dłoni...

Jeśli Elijah Ashevak nadal żyje:

Nagle szczekanie rozbija iluzję i zanim się spostrzeżecie, Anyu skacze na pierś Takady, powalając ją na ziemię. Kobieta przez chwilę siłuje się z psem, po czym uświadamia sobie, co się stało. „Anyu? Nie, czekaj—”.

„Dobra dziewczynka” – mówi Elijah, przywołując psa gwizdkiem. W nagrodę drapie ją za uszami. Takada powoli wstaje. W jej oczach widać ból, wstyd i smutek. Milczy, ale lekko kiwa głową do Eliyaha. On również kiwa w odpowiedzi. Istota wycofuje się – jej podstęp został udaremniony.

W przeciwnym razie:

Kobieta wyciąga swoją dłoń i dotyka miazmatu. Istota wciąga ją w miraż, w świat fałszywej radości... i już nikt nigdy o niej nie usłyszy.

Wykreśl Takadę Hiroko z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Jeśli znajdowała się w grze, zostaje pokonana i usunięta z gry.

Jeśli ofiarą jest Roald Ellsworth:

Ellsworth nie waha się, by zrobić krok do przodu. „Dokąd to prowadzi?” – mówi cicho pod nosem i szuka latarki. – „Dalej w głąb budowli? Naturalna sieć jaskiń? To może być odkrycie tysiąclecia!”. Robi krok do przodu, gdy sięga po niego macka miazmatu w kształcie dłoni...

Jeśli James „Cookie” Fredericks nadal żyje:

Cookie jest u boku Ellswortha w zaledwie kilka sekund. Przerzywa jego bredzenie szybkim, mocnym uderzeniem w twarz. Dźwięk rozchodzi się po jaskini. Ellsworth dotyka policzka dłonią w rękawiczce. „Wiesz, dlaczego to zrobiłem” – mruczy Cookie.

„No raczej, że wiem” – odpowiada Ellsworth, nastawiając sobie szczękę. Cookie uśmiecha się szeroko, a po chwili robi to i Ellsworth. Istota wycofuje się – jej podstęp został udaremniony.

W przeciwnym razie:

Mężczyzna wyciąga swoją dłoń i dotyka miazmatu. Istota wciąga go w miraż, w świat fałszywej radości... i już nikt nigdy o nim nie usłyszy.

Wykreśl Roalda Ellswortha z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Jeśli znajdował się w grze, zostaje pokonany i usunięty z gry.

Jeśli ofiarą jest James „Cookie” Fredericks:

„Poruczniku... żyje pan!” – Cookie sapie, prawie padając na kolana. – A reszta oddziału też? Myślałem, że...”. Ryk silnika samolotu wzmacnia jedynie jego przerażone słowa. „Tak, oczywiście! Wiedziałem, że jeśli wytrzymamy wystarczająco długo...!”. W tej samej chwili sięga po niego macka miazmatu w kształcie dłoni...

Jeśli Takada Hiroko nadal żyje:

Takada działa szybko i zdecydowanie, wyciągając colta Cookiego z kabury i strzelając dwa razy prosto w mgłę. Potężny dźwięk wystrzałów odbija się echem w przepastnych korytarzach. Cookie, trzymając rękę na wciągniętym uchu, obrzuca Takadę serią przekleństw, gdy ta oddaje mu broń. „Próbujesz mnie ogłuszyć, detektywie?”.

Jeśli ofiarą jest Elijah Ashevak:

„Patrz, Anyu!” – Elijah wskazuje na mroczny miraż, widząc w nim coś, czego wy nie możecie dostrzec. – „To oni... wszystkie tu są... one żyją...!” Anyu próbuje go odciągnąć, gryząc jego plecak i ciągnąc go w przeciwnym kierunku, ale mężczyzna zdaje się tego nie zauważać. W tej samej chwili sięga po niego macka miazmatu w kształcie dłoni...

Jeśli Avery Claypool nadal żyje:

Claypool chwytą Eliyaha za ramię w chwili, gdy Anyu ciągnie za ramię plecaka i zdziera go z mężczyzny. „Wystarczy, Elijah!” – krzyczy. – „Wystarczy! Reszta odeszła, Elijah! Nie ma ich już! Pozostał tylko jeden – a ona potrzebuje cię teraz bardziej niż kiedykolwiek!”.

W jaskini panuje cisza. Elijah mruga, a jego odrętwienie mija. Spogląda na Anyu, zaciskając szczękę. „Ja... Przepraszam, mała” – mówi. Istota wycofuje się – jej podstęp został udaremniony.

W przeciwnym razie:

Mężczyzna wyciąga swoją dłoń i dotyka miazmatu. Istota wciąga go w miraż, w świat fałszywej radości... i już nikt nigdy o nim nie usłyszy.

Wykreśl Eliyaha Ashevaka z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Jeśli znajdował się w grze, zostaje pokonany i usunięty z gry.

Jeśli ofiarą jest dr Mala Sinha:

„Świat bez śmierci” – mówi dr Sinha, wpatrując się w miraż. – „Świat bez bólu. Bez cierpienia...”. Robi krok do przodu, gdy sięga po nią macka miazmatu w kształcie dłoni...

Jeśli Danforth nadal żyje:

„Granice, które dzielą Życie od Śmierci, są zagadkowe i niejasne” – recytuje tajemniczo Danforth. – „Kto wie, gdzie kończy się jedno, a gdzie zaczyna drugie?”.

Mala wybudza się z transu i wpatruje się w młodego mężczyznę. „Znowu Poe?”.

Danforth kiwa głową twierdząco. „Pewność śmierci to prawdziwa mądrość”.

„Być może” – przyznaje, odwracając się od wizji, którą miała przed sobą. „Być może”. Istota wycofuje się – jej podstęp został udaremniony.

W przeciwnym razie:

Kobieta wyciąga swoją dłoń i dotyka miazmatu. Istota wciąga ją w miraż, w świat fałszywej radości... i już nikt nigdy o niej nie usłyszy.

Wykreśl dr Malę Sinhę z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Jeśli znajdował się w grze, zostaje pokonany i usunięty z gry.

– Ogarnij się, Cookie. Utknąłeś tu z nami” – odpowiada.

Rozgląda się, oszołomiony, zanim zdaje sobie sprawę z okropnej prawdy. Istota wycofuje się – jej podstęp został udaremniony.

W przeciwnym razie:

Mężczyzna wyciąga swoją dłoń i dotyka miazmatu. Istota wciąga go w miraż, w świat fałszywej radości... i już nikt nigdy o nim nie usłyszy.

Wykreśl Jamesa „Cookiego” Fredericka z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Jeśli znajdował się w grze, zostaje pokonany i usunięty z gry.

NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zrezygnowali albo zostali pokonani): Choć staracie się ze wszystkich sił, nie jesteście w stanie odnaleźć i umieścić na właściwych miejscach wszystkich pięciu pieczęci. Te ciemne, uśpione korytarze są domem nie tylko dla gigantycznych pingwinów. Stworzenia, które mieszkają w środku, są dokładnie takie, jakie opisali Dyer i Danforth w raporcie ze swojej podróży – bezkształtne potworności złożone z lepkiej, bulgoczącej galarety i pokryte pozbawionymi powiek oczami. Uciekacie z powrotem do bramy, by odpocząć i opatrzyć rany, ale zanim zdecydujecie, co dalej, coś uderza w starożytne, masywne drzwi, przerażając was prawie na śmierć. Uderzenia rozbrzmiewają w całym obiekcie. I kolejne, i kolejne. Próbujecie uciekać, ale jest już za późno.

☞ Przejdź do **Zakończenia 2**.

Zakończenie 1: Gdy masywna brama rozświetla się i brzęczy jakąś obcą elektrycznością, opieracie się o nią całym ciałami, aby ją otworzyć. Gdzieś tam znajdują się odpowiedzi na wszystkie wasze pytania. Powód, dla którego tu przyszliście. Pójdźcie dalej nie ze względu na wasze kariery, ale dla własnego zdrowia psychicznego. Musicie poznać prawdę. Nawet jeśli miałaby was zniszczyć.

☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa 1 dodatkowy punkt doświadczenia za każdą aktywną pieczęć w grze.

☞ W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii zanotuj aktualny stan zdrowia i poczytalności każdego atutu z cechą Towarzysz w grze. Następnie odłóż każdego z nich do kolekcji.

☞ Przejdź do **Punktu zapisu III: Druga strona**.

Zakończenie 2: Potężna brama otwiera się z długim sykiem powietrza i pierwotnym piskiem. Wysuwają się z za niej pryzmatyczne macki, ślizgając się po podłodze i ścianach. Chaos kończy się w ciągu kilku sekund. Miazmat chwyta was z nieprawdopodobną siłą, drapiąc i szarpiąc wasze kończyny. Potworne kształty, znajome widoki i niewypowiedziane koszmary rozgrywają się na powierzchni istoty, która ciągnie krzyczących was przez bramę na drugą stronę.

☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz zdobywa 1 dodatkowy punkt doświadczenia za każdą aktywną pieczęć w grze.

☞ W sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii zanotuj aktualny stan zdrowia i poczytalności każdego atutu z cechą Towarzysz w grze. Następnie odłóż każdego z nich do kolekcji.

☞ Przejdź do **Punktu zapisu III: Druga strona**.

Zakończenie 3: Uderzenie energii wywołane waszym katastrofalnym błędem zmiata z powierzchni Ziemi wszelkie życie.

☞ Ups.

☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że pieczęć została użyta... ale w zły sposób.

☞ Wszyscy badacze zostają **zabici**.

☞ Badacze przegrywają kampanię.

Punkt zapisu III: Druga strona

Druga strona 1: Budzicie się pośród mgły po drugiej stronie. Nie macie pojęcia, ile czasu minęło, odkąd przekroczyliście próg bramy.

Przejdź do **Druga strona 2**, jeśli chcecie od razu grać dalej, lub do **Druga strona 3**, jeśli chcecie zrobić przerwę i kontynuować grę podczas następnego spotkania.

Druga strona 2: Czas to zakończyć – raz na zawsze.

☞ Usuń z gry wszystkie lokalizacje oprócz Bramy Y'quaa. Nie usuwaj żadnych żetonów pieczęci z Bramy Y'quaa. (Usuń wszystkie inne żetony z Bramy Y'quaa i odrzuć wszystkie karty z danej lokalizacji w normalny sposób).

☞ Każdy badacz, który kontroluje pieczęć, zachowuje ją na swojej karcie badacza. (Kolejną grę rozpoczną, mając nad nimi kontrolę). Wygląda jednak na to, że straciła ona swój ładunek. Jeśli pieczęć jest aktywna, obróć ją na stronę uśpioną.

☞ Każdą pieczęć, która nie jest kontrolowana przez żadnego badacza ani nie znajduje się na Bramie Y'quaa, należy usunąć z gry.

☞ Przejdź do **Serce szaleństwa, Część II**.

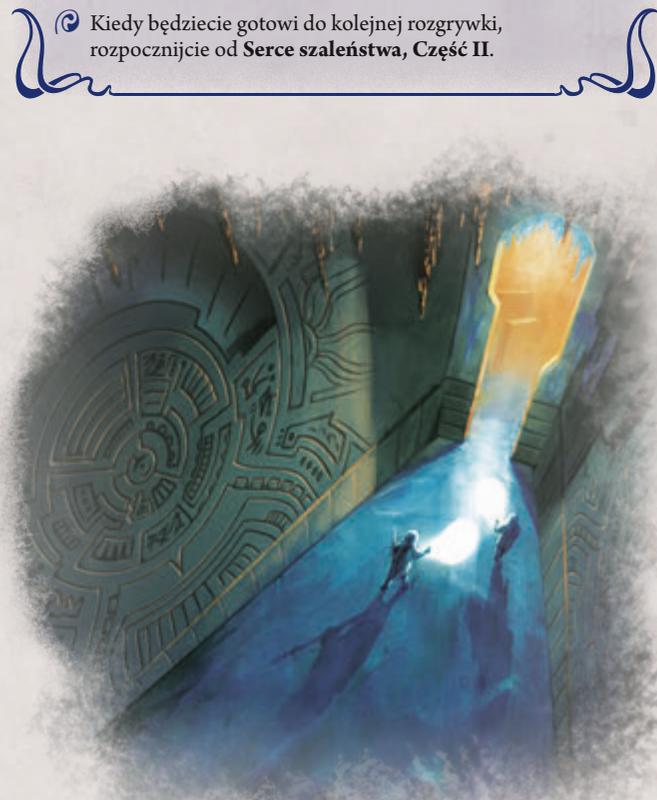
Druga strona 3: Odpoczywacie i zbieracie siły. Wkrótce uda wam się to zakończyć – raz na zawsze.

☞ W sekcji „Serce Szaleństwa” w Dzienniku kampanii, pod „Użyte pieczęcie” narysuj symbol każdej aktywnej pieczęci, która znajdowała się na Bramie Y'quaa na końcu gry.

☞ W sekcji „Serce Szaleństwa” w Dzienniku kampanii, pod „Znalezione pieczęcie” narysuj symbol każdej pieczęci, która znajdowała się pod kontrolą któregoś z graczy na końcu gry.

☞ Złóż grę w normalny sposób.

☞ Kiedy będziecie gotowi do kolejnej rozgrywki, rozpocznijcie od **Serce szaleństwa, Część II**.



Serce szaleństwa, Część II

Wprowadzenie 1: Za progiem starożytnej bramy wszystko okazuje się jeszcze starsze – i dziwniejsze. Kto wie, przez ile eonów to miejsce było uśpione, podczas gdy Ziemia zmieniała się i rozwijała po drugiej stronie? Być może, gdyby spokój tego miejsca nie został zakłócony, pozostałoby uśpione już na zawsze. Ale już za późno, by zmienić przeszłość. Jedyne, co możecie teraz zrobić, to postarać się zapobiec straszliwej przyszłości.

Słabe światło wypełnia upiorne sale, zasilane jakąś formą zaawansowanej energii, przypominającą elektryczność. Za waszymi plecami mieniąca się ściana miazmatu spaja się w całość, aby uniemożliwić wam ucieczkę. Jesteście tu uwięzieni, być może na zawsze. Od samej bramy rozciąga się rozległa sieć sal, wyrzeźbionych w gładkim kamieniu i pokrytych starożytnymi malowidłami ściennymi i obcymi hieroglifami. Powietrze tutaj jest rzadsze. Światło załamuje się i drga, zmieniając rzeczywistość w złudzenia optyczne. To prawda... czy miraż?

Wasza grupa przez wiele godzin bada malowidła na ścianach. Przedstawiają prawdziwą, nieznaną wam historię. Alternatywną historię Ziemi. Zupełnie inną niż cokolwiek, co mogliście sobie wyobrazić.

🕒 Sprawdź Dziennik kampanii.

- ❖ Jeśli dr Kensler nadal żyje i dr Kensler rozumie prawdziwą naturę miazmatu, przejdź do **Wprowadzenia 2**.
- ❖ W przeciwnym razie przejdź do **Wprowadzenia 3**.

Wprowadzenie 2: Dr Kensler analizuje starożytne malowidła ścienne i wyjaśnia wam ich znaczenie. „Starsze Istoty były podróżnikami. Kolonizatorami. Przybyli na Ziemię ponad miliard lat temu” – mówi, cytując notatki profesora Dyera. „Ale nie byli tu pierwsi. To miejsce, wszystkie te rzeczy – one już wtedy były starożytne”. Przesuwa dłońmi po malowidłach, opowiadając wam, czego się dowiedziała. „Ale to, co jest uwięzione wewnątrz, nie jest istotą”.

Pytacie, co ma na myśli, zaniepokojeni jej nowym tokiem myślenia. Odwraca się do was, a jej oczy płoną. „Przestudiowałam ich fizjologię, próbując dowiedzieć się, w jaki sposób mogą istnieć tak, jak istnieją: bez kształtu, bez materii, bez stanu. Ale źle do tego podeszłam. Nie można studiować biologii czegoś nieorganicznego. Widzicie, to nie jest stworzenie, nie naprawdę. To bardziej przypomina...” – waha się, próbując znaleźć właściwe słowa. „To alternatywny wymiar. Inna rzeczywistość, nałożona na naszą. Rozumny mikrokosmos wszystkiego, co istnieje. Nie składa się z organicznego życia, ale z niego kpi”.

W kontekście tego nowego pojmowania prawdziwej natury zjaw, które napotkaliście, i mirażów, które zobaczyliście, wszystko składa się w logiczną całość. Nie zabijaliście potworów, ale wytwory fałszywej rzeczywistości. Takiej, która może się jeszcze wydarzyć. Pytacie dr Kensler, czy jest jakaś nadzieja na powstrzymanie tej straszliwej siły przed wydostaniem.

„To nie jest żywa istota. Nie można jej zabić. Jedyne powstrzymać. Baza Starszych Istot posiadała pięć pylonów, które wykorzystywały jej esencję do zasilania swojej cywilizacji, ale nie wyobrażam sobie, by po tak długim czasie nadal funkcjonowały. Ale może...” – urywa, układając w głowie plan. W końcu jej oczy rozszerzają się, gdy uświadamia sobie rozwiązanie. „Wiem, co musimy zrobić. Wiem, jak to powstrzymać. Musimy znaleźć te pylony i je zniszczyć – w ten sposób zniszczymy cały kompleks. W międzyczasie...” – zdejmując plecak z ramienia i rzuca go na ziemię. – „Ja... muszę już iść. Nie ma czasu do stracenia”.

Sprzeciwicie się jej nagłemu odejściu, ale ona już postanowiła. Cofa się, rzucając ostatnie, ociągające się spojrzenie swoim towarzyszom, po czym odbiega. Macie nadzieję, że wie, co robi... ze względu na was wszystkich.

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że dr Kensler ma plan.

Dr Amy Kensler nie może zostać wybrana jako towarzysz badacza podczas tej rozgrywki.

Przejdź do **Przygotowania**.

Wprowadzenie 3: Udaje wam się poznać zaledwie ułamek prawdy ukrytej w tych starożytnych malowidłach, ale to, co odkrywacie, jest tak niewiarygodne, że trudno w to uwierzyć. Kiedy Starsze Istoty przybyły na Ziemię ponad miliard lat temu, skolonizowały nie tylko Antarktydę, ale całą planetę. Jednak to miejsce – i byt, który w nim mieszka – już tu były. Starsze Istoty zbudowały wokół niego swój kompleks, aby badać znajdującą się wewnątrz pierwotną istotę i lepiej ją zrozumieć, a czyniąc to, przyciągnęły siły przekraczające nawet ich pojęcie. Brama i jej pieczęcie powstały, aby utrzymać ją w zamknięciu, ale upływające wieki sprawiły, że była już słaba i nieskuteczna. Podejrzewacie, że to obecność inteligentnego życia na Antarktydzie – ludzi, którzy zaczęli badać jej dawno wymarłe szczyty i lodowe równiny – przebudziło mieszkający po drugiej stronie byt.

Malowidła ścienne opowiadają o strukturze tego obiektu, składającej się z pięciu pylonów stworzonych nie tylko po to, by pomieścić esencję stworzenia, ale by zasilac całą cywilizację Starszych Istot. Możecie podejrzewać, że zniszczenie tych pylonów obróciłoby w proch cały kompleks – a może nawet całą górę, pod którą jest zbudowana. Nie wiecie, czy naprawdę jesteście w stanie zniszczyć lub choćby powstrzymać ten bezimienny horror, ale nie macie innego wyboru, jak tylko spróbować. Jeśli zawiedziecie, cała koncepcja rzeczywistości zostanie napisana na nowo pod jego dyktando. Nie pozostanie nic oprócz mirażu. Nic poza zniekształconym, potwornym wyobrażeniem. Koszmarem, z którego nie da się obudzić.

Zanotuj w Dzienniku kampanii, że prawda o mirażu jest poza waszym zasięgiem.

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:

- 🕒 Dodaj 2 dodatkowe żetony 🎲 do worka chaosu do żetonów z twojego poziomu trudności.
- 🕒 Badacze mogą wybrać, ile posiadają pieczęci:
 - ❖ Dla łatwiejszej rozgrywki, 3 losowe pieczęcie są „Użyte”, a pozostałe 2 są „Odzyskane”.
 - ❖ Dla standardowej rozgrywki, 2 losowe pieczęcie są „Użyte”, 1 jest „Odzyskana”, a 2 pozostałe nie są wykorzystywane.
 - ❖ Dla trudniejszej rozgrywki, 1 losowa pieczęć jest „Użyta”, a 4 pozostałe nie są wykorzystywane.
 - ❖ Dla koszmarnej rozgrywki, nie są wykorzystywane żadne pieczęcie.

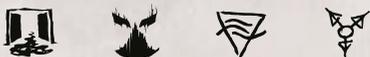
Przygotowanie badaczy

- Ⓢ Każdy badacz może wybrać 1 dostępnego członka ekspedycji, który nie został jeszcze wykreślony z listy, aby do niego dołączył. Umieść atut fabularny wybranej postaci w grze, w obszarze gry danego badacza. (Te atuty fabularne można znaleźć w zestawie spotkań *Członkowie ekspedycji*). Jeśli obok imienia postaci znajduje się fajka, zamiast tego użyj wersji z cechą **Niezachwiany**, którą można znaleźć w zestawie spotkań *Zdradzieckie miraż*. Ustaw wartości zdrowia i pocztytalności danej postaci tak, jak jest to wskazane w sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii.

Przygotowanie scenariusza (po Punkcie zapisu)

Użyj tego Przygotowania, tylko jeśli kontynuujesz grę bezpośrednio po rozegraniu Części 1.

- Ⓢ Należy zebrać wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Ruchy w głębi*, *Agenci Nieznanego*, *Przejmujący chłód* i *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- Ⓢ Podczas przygotowywania zestawu spotkań *Paniczny strach* należy zebrać tylko 2 karty *Kakofonia głosów* i 2 karty *Sparalizowany ze strachu* (nie należy zbierać 3 kart *Gnijące szczątki*).
- Ⓢ Przeszukaj talię spotkań i wszystkie obszary poza grą w poszukiwaniu wszystkich kart z zestawów spotkań *Wielka pieczęć*, *Shoggothy* i *Zamknięte drzwi* (włącznie z 5 lokalizacjami „Starożytna baza” z zestawu spotkań *Wielka pieczęć*). Usuń z gry wszystkie karty z tych zestawów spotkań. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- Ⓢ Stwórz talię tajemnic, używając do tego Tajemnic 4–5, oraz talię aktów, używając do tego Aktu 3. (Można je znaleźć w zestawie spotkań *Ruchy w głębi*).
- Ⓢ Obróć Bramę Y’quaa na jej nieodkrytą stronę.
- Ⓢ Weź 5 lokalizacji Pylon mgły i 10 pozostałych lokalizacji Starożytna baza (z zestawu spotkań *Serce szaleństwa*), potasuj je razem i umieść je losowo w grze, korzystając z tej samej mapy co w Części I (strona 52), z tą różnicą, że 5 z losowo umieszczanych lokalizacji Starożytna baza będzie zamiast tego lokalizacjami Pylon mgły.
 - ⚡ **Uwaga: Jeśli wszystkie 5 lokalizacji w najbliższym środku pierścieniu to Pylony mgły, rozmieść wszystkie lokalizacje ponownie.**
 - ⚡ Główny badacz wybiera lokalizację Starożytna baza najbliższą Bramie Y’quaa. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w wybranej lokalizacji.
- Ⓢ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: wszystkie 15 kopii wroga *Bezimienne szaleństwo*, akt *Ostatni miraż*, 4 lokalizacje *Tytaniczna pochylnia* i lokalizację *Ukryty tunel*.
- Ⓢ Umieść żetony pieczęci w następujący sposób:
 - ⚡ Dla każdej aktywnej pieczęci na Bramie Y’quaa wybierz badacza, który przejmie nad nią kontrolę.
 - ⚡ Każdy badacz posiadający uśpioną pieczęć rozpoczyna grę, mając ją pod kontrolą.
 - ⚡ Usuń wszystkie inne żetony pieczęci z gry.
- Ⓢ Wtasuj resztę wcześniej zebranych kart spotkań do talii spotkań.
- Ⓢ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

Przygotowanie scenariusza (od zera)

Użyj tego Przygotowania, jeśli pominąłeś Część I lub jeśli przygotowujesz Część II po przerwie.

- Ⓢ Zbierz wszystkie karty z następujących zestawów spotkań: *Serce szaleństwa*, *Agenci Nieznanego*, *Miazmat*, *Nienazwane koszmary*, *Pingwiny*, *Ruchy w głębi*, *Tekeli-li*, *Pradawne zło*, *Przejmujący chłód* i *Paniczny strach*. Zestawy te są oznaczone następującymi symbolami:



- Ⓢ Podczas przygotowywania zestawu spotkań *Paniczny strach* należy zebrać tylko 2 karty *Kakofonia głosów* i 2 karty *Sparalizowany ze strachu* (nie należy zbierać 3 kart *Gnijące szczątki*).
- Ⓢ Stwórz talię tajemnic, używając do tego Tajemnic 4–5, oraz talię aktów, używając do tego Aktu 3. (Można je znaleźć w zestawie spotkań *Ruchy w głębi*).
- Ⓢ Umieść w grze lokalizację *Brama Y’quaa*, nieodkrytą stroną do góry.
- Ⓢ Weź 5 lokalizacji Pylon mgły i 10 pozostałych lokalizacji Starożytna baza (z zestawu spotkań *Serce szaleństwa*), potasuj je razem i umieść je losowo w grze, korzystając z tej samej mapy co w Części I (strona 52), z tą różnicą, że 5 z losowo umieszczanych lokalizacji Starożytna baza będzie zamiast tego lokalizacjami Pylon mgły.
 - ⚡ **Uwaga: Jeśli wszystkie 5 lokalizacji w najbliższym środku pierścieniu to Pylony mgły, rozmieść wszystkie lokalizacje ponownie.**
 - ⚡ Pojawiające się w tym scenariuszu lokalizacje są zorganizowane w 5 promieni odchodzących od Bramy Y’quaa oraz 3 pierścienie otaczające Bramę Y’quaa.
 - ⚡ Główny badacz wybiera lokalizację Starożytna baza najbliższą Bramie Y’quaa. Wszyscy badacze rozpoczynają grę w wybranej lokalizacji.
- Ⓢ Odłóż na bok, poza grę, następujące karty: wszystkie 15 kopii wroga *Bezimienne szaleństwo*, akt *Ostatni miraż*, 4 lokalizacje *Tytaniczna pochylnia* i lokalizację *Ukryty tunel*.
- Ⓢ Jeśli rozegrałeś Część I, sprawdź sekcję „Serce szaleństwa” w Dzienniku kampanii. Umieść 5 żetonów pieczęci w następujący sposób:
 - ⚡ Sprawdź, które pieczęcie są narysowane w sekcji „Użyte pieczęcie”. Dla każdej z nich wybierz badacza, który przejmie kontrolę nad daną pieczęcią, stroną aktywną do góry.
 - ⚡ Sprawdź, które pieczęcie są narysowane w sekcji „Odzyskane pieczęcie”. Dla każdej z nich wybierz badacza, który przejmie kontrolę nad daną pieczęcią, stroną uśpioną do góry.
 - ⚡ Usuń wszystkie inne żetony pieczęci z gry.
- Ⓢ Jeśli nie rozgrywałeś Części I, usuń wszystkie 5 pieczęci z gry.
- Ⓢ Potasuj wszystkie osłabienia *Tekeli-li*, które nie znajdują się obecnie w talii żadnego z badaczy, i stwórz z nich talię *Tekeli-li*. Umieść tę talię obok talii tajemnic.
- Ⓢ Pozostałe karty spotkań należy potasować w celu utworzenia talii spotkań.
- Ⓢ Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia gry.

NIE CZYTAJcie TEGO FRAGMENTU przed zakończeniem scenariusza

Nie udało się osiągnąć żadnego zakończenia (wszyscy badacze zostali pokonani): Kiedy się budzicie, w bazie znów jest ciemno i cicho. Pomagacie waszym towarzyszom wstać i wycofujecie się z powrotem na powierzchnię, zastanawiając się, czy jest już za późno, aby powstrzymać ucieczkę istoty zza bramy. Jest cicho. Spokojnie. Nie ma śladu po lodowych zjawach, niesamowitych mirażach ani obcych istotach.

Wracacie do położonego między górami miasta, gdzie możecie zrobić notatki, zdjęcia i odbitki. Podróż z powrotem na lodowiec jest szybka i łatwa. Nawet mróz nie doskwiera wam tak bardzo, gdy wracacie do obozu na Barierze Lodowej. Zupełnie jakby cały kontynent Antarktydy wam sprzyjał. Rozważacie poświęcenie trochę większej ilości czasu na dokładniejsze zbadanie środowiska, ale w końcu decydujecie się wrócić ze swoimi i tak obszernymi odkryciami. Niebo jest czyste i piękne, gdy wasz statek odbija z lodowego szelfu, kierując się na północ.

Mimo wszystko czujecie niepokój. Istota, która niegdyś została zapieczętowana po drugiej stronie bramy Starszych Istot, zniknęła. Kiedy uciekaliście, nie widzieliście żadnego jej śladu. Może to oznaczać tylko jedno – uwolniła się i może być teraz gdziekolwiek. Albo nawet wszędzie. Wasze myśli wypełniają ponure obrazy. Przypominacie sobie dziwne, żywe miraże, które istota zdawała się kontrolować. Halucynacje tak realistyczne, że niemal prawdziwe. Oglądacie dokładnie swoje dłonie i zastanawiacie się, czy mają one ten sam kształt, co zawsze, czy może są one tylko doskonałą kopią. Powietrze wokół was lekko się mieni.

...Czy cokolwiek z tego jest prawdziwe?

- ☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że nienazwane szaleństwo uciekło.
- ☞ Wykreśl imię wszystkich postaci z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii.
- ☞ Wszyscy badacze **oszaleli**.
- ☞ Badacze przegrywają kampanię.



Zakończenie 1: Nagle uderza was podmuch ciepłego powietrza i dźwięk przypominający potężny wydech. Powietrze mieni się lekko zniekształconym mirażem, a wy patrzycie w szoku, jak pędzący miazmat nagle zaczyna się wycofywać. Zapada się pod siebie i wycofuje z powrotem na zbocza góry w momencie, gdy rusza lawina. Jasnoniebieskie pęknięcia rozprzestrzeniają się szybko wzdłuż ścian. Bez pylonów jest zagrożona nie tylko górská baza, ale i całe miasto. Lodowa podłoga pęka. Cyklopowa architektura obcego miasta zaczyna tonąć w śniegu.

Wtedy to słyszycie: ryczący silnik samolotu nad głową. Ostatni z trzech samolotów Takady wznosi się nad miastem, a znane wam głosy odbijają się echem wśród starożytnych, zrujnowanych ulic. „Tu są! Przy tamtym tunelu! Szybko!”. Na horyzoncie pojawiają się dwie pary sań, ciągnięte przez resztę pozostawionych w obozie na Barierze Lodowej psów Eliyaha, w których siedzi kilku członków załogi Teodozji. Nie potraficie ukryć swojego zaskoczenia i radości na ich widok. Gestykują gorączkowo, abyście do nich dołączyli, a ich spojrzenia utkwione są w zawalającej się górze.

W ostatniej sekundzie słyszycie inny głos, dochodzący z tunelu. „Poczekajcie!” – z ciemności wylania się dr Kensler, machając do was i krzycząc. „Poczekajcie na mnie!”. Wskazuje na sanie i razem oddalacie się szybko w stronę pogórza, patrząc, jak miasto za wami zapada się pod powierzchnię lodu.

Jeden z członków załogi wyjaśnia, że naprawili ostatni z samolotów i postanowili użyć go, aby was odszukać, nie patrząc na ryzyko. „Kiedy zauważyliśmy, że wchodzić do tej ogromnej jaskini bez większości sprzętu, pomyśleliśmy, że możecie potrzebować pomocy. Nie spodziewaliśmy się, że będziecie potrzebować ratunku” – mówi. Mówicie mu, że ich wyczucie czasu jest naprawdę doskonałe.

Gdy docieracie na lodowiec, dr Kensler instruuje załogę, aby przygotowała się do wypłynięcia. Pospiesznie i niedbale składacie obóz na Barierze Lodowej. To bez znaczenia. Chcecie tylko jak najszybciej wydostać się z tego miejsca i zachować życie — oraz oczywiście wszystkie dowody, które udało wam się znaleźć.

Mimo wszystko macie wiele pytań. Kiedy jesteście już bezpieczni na pokładzie Teodozji, konfrontujecie się z dr Kensler i pytacie, co robiła w bazie. Scigała was ta istota, a potem nagle... „Mówiłam wam, że to nie jest żywe stworzenie” – wyjaśnia. – „I dlatego nie może zostać zabita. A przynajmniej nie tak, jak my to rozumiemy. Ale stwarza pozory rozumnego bytu, tak? Zna nasze pragnienia. Nasze nadzieje. Nasze lęki”. Zauważacie na głos, że dr Kensler używa czasu teraźniejszego. Kobieta zaciska zęby. Powietrze wokół niej lekko faluje i widać delikatne zniekształcenia. „Ja... zawarłam pakt” – szepcze. – „To był jedyny sposób”.

- ☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że nienazwane szaleństwo jest bezpiecznie zamknięte w nowym gospodarzu... na razie.
- ☞ Wykreśl imię dr Amy Kensler z sekcji „Członkowie ekspedycji” w Dzienniku kampanii. Na jej miejscu napisz „Istota”.
- ☞ Zanutuj w Dzienniku kampanii, że ocalali następujący członkowie ekspedycji: i wymień imię każdego członka ekspedycji, który nie został wykreślony, oraz imię każdego ocalałego badacza.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 10 dodatkowych punktów doświadczenia, ponieważ ocalili rzeczywistość przed niewypowiadalnym losem.
- ☞ Badacze wygrywają kampanię!

Zakończenie 2: Nagle z tunelu dochodzi brzęczący szum i w waszych sercach na nowo pojawia się nadzieja. Uciekacie zza bramy, gdy jasnoniebieskie pęknięcia rozprzestrzeniają się szybko wzdłuż ścian. Bez pylonów jest zagrożona nie tylko górská baza, ale i całe miasto. Lodowa podłoga pęka. Cyklopowa architektura obcego miasta zaczyna tonąć w śniegu. Być może zostaniecie tu pogrzebani, ale przynajmniej zabierzecie ze sobą tę istotę i resztę tego przeklętego miasta.

Wtedy to słyszycie: ryczący silnik samolotu nad głową. Ostatni z trzech samolotów Takady wznosi się nad miastem, a znane wam głosy odbijają się echem wśród starożytnych, zrujnowanych ulic. „Tu są! Przy tamtym tunelu! Szybko!”. Na horyzoncie pojawiają się dwie pary sań, ciągnięte przez resztę pozostawionych w obozie na Barierze Lodowej psów Eliyaha, w których siedzi kilku członków załogi Teodozji. Nie potraficie ukryć swojego zaskoczenia i radości na ich widok. Gestykują gorączkowo, abyście do nich dołączyli, a ich spojrzenia utkwione są w zawalającej się górze.

Jeden z członków załogi wyjaśnia, że naprawili ostatni z samolotów i postanowili użyć go, aby was odszukać, nie patrząc na ryzyko. „Kiedy zauważyliśmy, że wchodzić do tej ogromnej jaskini bez większości sprzętu, pomyśleliśmy, że możecie potrzebować pomocy. Nie spodziewaliśmy się, że będziecie potrzebować ratunku” – mówi. Mówicie mu, że ich wyczucie czasu jest naprawdę doskonałe. Razem oddalacie się szybko w stronę pogórza, patrząc, jak miasto za wami zapada się pod powierzchnię lodu.

Gdy docieracie na lodowiec, mówicie załodze, aby przygotowała się do wypłynięcia. Pospiesznie i niedbale składacie obóz na Barierze Lodowej. To bez znaczenia. Chcecie tylko jak najszybciej wydostać się z tego miejsca i zachować życie — oraz oczywiście wszystkie dowody, które udało wam się znaleźć.

Podróż do domu jest cicha i spokojna, ale myśli kotłują się w waszych głowach. Do dziś zastanawiacie się nad prawdziwą naturą bytu, który napotkaliście w starożytnej bazie Starszych Istot. Nie macie pojęcia, co powiedziec społeczności akademickiej po powrocie. Dzięki waszym działaniom macie pewność, że już nigdy nikt nie zbada ani nie odkryje tego koszmarnego miasta. Ale co ze Starszymi Istotami? Czy te, które przeżyły, pozostaną w ukryciu? Czy też — tak jak wy — postanowią dowiedzieć się więcej o tej nowej epoce, w której się znajdują?

Czas pokaże. Na razie możecie spać spokojnie, wiedząc, że istota, która mieszkała pod powierzchnią lodu, nie mogła przetrwać. Powietrze mieni się wokół waszych piór, gdy umieszczacie ostatnie poprawki na notatkach dotyczących ekspedycji. Tak — to nareszcie koniec.

...Prawda?

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że baza została zniszczona.
- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że ocalali następujący członkowie ekspedycji: i wymień imię każdego członka ekspedycji, który nie został wykreślony, oraz imię każdego ocalałego badacza.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 10 dodatkowych punktów doświadczenia, ponieważ ocalili rzeczywistość przed niewypowiadalnym losem.
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 1 punkt traumy fizycznej i 1 punkt traumy psychicznej, ponieważ nigdy do końca nie otrząsnęliście się z przerażającej podróży.
- ☞ Badacze wygrywają kampanię!

Zakończenie 3: Uciekacie zza bramy, gdy góra zaczyna skrzypieć i dudnić. Udało wam się spowodować zawalenie wystarczającej liczby pylonów, aby zagrozić strukturze znajdującej się głęboko pod miastem budowlą, ale to nie wystarczy. Umrzecie tutaj, a co gorsza, tylko pomogliście istocie w ucieczce.

Wtedy to słyszycie: ryczący silnik samolotu nad głową. Ostatni z trzech samolotów Takady wznosi się nad miastem, a znane wam głosy odbijają się echem wśród starożytnych, zrujnowanych ulic. „Tu są! Przy tamtym tunelu! Szybko!”. Na horyzoncie pojawiają się dwie pary sań, ciągnięte przez resztę pozostawionych w obozie na Barierze Lodowej psów Eliyaha, w których siedzi kilku członków załogi Teodozji. Nie potraficie ukryć ogromnej ulgi, kiedy ich widzicie. Gestykują gorączkowo, abyście do nich dołączyli, a ich spojrzenia utkwione są w zbliżającym się miazmatycznym koszmarze. „Co to do diabła jest?” – krzyczy jeden z nich. Ale nie ma czasu na tłumaczenia. Gdy tylko znajdujecie się już na pokładzie sań, każecie mu jak najszybciej ruszać.

Ucieczkę z miasta pamiętacie jak przez mgłę. W waszych głowach pojawiają się niewyraźne wspomnienia, jak podczas drogi przez góry przemykacie przez starożytne ośnieżone ulice, unikając pelzającej wokół gładkich budynków mgły oraz potopu kalejdoskopowego śluzu.

Gdy istota jest poza zasięgiem waszego wzroku, jeden z członków załogi wyjaśnia, że naprawili ostatni z samolotów i postanowili użyć go, aby was odszukać, nie patrząc na ryzyko. „Kiedy zauważyliśmy, że wchodzić do tej ogromnej jaskini bez większości sprzętu, pomyśleliśmy, że możecie potrzebować pomocy. Nie spodziewaliśmy się, że będziecie potrzebować ratunku” – mówi.

Odczuwacie ulgę, gdy widzicie, że pilot wylądował ostatnim samolotem po drugiej stronie pasma górskiego. W pośpiechu docieracie do niego i wraz z waszymi ratownikami i pozostałymi psami wchodzić na pokład. W oddali widać nadciągającą istotę, wspinającą się po postrzępionych szczytach, sięgającą ku niebu.

Zostawiacie sanki i wszystkie wasze zapasy. Silnik ryczy i odlatujecie, zostawiając góry szaleństwa za sobą. Nie macie odwagi się odwrócić, aby zobaczyć to, co nawiedza Danfortha od wielu miesięcy, ale nadal to słyszycie: echo krzyków i niezgłębiony płacz, wiatr zbyt przenikliwy i przeszywający, aby mógł być naturalny, oraz szepty namawiające was od powrotu.

Minęło wiele lat od tego pamiętnego dnia. Nie opowiedzieliście społeczności naukowej nic o waszej podróży. A jednak, nadal nie ma żadnych oznak uwolnionej istoty. Czy jej zasięg jest ograniczony do tamtego tajemniczego, zamrożonego kontynentu? Czy to po prostu gra na czas?

A może jest już tutaj, w powietrzu, którym oddychacie? Wewnątrz waszych umysłów? Ukazuje wam fałszywą rzeczywistość? Miraż?

- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że załoga uciekła z bazy.
- ☞ Zanotuj w Dzienniku kampanii, że ocalali następujący członkowie ekspedycji: i wymień imię każdego członka ekspedycji, który nie został wykreślony, oraz imię każdego ocalałego badacza.
- ☞ Każdy badacz zdobywa punkty doświadczenia w liczbie równej łącznej wartości „Zwycięstwo X” wszystkich kart w puli zwycięstwa. Każdy badacz otrzymuje 5 dodatkowych punktów doświadczenia, ponieważ przetrwał starożytny koszmar i przeżył, aby opowiedzieć o tym innym.
- ☞ Każdy badacz otrzymuje 2 punkty traumy fizycznej i 2 punkty traumy psychicznej, ponieważ nigdy do końca nie otrząsnęliście się z przerażającej podróży.

☞ Badacze wygrywają kampanię...?

Epilog

Sprawdź Dziennik kampanii. Przeczytaj po kolei każdą poniższą sekcję, tylko jeżeli gracze wygrali kampanię oraz jeśli powiązany z nią członek załogi ocalał.

Jeśli Roald Ellsworth i Avery Claypool obaj ocalali:

Znajdujecie Ellswortha i Claypola na rufie pokładu Teodozji, cieszących się majestatycznym widokiem Atlantyku. Od waszej ucieczki minęło kilka dni, a panujący wśród was nastrój jest mieszanką ulgi, smutku i poczucia winy. Obaj mężczyźni witają was, gdy pochodzicie bliżej, i odsuwają się na bok, oferując wam miejsce, abyście i wy mogli nacieszyć się widokiem. Po chwili rozmyślań pytacie, jakie mają dalsze plany. Wymieniają ze sobą spojrzenie. „Chyba wakacje” – mówi Ellsworth. – „Bardzo długie wakacje”.

„Tylko błękitne niebo i ciepłe powietrze” – proponuje Claypool.

„Oczywiście. Najlepiej w miejscu, które istnieje na mapie” – dodaje Ellsworth z delikatnym uśmiechem.

„Serio? Myślałem o jakiejś milej, odległej lokalizacji. Tylko ty i ja” – robi aluzję Claypool.

Chichocze i zostawia ich dwóch razem ze swoimi wakacyjnymi planami. Być może dla wielu z was jest jeszcze nadzieja, mimo wszystko.

Dr Amy Kensler i dr Mala Sinha obie ocalały:

Wdzieliście, jak dr Kensler stawia czoła nieprawdopodobnym stworzeniom i koszarnej pogodzie, ale teraz czeka ją ostatnia próba, która wydaje się być dla niej jeszcze trudniejsza. Chodzi w kółko, kręci się, powtarza coś pod nosem, aż w końcu pojawia się dr Sinha. Chcecie dać im trochę prywatności, ale prosi, żebyście zostali. „Mala” – mówi sucho, pomimo wcześniejszych przygotowań. – „Zastanawiałam się – to znaczy, ja – chciałabym” – chrząka i zaczyna od początku. „Chciałabys zjeść ze mną znowu kolację? A może nawet pójść jeszcze raz do teatru?” – udaje jej się w końcu powiedzieć.

Dr Sinha przewraca oczami, ukrywając uśmiech. „Tak, ty głuptasie”.

Dr Kensler mruga z zaskoczenia. Macie wrażenie, że nigdy wcześniej nikt jej tak nie nazwał.

„Amy, jesteś bardzo bystra, bardzo dobrze czytana i jesteś geniuszem w swojej dziedzinie. Ale jeśli chodzi o to” – dr Sinha macha palcem, zakreślając powietrze pomiędzy nimi – „to w tej dziedzinie jesteś strasznym gamoniem”.

Ku twojemu zaskoczeniu Amy chichocze i szeroko się uśmiecha. „Tak. Tak, chyba jestem”.

Profesor William Dyer i Danforth obaj ocalali:

Kilka tygodni później wchodzić do biura profesora Dyera, gdzie on i Danforth przeglądają szereg starych, zatęchłych tomów. Jakiś ezoteryczny schemat, wypełniony po brzegi dziwnymi symbolami, zdobi tablicę profesora. „To może być ten” – mówi Cicho Dyer, wskazując na inny schemat w jednym z tomów. Rozpoznajecie książkę od dr Kensler oraz kilka woluminów z zastrzeżonej sekcji Biblioteki Orne’a.

Danforth zamyka oczy. „Nie, nie, nie...” Idzie do tablicy i zaczyna ją mazać. „Jest inny. Inny, inny...” Dopiero wtedy zauważają was stojących w drzwiach. Pytacie, czego szukają tym razem.

„W przyszłej egzystencji spojrzymy na to, co uważamy za nasze obecne istnienie, jako marzenie” – Danforth recytuje Poe jeszcze raz, jakby coś wam wyjaśniał.

Jeśli Takada Hiroko i James „Cookie” Fredericks oboje ocalili:

Ku waszemu zdziwieniu, w warsztacie pod pokładem spotykacie zarówno Takadę, jak i Cookiego. Cookie rozłożył swój rewolwer i czyści każdą część osobno, podczas gdy Takada przegląda po kolei części samolotu, które załoga zdołała uszkodzić podczas waszej pospiesznej ucieczki. Przez moment podglądacie potajemnie, jak ta dwójka się przekomarza.

„Podasz mi tę szmatę?”.

„Nie jestem twoją służącą, Cookie”.

„Dajże spokój, Roko, masz ją pod ręką. Po prostu ją weź i mi ją rzuc”.

„Tak jest, milordzie, czy życzy pan sobie również herbaty?”.

„Bardzo śmieszne – czemu do diabła rzuciłaś ją tak daleko?”.

„Nie mówiłaś, że ma być blisko”.

„Do mnie, ty cholero – do mnie!”

Uśmiechacie się do siebie, gdy wymiana przytyków trwa dalej. Wygląda na to, że ten pozornie niedobry duet dogaduje się lepiej niż jacykolwiek inni członkowie załogi. Wreszcie, chwila ciszy w rozmowie daje wam możliwość ujawnienia się. Szorstkim skinieniem głowy dają wam znać, że zauważyli wasze przyjście, po czym wracają do swojej pracy. Pytacie ich, co zamierzają zrobić, gdy wrócą do Arkham.

„Roko chce – no, sama im powiedz” – mówi Cookie.

Takada wzdycha i siada, wycierając pot z czoła tyłem rękawiczki. „Chcę... Chcę poszukać mojego ojca. Poprosiłam pana Fredericksa, aby mi towarzyszył”. Wymieniają ze sobą spojrzenie. „Wiem, że to strzał w ciemno. Prawdopodobnie rozbił się w oceanie wiele lat temu. Mimo to chcę – muszę wiedzieć. Mam jego dzienniki. Powinniśmy być w stanie znaleźć dowody. Cokolwiek”.

„A nawet jeśli nie” – dodaje Cookie – „to i tak lepsze niż siedzenie bez celu i czekanie na kolejne zlecenie na wyprawę tak szaloną jak ta”.

Kiwacie głowami i odchodzicie. Myślicie, że dopóki mają siebie nawzajem, dadzą sobie radę.

Jeśli ocalili wyłącznie Elijah Ashevak i badacze:

Elijah siedzi obok relingu w pobliżu dziobu statku, a jego spojrzenie jest odległe i niespokojne. Anyu leży na pokładzie przed nim, a jej głowa spoczywa na jego kolanach. Ona pierwsza zauważa wasze nadejście, ale żadne z nich się z wami nie wita. Milczycie i siadacie obok, wpatrując się w horyzont w ciszy.

„Znowu to samo, Anyu” – mruczy w końcu ponuro. – „Wszyscy zginęli. Wszyscy oprócz nas. Dlaczego? Dlaczego to nam zawsze się udaje?”.

Mówicie Elijah, że to dlatego, że tak jak wy są po prostu zbyt uparci, aby umrzeć. Kręci głową.

„Nie. To klątwa. Brzemień”. Delikatnie głaszczcie Anyu. Pies podnosi głowę i patrzy na was błagająco. „Powiniennem być martwy. Właściwie to już dwa razy”.

Upieracie się, że to nieprawda. Poza tym, udało mu się zapewnić bezpieczeństwo Anyu przez cały ten czas – czy to nie jest wystarczający powód, aby żyć?

„Nie, jest odwrotnie” – mówi, prawie się uśmiechając. – „To ona mnie wtedy uratowała. Ratuje mnie każdego dnia”.

Lista osiągnięć

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

- Małe ryzyko:** Rozbij obóz w lokalizacji o wartości schronienia 8 w scenariuszu *Lód i śmierć, Część I*.
- Ile bogactwa!** Odzyskaj wszystkie 7 zapasów w scenariuszu *Lód i śmierć* i zanieś je wszystkie na Szczyt w scenariuszu *Na zakazane szczyty*.
- W twojej głowie:** Ukończ scenariusz *Zdradzieckie miraż* z 9 kartami fabuły w puli zwycięstwa.
- Chaotyczny chaos:** Zbierz i wydaj łącznie 10 lub więcej kluczy w scenariuszu *Miasto Starszych Istot*.
- Puk, puk:** Zbierz, aktywuj i użyj wszystkich 5 pieczęci w scenariuszu *Serce szaleństwa, Część I*.
- Oszołomiony potęgą:** Wyczerp jednocześnie 15 kopii Nienazwanego szaleństwa w scenariuszu *Serce szaleństwa, Część II*.
- Zrównane z ziemią:** Zburz wszystkie 5 Pylonów mgły i ujdź z życiem w scenariuszu *Serce szaleństwa, Część II*.
- Dźwięki szaleństwa:** Dobierz 10 kopii „Tekeli-li!” podczas jednej gry.
- Skończyły mi się żarty o psach:** W tym samym czasie posiadaj w grze Anyu i 4 lub więcej innych atutów ze słowem „Pies” w nazwie.
- Przezorny zawsze ubezpieczony:** Zagraj Drewniane sanie z Plecaka, a następnie natychmiast użyj ich zdolności, aby dołączyć do nich plecak.
- To był twój pomysł:** Użyj zdolności profesora Williama Dyera, aby wyleczyć przynajmniej 4 punkty przerażenia z Danfortha podczas jednego scenariusza.
- Brak szacunku dla zmarłych:** W tym samym czasie kontroluj przynajmniej 5 atutów z zestawu spotkań *Wspomnienia o utraconych*.
- Nie takie potężne!:** Użyj Dynamitu, aby pokonać 2 Potężne pingwiny albinosy na raz.
- Co mi tam zimno:** Wygraj kampanię *Na krawędzi Ziemi*, posiadając 8 żetonów ❄ w worku chaosu na końcu kampanii.
- Piekło zamarzło:** Wygraj kampanię *Na krawędzi Ziemi* bez żadnych żetonów ❄ w worku chaosu na końcu kampanii.
- Porzucony i samotny:** Wygraj kampanię *Na krawędzi Ziemi*, ani razu nie biorąc ze sobą atutu z cechą *Towarzysz* podczas żadnego scenariusza.
- Przyjaciele na zawsze:** Weź ze sobą tego samego towarzysza w każdym scenariuszu, upewnij się, że stawia czoła swoim demonom i wygraj kampanię *Na krawędzi Ziemi* tak, aby dany towarzysz ocalał.
Tam i z powrotem: Wygraj kampanię *Na krawędzi Ziemi* z każdym z następujących ocalałych:
 - Dr Amy Kensler
 - Prof. William Dyer
 - Danforth
 - James „Cookie” Fredericks
 - Eliyah Ashevak
 - Dr Mala Sinha
 - Takada Hiroko
 - Avery Claypool
 - Roald Ellsworth
- Kres śniegów:** Wygraj kampanię *Na krawędzi Ziemi* z przynajmniej 3 aktywnymi Ultimatami.
- Dogłębna znajomość Antarktydy:** Wygraj kampanię *Na krawędzi Ziemi* na poziomie Eksperckim.

Od autora

„Jeśli nie zdołamy ich powstrzymać, niebawem wyruszą oni i dotrą do najtajniejszego jądra Antarktydy – tam będą wiercić i topić lód, aż wydobędą na powierzchnię coś, co naszemu światu może przynieść zatrąę. Dlatego muszę wreszcie przerwać naszą znowę milczenia i o wszystkim opowiedzieć – nawet o tym, czego wysłowić nie sposób, a co mieszka za górami szaleństwa.”

H. P. Lovecraft, *W górach szaleństwa*

Gratuluję ukończenia kampanii *Na krawędzi Ziemi*!

Kiedy nadszedł czas, aby zająć się słynnym opowiadaniem Lovecrafta, *W górach szaleństwa*, wiedziałam, że musi to być coś wyjątkowego. Zimny, martwy kontynent Antarktydy, czarne, postrzępione szczyty, obce miasto ukryte między nimi, a to wszystko umieszczone w przerażającym uniwersum i przesiąknięte złowieszczą atmosferą. Ale to właśnie powyższy fragment naprawdę zainspirował historię opowiedzianą w *Na krawędzi Ziemi* – wiele wskazówek, że cywilizacja Starszych Istot została pokonana przez jakąś większą siłę, jakąś „ostateczną bezimienną istotę”, której spokój może zostać zakłócony przez obecność ludzkości. Pytanie brzmi – czym ona była?

W górach szaleństwa wydaje się sugerować, że odpowiedzią na to pytanie, a jednocześnie stworzeniem, które zbudził Dyer i Danforth w tych ciemnych, lodowych jaskiniach, było Shoggoth, jeden z pierwotnych „ślug” stworzonych przez Starsze Istoty. Jednak mnie o wiele bardziej zainspirował miraż widziany przez Danfortha, gdy uciekali z jaskini. Zaczęłam się zastanawiać: jak by to wyglądało, gdybym zamiast tego napisała kampanię skupiającą się bardziej wokół samego „mirażu” i jego prawdziwej natury? Mam nadzieję, że zagorzali fani Lovecrafta wybaczą nam pewne odstępstwa, na które zdecydowaliśmy się przy tworzeniu tych „złud” i wyjaśnieniu, w jaki sposób wiążą się one z historią Starszych Istot i shoggothów zawartą w opowiadaniu *W górach szaleństwa*.

Ta kampania była dużym wyzwaniem, ponieważ jest ona pierwszą, którą zrobiliśmy w tym formacie – ze zmienną liczbą scenariuszy zawartych w jednym produkcie, a nie w zwykłym cyklu ośmiu scenariuszy. Chciałam jak najlepiej wykorzystać ten nowy format – począwszy od koncepcji dłuższych, „wieloczęściowych” scenariuszy podzielonych przez punkty zapisu, a kończąc na pierwszej kampanii w grze, której długość można w znacznym stopniu modyfikować. Ważne było dla mnie, aby kampania była regrywalna, dlatego czasem wybór jest dokonywany przez gracza, a czasem nie.

Ostatnim, moim ulubionym akcentem jest dołączenie dziewięciu członków ekspedycji. Chciałam w ten sposób uchwycić znane z horrorów uczucie, gdy poznajemy i przywiązujemy się do bohaterów, tylko po to, aby po chwili zobaczyć, jak są nam oni odbierani jeden po drugim. Moim zdaniem ten klasyczny dla horroru wątek jest wzmocniony dziesięciokrotnie, gdy grasz w grę, ponieważ wydarzenia mogą rozwijać się inaczej za każdym razem podczas każdego rozgrywania kampanii. Chciałam mieć pewność, że każda postać ma swoje osobiste problemy, własne demony przeszłości i własną osobowość. Było dla mnie ważne, żeby każdy z nich był sympatyczny na swój sposób, aby graczy zabolalo, gdy utracą którąś z nich i dlatego będą się starali utrzymać wszystkich przy życiu. Wyzwaniem było oczywiście pomieszczenie tego wszystkiego w jednej Księdze kampanii! Mam nadzieję, że opowiedziana historia zawiera wystarczająco dużo wskazówek i szczegółów na temat każdej z tych dziewięciu postaci, aby zainteresować nimi graczy. Która postać była waszą ulubioną? Dajcie nam znać!

Mam nadzieję, że podobała wam się kampania *Na krawędzi Ziemi* i że z chęcią będziecie do niej powracać, zagłębiając się coraz bardziej, aby poznać więcej tajemnic, tak jak nasi nieustraszeni badacze. Ale uważajcie – świat stoi otworem, a Antarktyda nie jest jedynym miejscem na Ziemi, które ma tajemnice. Być może w naszej następnej kampanii będziecie eksplorować więcej niż tylko jeden kontynent...

— MJ Newman

Dziennik kampanii:

Na krawędzi Ziemi

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

Scenariusze

- Lód i śmierć**
 - Część 1 Część 2 Część 3 ↓
- Na zakazane szczyty** ↓
- Miasto Starszych Istot** ↓
- Serce szaleństwa**
 - Część 1 Część 2
- Żydradzieckie miraż**

Notatki z kampanii

WOREK CHAOSU

ZABICI
I OSZALALI
BADACZE

THE POLAR REGIONS

Antarctic Explorers

Cook 1772-3	Byrd 1946
DeKay 1840-4	Byrd 1956
Blair 1839-40	Byrd 1956
D'Urville 1829-40	Byrd 1956
Wilkes 1838-40	Byrd 1956
Scott 1901-4	Byrd 1956
Challenger 1874	Byrd 1956
Admiral 1819-2	Byrd 1956
Borchgrevink 1895	Byrd 1956
Nordenskiöld 1901-3	Byrd 1956
Scott 1901-4	Byrd 1956

Zdradzieckie miraży

Odkryte wspomnienia

Wyparte wspomnienia

Łód i śmierć

Odkryte lokalizacje

Odzyskane zapasy

Serce szalenstwa

Użyte pieczęcie

Odzyskane pieczęcie

Członkowie ekspedycji

	Obrażenia	Przeżalenie
Dr Amy Kensler		
Prof. William Dyer		
Danforth		
Roald Ellsworth		
Takada Hiroko		
Avery Claypool		
Dr Mala Sinha		
James "Cookie" Fredericks		
Elijah Ashevak		

Symbole zestawów spotkań

 Agenci Nieznanego	 Cisza i tajemnica
 Członkowie ekspedycji	 Katastrofa
 Lód i śmierć	 Miasto Starszych Istot
 Miazmat	 Mordercza pogoda
 Na zakazane szczyty	 Niebezpieczeństwa Antarktydy
 Nienazwane koszmary	 Paniczny strach
 Pingwiny	 Pradawne zło
 Przejmujący chłód	 Ruchy w głębi
 Sączące się koszmary	 Serce szaleństwa
 Shoggothy	 Starsze Istoty
 Stworzenia w lodzie	 Tekeli-li
 Wielka pieczęć	 Wspomnienia o utraconych
 Zagubieni pośród nocy	 Zamknięte drzwi
 Zdani na siebie	 Zdradzieckie miraża

Najważniejsze terminy

Punkty zapisu	2
Żetony mrozy	2
Tekeli-li!	3
Towarzysz	3
Czujny	3
Miraż	25
Klucze	38
Pieczęcie	51
Lokalizacje „Starożytna baza”	51

Twórcy gry

Projekt i rozwój rozszerzenia: MJ Newman i Jeremy Zwirn

Producent: Molly Glover

Korekta: B.D. Flory

Menedżer d/s gier karcianych: Jim Cartwright

Zespół fabularny Horroru w Arkham: Philip D. Henry

Dyrektor kreatywny d/s uniwersum: Katrina Ostrander

Projekt graficzny rozszerzenia: Neal W. Rasmussen

Koordinator projektu graficznego: Joseph D. Olson

Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch

Okladka: Anders Finér

Kierownictwo artystyczne: Deborah Garcia i Jeff Lee Johnson

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Tony Bradt

Koordinacja kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Tim Najmolhoda

Dyrektor kreatywny ds. grafiki: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Projektant wykonawczy: Nate French

Wydawca: Chris Gerber

Tłumaczenie gry: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta wersji polskiej: Artur Rymanowski, Tomasz Siedlecki, Janusz

Szulc, Małgorzata Szulc, Łukasz Tkaczyk, Jakub Wójtowicz

Cytaty wykorzystane w kampanii zostały zaczerpnięte z opowiadania

H. P. Lovecrafta *W górach szaleństwa* (tłum. M. Płaza)

Testerzy

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Susan Besser, Yitzchak Besser, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Patrick Breitenbach, Nathan Chatham, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Mattison Froese, Josiah „Duke” Harrist, Az Johnston, Bob Juranek, John Juranek, Wesley Kinslow, Nate Langreder, Cayce Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh McCluey, Kevin McLenithan, Dane Mitchell, Tyler Moore, Josh Parrish, Stephen Redman, Chad Reverman, Glen Saward, Devin Stinchcomb, Aaron „We got Cookie’s!” Strunk, Mike Strunk i Owen Weldon.