Жах Аркгема

Карткова Гра

На краю світу

Путівник по кампанії

Жах Аркгема
Карткова Гра

На краю світу
Путівник по кампанії

Божевілля поширюється під кригою

«Я не міг не відчувати присутності чогось лихого – гір божевілля, чиї далекі схили здіймалися над прірвою, за якою не було вже нічого. Огортаючи вершини, напівпрозорий серпанок хмар наче шепотів про значно більшу від земних просторів невимовну позамежність, а водночас нагадував про віддаленість, окремішність, спустошеність і вічну смерть неходженого і неосяжного південного світу».

Говард Лавкрафт *«У горах божевілля»*

«На краю світу» – кампанія гри «Жах Аркгема. Карткова гра» для 1–4 гравців. У цій кампанії п'ять сценаріїв: «Холод і смерть», «Смертельний міраж», «До заборонених вершин», «Місто Древніх» і «Серце божевілля». У деяких сценаріях є частини, не обов'язкові до проходження, тож ви можете регулювати кількість сесій у вашій кампанії: їх може бути від 4 до 10. Кожен зі сценаріїв також можна грати як самостійний.

Зміст

Додаткові правила й пояснення 2
Нові ключові слова 3
Підготування до кампанії 3
Пролог 4
Сценарій I. Холод і смерть 7
Холод і смерть, частина перша 7
Холод і смерть, частина друга 13
Холод і смерть, частина третя 16
Інтерлюдія I. Спокійна ніч 18
Сценарій ???. Смертельний міраж 23
Сценарій II. До заборонених вершин 27
Інтерлюдія II. Нескінченна ніч 31
Сценарій III. Місто Древніх 36
Інтерлюдія III. Остання ніч 44
Сценарій IV. Серце божевілля 49
Серце божевілля, частина перша 50
Серце божевілля, частина друга 56
Епілог 60
Список досягнень 61
Від розробника 61
Журнал кампанії 62–63
Швидка довідка й автори 64

Додаткові правила й пояснення

Контрольні точки

Деякі сценарії в кампанії «*На краю світу*» розбиті на декілька частин. Гравці можуть грати в ці сценарії одразу або по одній частині за раз (із перервами між частинами). Кожна частина сценарію – окрема гра зі своїми підготуваннями та розв'язкою.

Наприкінці сценарію в путівнику по кампанії є контрольні точки зі вказівками, що робити далі. Якщо дослідники хочуть негайно розпочати наступну частину сценарію, у контрольній точці є вказівки, як підготуватися до продовження. Якщо ж гравці вирішать зробити перерву, у контрольній точці є інструкції, яку інформацію занести в журнал кампанії, щоб наступного разу швидше підготуватися до гри.

Жетони морозу

У цьому доповненні є новий тип жетонів хаосу: жетони морозу (❄). На початку кампанії «На краю світу» в торбі хаосу буде лише кілька відносно нешкідливих жетонів ❄, або їх не буде взагалі. Проте з просуванням експедиції залежно від ухвалених дослідниками рішень і розвитку подій жетони ❄ треба буде додавати в торбу (або виймати з неї), що впливатиме на складність кожної перевірки дослідників. Що більше жетонів морозу накопичуватиметься в торбі, то страшнішими ставатимуть їхні ефекти.

Жетон морозу (❄)

- Перший жетон ❄, який витягнуть із торби хаосу під час перевірки навички, матиме такий ефект: «–1. Витягніть ще один жетон». Якщо під час тієї самої перевірки витягнуть ще один жетон ❄, негайно припиніть дію «витягнути жетон хаосу» перевірки навички. Результатом перевірки буде автоматичний провал. *(Поверніть усі витягнуті жетони ❄ в торбу після завершення перевірки.)*

  Наприклад, Боб досліджує локацію, у торбі хаосу – два жетони ❄. Під час першої спроби Боб витягає жетон ❄. Це зменшує значення його навички на один і змушує його витягнути ще один жетон. Він витягає +1, остаточний модифікатор стає +0. Боб проходить перевірку! Зрадівши успіху, Боб вирішує спробувати ще раз. Тепер він витягає два жетони ❄ поспіль. Отже, Боб негайно припиняє тягти жетони, а результатом є автоматичний провал.

- У торбі хаосу та/або викладеними на картах у грі може бути не більше ніж 8 жетонів ❄.
- Якщо жетон ❄ витягнули не під час перевірки навички, сам по собі він не дає жодного ефекту, якщо ефект карти не стверджує іншого.
- Жетон ❄, який додали в торбу хаосу, лишається там під час переходу між сценаріями. Прибрати ці жетони з торби можна тільки за допомогою ігрових ефектів та ефектів карт. Користуйтеся полем «Торба хаосу» в журналі кампанії, щоб занотовувати, скільки яких жетонів наразі в торбі.

Текелі-лі!

У цій кампанії є набір контактів, що складається з 16 слабкостей з назвою «Текелі-лі!». Перед кожним сценарієм цієї кампанії перетасуйте ці карти й створіть спеціальну колоду «Текелі-лі!».

Як і звичайні слабкості, ці карти стають частиною колоди дослідника, коли їх туди додають, і залишаються в колоді від сценарію до сценарію. Однак під час розігрування кожної слабкості «Текелі-лі!» текст карти дає досліднику вказівку повернути цю карту до колоди «Текелі-лі!» (і прибрати її з колоди цього дослідника). Отже, в колоді «Текелі-лі!» може бути різна кількість карт залежно від того, скільки цих слабкостей наразі в колодах дослідників.

Примітка: хоча всі карти «Текелі-лі!» мають ту саму назву, їхні ефекти можуть різнитися.

Нові ключові слова

Партнер

Партнер – ключове слово, що позначає властивість, воно є на дев'яти сюжетних активах набору контактів «Команда експедиції». Кожен із цих активів – потужний союзник, якого дослідники можуть брати із собою у сценаріях цієї кампанії, щоб збільшити шанси на успіх. Проте це наражає партнерів на небезпеку й створює ризик втратити їх назавжди.

- На початку кожного сценарію цієї кампанії кожен дослідник може вибрати актив «Партнер» і ввести його в гру. Ці карти не можна додавати до колоди дослідника. Щоразу, коли треба зробити вибір, дослідник може відмовитися від партнера взагалі або взяти іншого.
- Партнер може покинути гру, тільки якщо його буде здолано (його не можна скинути жодним ефектом карти, якщо там точно не сказано, що його здолано). Якщо дослідника було здолано, його партнер теж вважається здоланим.
- Якщо партнера було здолано, вилучіть його з гри й викресліть ім'я цього персонажа в полі «Команда експедиції» в журналі кампанії.
- Рани й потрясіння на активі «Партнер» треба записувати в полі «Команда експедиції» журналу кампанії наприкінці кожної гри. *(Путівник по кампанії вкаже вам, коли це зробити.)*
- Якщо дослідник відступить зі сценарію, його партнер вийде з гри, але не вважатиметься здоланим. Залиште на ньому всі рани й потрясіння, оскільки їх треба буде занести в журнал кампанії наприкінці гри.

Пильний

Щоразу, коли дослідник провалює перевірку навички під час спроби втечі від ворога з ключовим словом «Пильний», після застосування всіх результатів перевірки цей ворог атакує дослідника, що намагався втекти. Після такої атаки пильний ворог не виснажується. Ця атака виконується незалежно від того, чи пильний ворог вступив у бій з утікачем-невдахою, чи ні.

Значок доповнення

На всіх картах доповнення «*На краю землі*» перед номером карти є значок, за яким їх можна відрізнити від інших карт:

Підготування до кампанії

Для підготування кампанії «*На краю світу*» виконайте такі кроки в указаному порядку.

1. **Виберіть дослідника (дослідників).**
2. **Кожен гравець будує колоду свого дослідника.**
3. **Виберіть рівень складності.**
4. **Зберіть торбу хаосу.**
   - **Простий (*ви хочете повернутися з експедиції*):** +1, +1, +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, 💀, 💀, ▲, ◆, ❄, ★.
   - **Нормальний (*ви шукаєте випробування холодом*):** +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, ❄, 💀, 💀, ▲, ◆, ❄, ★.
   - **Складний (*ви хочете дослідити загублене місто*):** 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, –4, –5, ❄, ❄, 💀, 💀, ▲, ◆, ❄, ★.
   - **Експертний (*ви прагнете пізнати суть божевілля*):** 0, –1, –2, –2, –3, –4, –4, –5, –7, ❄, ❄, ❄, 💀, 💀, ▲, ◆, ❄, ★.

Тепер ви готові розпочати **пролог**.

Пролог

«Я змушений говорити, оскільки вчені мужі з невідомих причин відмовляються дослухатись до моїх порад. Аж ніяк не хотів би розкривати причини, що спонукають мене протистояти майбутньому підкоренню Антарктики – з розтопленням шапки вічного льоду і повсюдним буріннням заради пошуку корисних копалин, – тим паче, що мої застереження і цього разу можуть виявитися марними. Правдивість фактів, які я маю викласти, може викликати закономірні сумніви, але якщо замовчувати речі, що видаються химерними і неймовірними, взагалі не буде що розповідати».

Говард Лавкрафт *«У горах божевілля»*

Пролог 1. *«Тепер ви зрозуміли? Зрозуміли, чому цю експедицію треба скасувати?» Навпроти вас за столом, завареним купою наукових статей і журналів, сидить професор Вільям Даєр. Перед вами лежить його звіт про подорож до Антарктиди. До публікації редагованої версії цього звіту – того, що вважався «правдивим» – експедиції на холодний континент приносили мало результатів.*

На прохання Даєра ви прочитали його нецензуровану оповідь про те, що насправді сталося за «Горами божевілля», як він сам їх охрестив. Навряд чи ви повірили б у будь-що з написаного, якби не розмаїття фотографій і рисунків, що йшли в комплекті, – докази знахідок спотворених, розчленованих тіл; дивних п'ятикутних снігових курганів; невідомих науці створінь, вмерзлих у кригу; а також, насамкінець, аерофотознімки зубчастих чорних піків, які він описував у своєму звіті.

Даєр покликав вас допомогти йому переконати колег відмовитися від наступної експедиції. Його аспірант на ім'я Денфорт, – єдиний член команди, що разом із ним дістався нелюдського кам'яного міста, описаного у звіті, – ходив уперед-назад біля входу в кабінет, белькочучи якісь нісенітниці, поки ви роздумували над їхньою історією.

Ви все ще не впевнені, який висновок зробити. З одного боку, стурбованість Даєра виглядає щирою, а його переказ сповнений таких специфічних деталей, що складно сумніватись у його достовірності. І все ж це все не може бути правдою. Стародавнє місто, збудоване в снігах доісторичними істотами? Так звані Древні? Як у це можна повірити? Денфорт пробубонів щось про безіменну чорну яму, коли ви відклали звіт Даєра на стіл. Професор підняв на вас червоні від недосипання очі. «Ну що? Ви допоможете нам припинити це божевілля? Ви вмовите їх прислухатись?»

Провідний дослідник повинен вибрати одне:

- *«Я вам вірю… Але якщо все це правда, чи не маємо ми ретельніше дослідити ці знахідки?»* Далі прочитайте **пролог 2**.
- *«Перепрошую, та це все занадто фантастично».* Далі прочитайте **пролог 3**.

Пролог 2. *Даєр переривчато видихає і трохи розслабляється. «Думаю, раніше я відповів би так само. Але після всього, що бачив… – старий чоловік здригнувся від спогадів. – Ви прямуєте туди, де людині немає місця. Я дійшов висновку, що ми, учені, будемо вдивлятись у глибини всесвіту, допоки нас не поставить на місце те, що ми побачимо».*

«Чи те, що побачить нас», – лунає позаду голос Денфорта.

Даєр переводить на нього погляд, уважно вдивляється в обличчя аспіранта, потім знов повертається до вас. «Якщо ви з докторкою Кенслер вирушите в цю подорож, багато з вас може й не повернутись. Ще можна передумати».

Ви пояснюєте, що, хоча місія справді пов'язана з неабияким ризиком, докторка Емі Кенслер – учена, що стала головою експедиції, – вжила заходів, щоб усе не скінчилося так само, як із Даєром. І, що навіть важливіше, це єдиний спосіб уберегти інших, менш підготованих науковців, від небезпек, схованих у тих снігах.

«Так… Маю визнати, це мене теж турбує, – відповідає Даєр. – Не думаю, що в нас вийде переконати світову наукову спільноту, на жаль. Може, справді буде краще, якщо… Якщо ми повернемось і детальніше вивчимо, що бачили…»

Данфорт киває. «Я згоден. Як ми можемо бути певні, що все, що ми бачили, – не просто фокуси занадто жвавої уяви двох дослідників із нездоровим потягом до всього химерного й моторошного? Такого, як сумнозвісні пригоди Артура Гордона Піма?»

Даєр звужує очі, вдивляючись у свого аспіранта. Вас проймає холод від знань, що промайнули в його темних зіницях. «Ти так кажеш, бо ти, вибач, не бачив того, що бачив я».

Денфорт усміхається й відповідає: «Ви не єдиний, хто бачив той міраж на краю гірського схилу…».

«Я кажу не про "міраж", Денфорте, а про тебе, – перебиває його професор. – Те, що ти сказав на аероплані, твій вираз обличчя… Я не зможу це забути». Після його слів кімнату огортає тиша. Денфорт повертається до свого кутка, роздумуючи над словами Даєра.

Даєр знову звертається до вас: «Ви певні, що я справді ніяк не можу змусити вас передумати?». Ви на хвильку замислюєтеся, та врешті хитаєте головою. Ставки занадто високі – особливо якщо звіт Даєра правдивий.

«Що ж, – професор видихає, завершуючи розмову. – Оскільки ви не маєте жодної здогадки, назустріч чому прямуєте, думаю, у нас нема іншого вибору, окрім як піти з вами. Передайте докторці Кенслер, що вона виграла. Нам потрібен тиждень на збори».

Після рукостискання ви покидаєте кабінет. «Заради всіх нас сподіватимемось, що Денфорт правий», – додає Даєр перед тим, як ви зачиняєте двері.

У журналі кампанії запишіть:
Дослідники вмовили Даєра погодитись на експедицію.

Додайте 1 жетон ▲ в торбу хаосу до кінця кампанії.

Далі прочитайте **пролог 4**.

Пролог 3. *Даєр стискає зуби, його лице наливається кров'ю. На мить здається, що він от-от ударить кулаком по столу, але він опановує себе, глибоко зітхає та хитає головою. «Гадаю, будь-яка розважлива людина сприйняла б це саме так. Можливо, я переоцінив нашу наукову спільноту. Звісно ж, докторка Кенслер не повірила б мені, навіть з усіма цими доказами». Він роздратовано відштовхує від себе стос фотографій.*

Ви пояснюєте, що докторка Емі Кенслер – учена, що стала головою експедиції, – керується щирою науковою зацікавленістю, а не жагою багатства чи слави.

«Це не має значення, – гірко відповідає Даєр. – Хай там як, їй недостатньо моїх попереджень, вона шукатиме більше доказів. А отже, усе повториться. Може, сама наука є помилкою. Може, ми просто нетямущі щури, що метушаться під склом у пошуках виходу без жодного уявлення про світ іззовні».

Денфорт наближається, його погляд зосереджується на фото, що розкидані по столу професора. «Можливо, усе, що ми бачили, – просто фокуси занадто жвавої уяви двох дослідників з нездоровим потягом до всього химерного й моторошного. Такого, як сумнозвісні пригоди Артура Гордона Піма».

Даєр звужує очі, вдивляючись у свого аспіранта. Вас проймає холод від знань, що промайнули в його темних зіницях. «Ти так кажеш, бо ти, вибач, не бачив того, що бачив я».

Денфорт усміхається й відповідає: «Ви не єдиний, хто бачив той міраж на краю гірського схилу…».

«Я кажу не про "міраж", Денфорте, я кажу про тебе, – перебиває його професор. – Те, що ти сказав на аероплані, твій вираз обличчя… Я не зможу це забути». Після його слів кімнату огортає тиша. Денфорт повертається до свого кутка, роздумуючи над словами Даєра.

Даєр знов звертається до вас: «Ви певні, що я справді ніяк не можу змусити вас передумати?». Ви кажете, що можете повірити в його історію, лише якщо побачите все на власні очі.

«Дуже добре, – Даєр підводиться на ноги. – Оскільки ви не маєте жодної здогадки, назустріч чому прямуєте, гадаю, у нас нема іншого вибору, окрім як піти з вами. Передайте докторці Кенслер, що вона виграла. Нам потрібен тиждень на збори».

Після рукостискання ви покидаєте кабінет. «Заради всіх нас сподіватимемось, що Денфорт правий», — додає Даєр перед тим, як ви зачиняєте двері.

У журналі кампанії запишіть:
Дослідники не повірили звіту Даєра.

Додайте 1 жетон ◆ в торбу хаосу до кінця кампанії.

Далі прочитайте **пролог 4**.

Пролог 4. *Ви вдивляєтеся в похмуре небо, сподіваючись, що воно не віщує нічого поганого. Лише один промінчик сонця пробивається крізь хмари. Здригнувшись, ви накидаєте пальто собі на плечі та продовжуєте йти в бік причалу Бостонської бухти.*

Зберіть усі карти з набору контактів *«Команда експедиції»*. Далі в цьому пролозі будуть по черзі представлені всі члени команди. Коли це відбуватиметься, відшукайте сюжетний актив із цього набору контактів з таким самим ім'ям та ознайомтеся з картою.

Карти з набору контактів «Команда експедиції» позначені таким символом:

Біля початку трапу, що веде на борт «Феодосії», стоїть докторка Емі Кенслер, *викладачка біології з Міскатонікського університету. Професорка з дуже прагматичним підходом, вона була постійною членкинею наукового комітету університету вже більше ніж десять років. Лише на мить піднявши очі від свого планшета, вона викреслює ваше ім'я, поки ви підходите. «Добре, що ви вчасно. Містер Еллсворт допоможе вам з багажем».*

«Ох зараз як допоможу!» – усміхнувшись, відповідає чоловік, що стоїть поряд з нею. Він простягує вам руку, і ви її тиснете. «Роальд Еллсворт, *до ваших послуг».*

«Щоб представити містера Еллсворта, – пояснює докторка, – скажу, що він брав участь у більш ніж дванадцяти експедиціях і має чудові рекомендації. Упевнена, в нашій подорожі його вміння будуть неоціненними».

Еллсворт закочує очі. «Точно, мої вміння. А ще нестримне бажання виконувати важку роботу!» – з усмішкою додає він, перш ніж віднести ваші речі нагору по трапу.

«Давай, Еллсворте!» – ви чуєте інший голос ізсередини корабля. Він належить суворому на вигляд чоловіку з густою каштановою бородою, що вийшов на палубу і тепер підганяє Еллсворта жестами. «У нас ще купа роботи до відплиття!»

«Я тут трохи зайнятий, Коржику», – гукає Еллсворт у відповідь, потім кидає вам через плече: «Не звертайте уваги, Коржик трохи нервовий, але файний хлопець».

«Мене звуть Фредерікс, – відгукується чоловік. – Джеймс Фредерікс. *І чесне слово, мені здається, я єдина людина на цьому кораблі, яка дійсно готова до подорожі, – роздратовано каже він. – До речі, ніхто вам не казав, що називати корабель на честь когось, хто загинув у морі, – не найкраща прикмета?».*

Новий голос лунає з палуби корабля: «Кукі, чи не будеш таким люб'язним говорити тихіше? Дехто тут намагається працювати». Чоловік відповідає бурчанням і повертається на корабель, закочуючи очі. Ви витягуєте шию та бачите молоду жінку, що спирається на поручні палуби. Довге каштанове волосся зібране в тугий хвіст, що спадає на її шию. «Привіт! Ви вже тут, – гукає вона до вас. – Докторка Кенслер була дуже рада, що ви їдете з нами. Сподіваюсь на плідну співпрацю!».

Не підіймаючи погляду від планшета, докторка Кенслер бурмотить: «Міс Хіроко Такада *– механікиня наших аеропланів. Як і минула експедиція, ми збиратимемо їх на місці. Не переймайтеся, хоч вона й одна з наймолодших у своїй справі, вона знає, що робить».*

Нові члени команди прибувають один за одним. Першим приходить чоловік близько тридцяти років з тонкою світлою борідкою та яскраво-зеленими очима. «Містер Ейвері Клейпул, *– докторка представляє вас одне одному, і ви тиснете руки. – Містер Клейпул, скажімо так… колега містера Еллсворта. Він буде нашим гідом по Антарктиді».*

«Якщо узгоджу це з погодою, – жартома відповідає Клейпул. – Скажу чесно, нам пощастить, якщо вдасться зійти з льодовика».

«Я вірю, що ваші здібності дадуть нам змогу дістатися туди, куди дісталися Даєр та Лейк».

«Це скоріше те, чого я боюся», – бурмотить у відповідь Клейпул і жваво йде по трапу, оминаючи Кенслер. Там він зустрічає Еллсворта, і двоє завмирають, дивлячись одне одному в очі. Ви можете поклястися, що температура різко впала на кілька градусів. Потім вони розходяться, не кажучи ні слова.

«Зазвичай вони у... кращих стосунках, – тихо коментує докторка, – та нещодавно щось між ними сталося. Краще б їм навчитись уживатись одне з одним, бо працювати пліч-о-пліч доведеться ще досить довго». Ви помічаєте, як погляд Клейпула повертається до Еллсворта на мить, та потім він розвертається та з роздратованим виразом обличчя сходить на корабель.

Наступною прибуває жінка зі шкірою теплих тонів і стомленими очима. Разом з багажем вона несе величеньку яскраво-червону аптечку з білим хрестом. Вона простягує руку, і ви не можете не помітити схвильоване тремтіння докторки Кенслер, коли вона її тисне. «Дякую, що приєдналася до нас, Мало».

«Ну, Емі, хтось же має тримати вас живими», – відповідає вона. Повисає ніякова пауза, поки докторка роздивляється новоприбулу з голови до ніг, трохи зашарівшись. «Що ж, добре», – з такими словами жінка сходить на трап.

Коли її кроки стихають, Кенслер прокашлюється: «Лікарка Мала Сінха *– наш медик», – пояснює вона. – Мені довелось переконувати її приєднатися до нас, тож постарайтеся не витрачати її час на дрібниці. Обмороження може стати серйозною проблемою, так само як гангрена й гіпотермія. Я б на вашому місці не сварилася з нею». Ви не впевнені, чи це жарт.*

У несподіваній тиші чути голос чоловіка, а слідом за ним – собачий гавкіт: «Анью! Чорт забирай, Анью, та не тікай ти!».

«Це, певно, містер Ашевак», – Кенслер викреслює зі списку ще одне ім'я. Через мить ви бачите великого сірого собаку, що біжить до вас, схвильовано висолопивши язика. Ви підходите й гладите його, запускаючи пальці в густе довге хутро. Чоловік, важко дихаючи, нарешті наздоганяє собаку. «Ну годі... Анью... Я ж наче… тебе виховував...» Він ніяк не може перевести дух.

*«*Ілія Ашевак *– наш псар, – пояснює докторка. – Він опікуватиметься 44 собаками, яких ми беремо із собою для пересування упряжкою. Зокрема, він буде їх годувати та тренувати».*

«Разом з Анью їх 45, – поправляє він і тисне вам руку. – Ми досить надовго застрягнемо в цьому човні, тому пропоную відмовитись від формальностей. Називайте мене просто Ілія».

Коли чоловік і його величезний собака піднімаються на борт, ви питаєте докторку Кенслер, чи вона отримала вашого листа стосовно занепокоєння професора Даєра. «Я знаю про його звіт, – відповідає докторка, – та як я вже казала йому багато разів, не маю наміру ні відкладати, ні тим паче скасовувати експедицію...». Тут звук кроків перериває вашу розмову. «Про вовка промовка... – вона підіймає очі від планшета. Ви повертаєтеся на звук і бачите самого професора Вільяма Даєра *та його аспіранта* Денфорта*, у кожного в руках по кілька валіз. «Рада, що ви нарешті приєднались, Вільяме».*

«Емі, – вітається той. – Я тут не тому, що вірю в успіх цієї місії. Я тут, бо хочу простежити, щоб ваша команда залишилася живою. Ви й гадки не маєте, куди прямуєте».

«У такому разі у вас буде достатньо часу, щоб розказати нам по дорозі». Вона повертається до Денфорта, що розглядає танкер з болісним виразом обличчя. «Денфорте, сподіваюся, ви розумієте, що не мусите йти в цю експедицію. Після всього, через що ви пройшли...» – вона замовкає, її обличчя виказує занепокоєння, нетипове для її звичної холодної манери спілкування.

«Я ціную вашу турботу, докторко Кенслер, та я чекав можливості повернутись до Антарктиди. Я хочу... Ні, я маю побувати там ще раз».

Вона простежує за його поглядом на «Феодосію», яка трохи коливається на неспокійних хвилях Атлантики. «Добре. Нам усе ще треба завантажити решту спорядження на борт. Містер Еллсворт покаже вам ваші каюти». Ви киваєте та сходите на борт разом з рештою команди корабля та експедиції –це здебільшого аспіранти з університету, кілька незалежних дослідників і вчених різних галузей. Останній промінчик сонця пробивається крізь сірі хмари, перш ніж вони повністю затуляють небо.

Ці дев'ять персонажів будуть вашими партнерами протягом цієї кампанії. Їхні різноманітні таланти можуть відіграти дуже важливу роль у наступних сценаріях. Проте, якщо ви хочете, щоб ця експедиція досягла успіху, вам треба буде стежити, щоб вони лишалися здоровими і фізично, і психічно.

У полі «Команда експедиції» журналу кампанії ви зможете стежити за станом кожного члена команди. Коли вони отримуватимуть поранення або психічні потрясіння, занотовуйте це в журнал. *(Вам надаватимуть інструкції, коли це робити.)*

Коли хтось із них помре чи збожеволіє, викресліть їх із цього списку, одного за одним.

Коли будете готові розпочати кампанію, перейдіть до **сценарію I «Холод і смерть»**.

Сценарій I. Холод і смерть

Пройшло довгих вісім тижнів, відколи ви залишили Бостон, і ця подорож не була легкою. «Феодосія» ішла тим самим маршрутом, що й кораблі попередньої експедиції, «Аркгем» і «Міскатонік», – спершу на південь уздовж східного узбережжя, потім через Панамський канал і лише тоді попрямувала до Південного полярного кола. Погода ставала дедалі холоднішою, і з часом уникати айсбергів було все складніше. На щастя, завдяки досвіду команди й бортовим журналам попередніх капітанів, що вже пройшли цей шлях, сильних затримок не було. Незабаром ви помічаєте попереду вкриті хмарами піки гір Еребус і Терор, що відзначають положення острова Росса. Недалеко від нього є льодовик, що стане відправною точкою пішої експедиції.

Поки «Феодосія» наближається до узбережжя, докторка Кенслер та інші учасники збираються на палубі, щоб обговорити план дій. «Для розвантажування спорядження на льодовик ми використовуватимемо трос і брезентову люльку, як і експедиції до нас, – пояснює докторка. – Містере Фредерікс, містере Еллсворт і містере Клейпул, ви візьмете шлюпку, відправитесь на льодовик і знайдете місце для висадки. Міс Такеда, щойно ми розіб'ємо табір, вашим найпершим завданням будуть аероплани. Містере Ашевак, нам знадобляться сани, щоб перевезти спорядження з місця висадки у табір. На льодовику буде багато роботи й мало часу, і я не хочу, щоб його витрачали ще й на вгамування собак. Вони мають бути готові».

Ілія закочує очі та ліниво гладить Анью, що спокійно сидить біля нього. «Так, мем».

Говорить професор Даєр: «Я підозрюю, що, оскільки ми не брали спорядження для буріння та плавлення льоду, то не братимемо зразків мінералів?». Питання видається риторичним.

Кенслер хитає головою. «У нас нема такої цілі, хоча, якщо натрапимо на гарний екземпляр, можемо взяти його із собою. Наша мета – підтвердити ваші з Денфортом знахідки й дістати якнайбільше доказів існування цих доісторичних істот. "Древні", так ви їх охрестили? Захопити одну живцем було б, звісно, ідеально... Щось аж таке чуже й незнайоме, віками заковане в кригу... Це як знайти живого кошлатого мамута».

Даєра така ідея обурює. «Взяти живцем? Ви ж знаєте, що ці створіння вбили кількох людей Лейка? І як саме, до речі, ви пропонуєте це зробити?»

«Ви ж у нас експерт, Вільяме. Ви мені скажіть», – спокійно відповідає докторка.

Даєр розвертається та йде з палуби, сердито примовляючи до себе: «Я знав, що це була погана ідея...»

«От і чудово, у всіх є робота. Ми дістанемося землі за годину. Готуйтеся», – докторка Кенслер завершує нараду. Поки вона не пішла з палуби, ви підходите до неї та зауважуєте, що все ще не маєте роботи.

«Не переживайте, скоро її буде вдосталь для всіх», – відповідає вона, ховаючи посмішку.

Перейдіть до **частини першої сценарію «Холод і смерть»**.

Холод і смерть, частина перша

Вступ 1. *Через два тижні й десятки годин важкої роботи експедиція нарешті готова зробити першу вилазку на холодний, мертвий антарктичний материк. Міс Такада й ще два механіки зібрали три аероплани. Зараз вони стоять на досить рівній ділянці льодовику, що слугуватиме злітною смугою. Ваша команда збирається біля літаків разом зі спорядженням і припасами на кілька днів. За планом ви маєте пролетіти на двох аеропланах над нескінченними зубчастими піками гір і зробити аерофотознімки кам'яного міста, яке Даєр згадував у своєму звіті. Якщо воно, звісно ж, існує.*

«Якщо побачимо зручне місце для висадки, можемо розбити тимчасовий табір, – пояснює Кенслер. – Даєр, Денфорт, Фредерікс і Клейпул залишаться там, а ми повернемось до основного табору. Потім зможемо на санях переправляти припаси між таборами. Якщо ж такого місця не буде – просто розвідаємо місцевість і повернемось». Команда погоджується з таким планом розпочинає посадку на літаки.

Якщо серед дослідників у кампанії є Вініфред Габбамок, далі прочитайте **вступ 2**.

Інакше прочитайте **вступ 3**.

Вступ 2. *«Пристебніться», – кажете ви всім іншим, розкручуючи пропелер, і сідаєте в крісло пілота. Ви даєте знак іншому літаку й одночасно запускаєте мотори. По черзі ви підіймаєтеся в густий туман з льодової злітної смуги. Такими аеропланами ви ще не літали, проте вашого досвіду більш ніж достатньо, щоб опанувати незручну систему керування вже за кілька хвилин. Зовсім інша справа – погода. Поривчасті антарктичні вітри й сильний туман створюють дуже несприятливі умови для польоту. Що далі ви рухаєтеся над оманливо красивими полярними пейзажами, то складніше стає керувати літаком.*

Коли ви пролітаєте повз величні віддалені гори, схожі на сяйливі зачаровані замки між хмар, докторка Кенслер виглядає у вікно й тихо промовляє: «Вони прекрасні...».

«Це ще квіточки, – починає Даєр. – Дочекайтеся, як побачите...»

І тут б'є шторм. Крижаний порив вітру такий сильним і неочікуваний, що ви ледь втримуєтесь у сидінні. Обидва аероплани сильно кидає в боки, ви чуєте, як позаду хтось кричить.

«Якого біса? – гарчить Фредерікс.

«Треба повертати! – це голос Клейпула. – Через цей вітер ми розіб'ємося!»

«Ми вже близько!» – гнівно кричить Кенслер.

«У нас нема вибору!» – відповідає Клейпул, але вже запізно. Літак пірнає назустріч землі, вам не вдається повернути собі керування. Усі пасажири одночасно з вами бачать у небі темну фігуру. Це величезна тінь, схожа на гігантську завісу, яку хтось простяг над горами, або пошарпане крило якогось допотопного чудовиська. Ви відчуваєте на собі моторошний погляд порожніх зіниць, потім бачите рух, і...

Перейдіть до **вступу 4**.

Вступ 3. *«Пристебніться!» – командує ваш пілот. Ви залазите на своє сидіння й готуєтеся злітати. По черзі два літаки піднімаються в густий туман з льодової злітної смуги. Поривчасті антарктичні вітри й погана видимість створюють дуже несприятливі умови для польоту, та все ж ви рухаєтеся все далі над оманливо красивими полярними пейзажами, над крижаними пустелями й сніговими заметами.*

Коли ви пролітаєте повз величні віддалені гори, схожі на сяйливі зачаровані замки між хмар, докторка Кенслер виглядає у вікно й тихо промовляє: «Вони прекрасні...»

«Це ще квіточки, – починає Даєр. – Дочекайтеся, коли побачите...»

І тут б'є шторм. Крижаний порив вітру такий сильний і неочікуваний, що ви ледь втримуєтесь у сидінні. Обидва аероплани сильно кидає в боки, ви чуєте, як позаду хтось кричить.

«Якого біса?» – гарчить Фредерікс.

«Треба повертати!» – це голос Клейпула. – Через цей вітер ми розіб'ємося!»

«Ми вже близько!» – гнівно кричить Кенслер.

«У нас нема вибору!» – відповідає Клейпул, але вже запізно. Літак пірнає назустріч землі, вам не вдається повернути собі керування. Усі пасажири одночасно з вами бачать у небі темну фігуру. Це величезна тінь, схожа на гігантську завісу, яку хтось простяг над горами, або на пошарпане крило допотопного чудовиська. Ви відчуваєте на собі моторошний погляд порожніх зіниць, потім бачите рух, і…

Перейдіть до **вступу 4**.

Вступ 4. *Коли ви приходите до тями, біль пронизує все ваше тіло. Наче крізь пелену ви чуєте приглушені крики за обгорілими рештками аероплана. Хтось хапає вас за руку, витягає з-під уламків і вкладає на м'якому снігу. Навкруги лунають крики. «Там ще один!», «Хутчіш!», «Хапай мою руку!»*

Доклавши неймовірних зусиль, ви підіймаєтеся на ноги. Хай як дивно, на вас лише синяки й подряпини, інші члени команди також наче не сильно постраждали, окрім…

Відшукайте дев'ять сюжетних активів з набору контактів *«Команда експедиції»*, перетасуйте й випадково виберіть один. Цей персонаж загинув у катастрофі. У полі «Команда експедиції» журналу кампанії викресліть його ім'я. Зробіть у журналі запис *«(ім'я персонажа) загинув (загинула), коли впав літак»*.

Знайдіть у наступному стовпчику абзац, що відповідає загиблому персонажу, і зачитайте його. Потім перейдіть до **підготування**.

Якщо в катастрофі загинув професор Даєр:

Денфорт падає на коліна перед понівеченим тілом старого чоловіка. «Я... Я мав би...» – починає він, та йому бракне слів.

Докторка Кенслер кладе руку йому на плече. «Це моя провина, не твоя, – каже вона. – Дарма я не прислухалась до його слів. Та фігура в небі... це було щось надприродне». Але нажаханий вираз не полишає очей Денфорта.

«Ходімо, хлопче, – Фредерікс махає Денфорту. – Знаю, це боляче. Та нам час іти. Ніч настане раніше, ніж ти думаєш, і тоді на усім гаплик».

Денфорт повільно киває, та вам усе одно доводиться силою відтягувати його від наставника, доки він не відводить погляд від Даєра.

Якщо в катастрофі загинув Роальд Еллсворт:

«Дідько, – бурчить Коржик, коли ви нарешті витягаєте тіло Еллсворта з-під уламків. – Чорти б вхопили цю кляту експедицію і вас усіх разом із нею!» Докторка Кенслер і професор Даєр приймають на себе удари його гніву, та вони не дивляться на Коржика – їхні погляди прикуті до тіла Еллсворта. Ви помічаєте, як відвертається Клейпул, не в силах поглянути в холодні очі свого мертвого друга. «Що то була за чортівня в небі? Ви хоч знаєте? Звісно ж, ні! Чорт забирай!» – Коржик сипить прокльонами, потім розвертається і сам іде геть у сніги.

«Містере Фредерікс, куди ви?» – гукає докторка, перекрикуючи несамовитий вітер.

«А ви як думаєте? – кричить той у відповідь. – Нам треба знайти місце для ночівлі, або ми всі приєднаємось до нього».

Кенслер на мить замислюється й холодно киває. «Він має рацію. Ходімо».

Якщо в катастрофі загинув Ілія Ашевак:

Анью лежить біля Ілії та штурхає його носом, даремно намагаючись змусити його не прикидатися більше мертвим. Її скиглення довго лишається єдиним звуком, який порушує тишу.

Нарешті Такада сідає біля собаки й заспокійливо чухає її густе хутро. «Ходімо, дівчинко, нам уже час».

«Ох, та лишіть ви клятого собаку», – гукає Коржик, та миттю замовкає під поглядами інших.

Лише через кілька хвилин Такаді вдається відтягти Анью від тіла Ілії. Поки ви шкандибаєте по снігу від місця катастрофи, собака весь час озирається та скавчить у надії, що він от-от перестане придурюватись і наздожене вас. Тільки коли його тіло зникає в густому тумані, усвідомлення його смерті нарешті приходить до всіх вас.

Якщо в катастрофі загинув Денфорт:

«Ні... Ні!» – професор Даєр смикає Денфорта за холодну руку, його власні руки трясуться. – Нащо я дозволив йому піти? Який же я йолоп! Чому?» – лементує він.

Докторка Кенслер кладе руку йому на плече. «Це я дозволила йому піти, не ви. Я відповідальна за це», – каже вона.

Професор хитає головою. «Можливо... Можливо, тепер він зможе відпочити. Його негаразди й страшні видіння нарешті скінчилися». Він простягає руку, щоб доторкнутись до холодного лоба аспіранта, та Фредерікс із Клейпулом відтягають його.

«Ну ж бо, – командує Клейпул. – У нас залишилось не так багато часу до ночі. Треба рухатися далі».

Даєр похмуро киває, та ви бачите, що за його виряченими наляканими очима рояться темні думки.

Якщо в катастрофі загинув Джеймс «Коржик» Фредерікс:

Клейпул та Еллсворт схиляються над понівеченим тілом Коржика.

«Він був хорошою людиною», – нарешті промовляє Клейпул.

Еллсворт киває. І додає: «Попри всі його спроби запевнити нас у протилежному».

Клейпул пробує зобразити легку посмішку, та ви бачите, що його губи тремтять.

Обидва якийсь час стоять мовчки, доки докторка Кенслер не перериває їхній траур. «Мені шкода, та нам пора йти».

«Дайте їм час оплакати його», – втручається Ілія, але попри обставини обидва чоловіки встають і повертаються до інших.

«Ні, вона має рацію», – сказав Клейпул. – Коржик не хотів би, щоб ми гаяли час. Він би першим спонукав усіх рухатися далі».

Якщо в катастрофі загинув Ейвері Клейпул:

Лікарка Сінха підводить очі на решту команди й хитає головою, потім кладе руку Клейпула назад на сніг.

Еллсворт кладе руку на плече Коржику, але той відмахується. Він звинувачувально тицяє пальцем на Такаду. «Це все через тебе! – гукає він, потім кидається вперед і штовхає її на землю. – Він був би живий, якби ти вміла збирати літаки, а не летючі пастки!»

Такада дивиться на нього. «З літаком усе гаразд! Чи ти не бачив ту штуку в небі?»

Ілія з Еллсвортом відтягують Коржика за руки, а докторка Кенслер допомагає Такаді встати. «Вона права, – каже науковиця. – Це була не несправність літака, щось нас збило. І ми дізнаємось, що це було».

Коли всі вже збираються вирушати, ви ловите погляд, який Еллсворт кидає на тіло Клейпула. «Я... Мені шкода, Ейвері,» – тихо промовляє він.

Якщо в катастрофі загинула Хіроко Такада:

За якоюсь темною, жорстокою іронією Такада, мертва й понівечена, лежить в уламках свого власного механізму. Уся команда якийсь час зберігає тишу, намагаючись усвідомити втрату.

Ілія збентежено піднімає очі до неба. «Що це, в біса, було? Я ніколи не бачив нічого подібного».

Денфорт відповідає тихим бурмотінням, ледве чутним на тлі завивань вітру. «Крила, очі в темряві... Суцільна п'ятивимірна конструкція без вікон...» Потім він підводить очі, розуміє, що всі напружено за ним спостерігають, і хитає головою.

«У нас нема часу на скорботу, – проголошує докторка Кенслер. – Незабаром настане ніч».

Ілія з незгодою хитає головою. «Перестаньте, Кенслере. Такада померла. Дайте нам трохи часу, добре?»

«Ні, вона має рацію, – втручається професор Даєр. – Якщо ми не хочемо розділити її долю, варто поквапитись».

Якщо в катастрофі загинула лікарка Мала Сінха:

Докторка Кенслер сидить біля тіла лікарки Сінхи в повній тиші. Лише наблизившись, ви побачите, як по її обличчю котяться сльози. «Мало... Я так і не сказала тобі...» – шепоче вона між тихими схлипами.

Клейпул присідає біля неї та смикає за плече. «Краще витріть сльози, бо вони замерзнуть тут...»

Кенслер відштовхує його й відвертається, збираючись із силами. Коли вона повертається до інших, її обличчя не виражає жодної емоції. «Це я винна в цьому всьому».

«Вона знала про небезпеку», – бурмоче Коржик.

Докторка Кенслер кидає на нього погляд, здатний заморозити сльози, потім підводиться й іде геть. Решта команди йде за нею в повній тиші, ніхто більше не наважується нічого сказати.

Якщо в катастрофі загинула докторка Емі Кенслер:

Лікарка Сінха стоїть на колінах перед тілом докторки Кенслер і відчайдушно намагається її реанімувати. У повній тиші тягнуться хвилини, вона робила те, що мала, хоча вже було ясно, що її колега не розплющить очі. Ви чуєте лише її тихі молитви та схлипи між спробами.

Коржик першим порушує тишу. «От лайно, – красномовно підбиває він підсумок. – І що нам тепер, в біса, робити?»

«Вона б хотіла, щоб ми продовжили експедицію», – відповідає Клейпул.

«У пекло цю експедицію!» – вигукує Сінха.

У розмову втручається професор Даєр: «Ні, Клейпул має рацію. Якщо ми тут зупинимось, це означатиме, що вона віддала життя дарма. – Він кладе руку на плече Сінхи, і вона припадає до нього, більше не стримуючи ридання. – Ми маємо йти – заради Емі».

Підготування дослідників

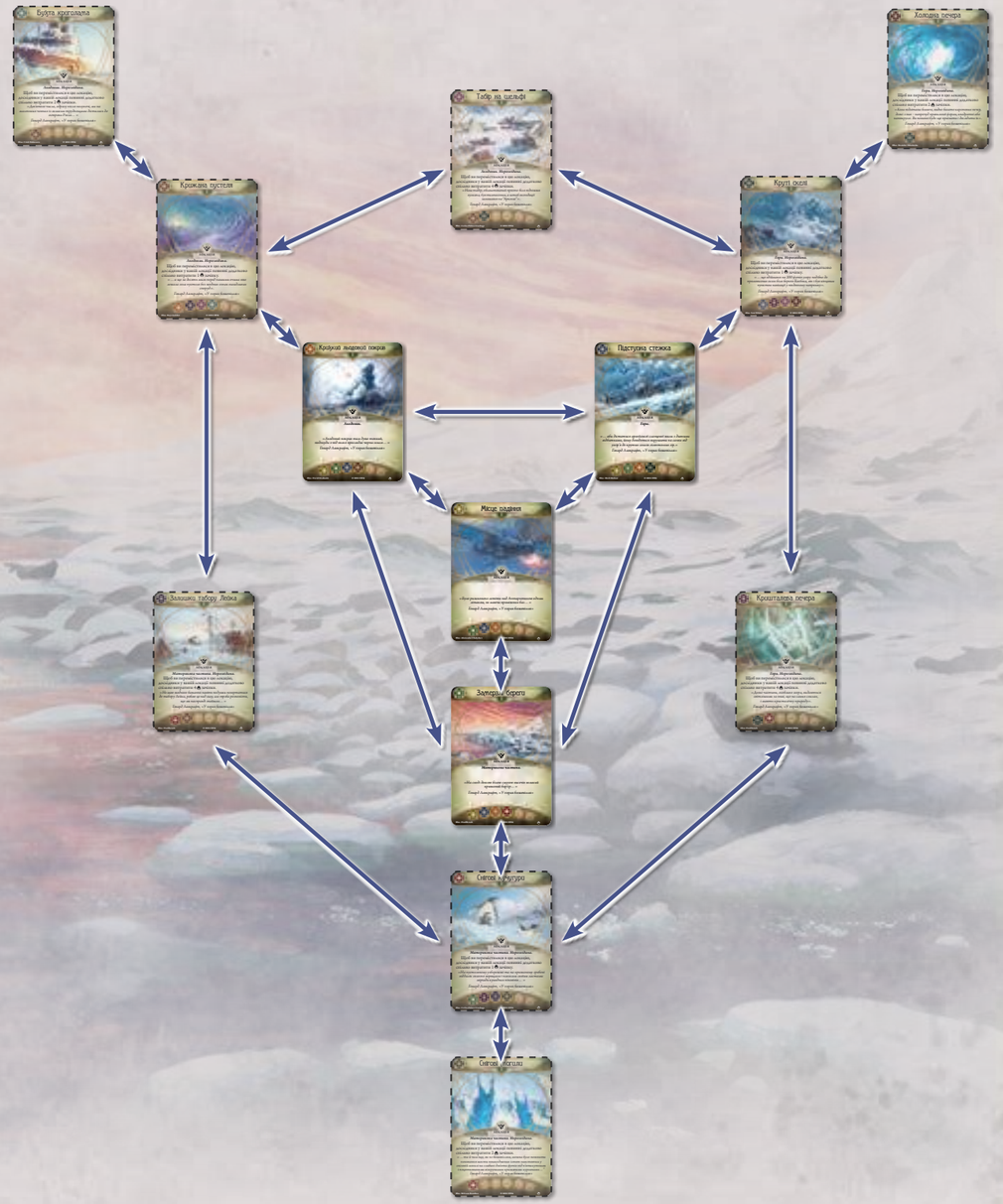
- Кожен дослідник може взяти із собою одного доступного члена команди експедиції, ім'я якого не викреслене. Покладіть сюжетний актив цього персонажа в ігровій зоні дослідника, що його вибрав. (Ці сюжетні активи належать до набору контактів «Команда експедиції».)

Підготування сценарію

- Зберіть усі карти з таких наборів контактів: «*Холод і смерть*», «*Катастрофа*», «*Створіння в льоду*», «*Згубна погода*», «*Небезпеки Антарктики*», «*Тиша й тайна*», «*Текелі-лі!*» та «*Прадавнє зло*». Ці набори позначені такими символами:

- Відкладіть убік набір контактів «*Створіння в льоду*».
- Уведіть у гру такі локації: «Місце падіння», «Крихкий льодовий покрив», «Підступна стежка» й «Замерзлі береги». (*Скористайтесь мапою на наступній сторінці для довідки.*)
  - Кожен дослідник розпочинає гру в локації «Місце падіння».
  - Відкладіть усі ***нерозвідані*** локації.
- Відкладіть усіх ворогів «Прудка погань».
- Відкладіть ворога «Жах зірок».
- Перевірте вибраний рівень складності.
  - Якщо ви граєте на складному рівні, покладіть 1 жетон приреченості на карту загрози 1а.
  - Якщо ви граєте на експертному рівні, покладіть 2 жетони приреченості на карту загрози 1а.
- Перетасуйте між собою всі карти слабкостей «Текелі-лі!» та сформуйте колоду «Текелі-лі!». Розмістіть її біля колоди загроз.
- Перетасуйте решту карт контактів і сформуйте колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

Розташування локацій для сценарію «Холод і смерть»



Примітка: на початку частини першої тільки локації «Місце падіння», «Замерзлі береги», «Підступна стежка» та «Крихкий льодовий покрив» уведені в гру. Всі інші локації відкладають убік, їх треба вводити у гру, коли дослідник переміщується до однієї із суміжних локацій, як описано на картах загроз 1–3.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛІ
до завершення сценарію

Якщо ви не досягли розв'язки (усіх дослідників здолали). *Ніяка підготовка не спростила б вашу подорож крізь холод та сніг. Місяці тренувань дають про себе знати, щойно ви опиняєтесь у дикій місцевості – вам навіть вдається знайти трохи припасів, поки шукаєте місце для ночівлі... Але ваші думки весь час повертаються до фігури, що спричинила катастрофу, моторошних потвор, що переслідували вас у снігах, а ще звук – той жахливий звук, наче вереск! Ви вже починаєте шкодувати, що не глухі, щоб ніколи не чути того страхітливого вереску, який тепер спливає в пам'яті щосекунди. Втома врешті перемагає, і виринете в бентежний сон, а у вашій голові все лунає той звук, знову й знову: Текелі-лі! Текелі-лі!*

- Виберіть локацію, що уведена в гру й не має жодної зачіпки. У журналі кампанії запишіть «Табір –», а через тире – назву локації. Ця локація буде вважатися вашим табором на решту сценарію «*Холод і смерть*».
  - Біля назви в дужках запишіть значення укриття цієї локації.
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, рівну значенню укриття табору (щонайменше 3) + сума значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги.
- Перейдіть до **контрольної точки I «Зникнення»**. *(Поки не прибирайте компоненти гри.)*

Розв'язка 1. *Навіть коли ви вже розбиваєте табір, спогади про створінь, з якими ви стикнулись у крижаній пустелі, усе ще не дають вам покою. Таких потвор не існує, навіть у звіті Даєра про них не було жодної згадки. Похмура тиша огортає членів команди, поки ви облаштовуєте прихисток, ніхто не наважується говорити про те, що ви всі бачили в холодних снігах. Ніхто також не згадує про жахливі крики цих монстрів. Залишається тільки сподіватись, що ваш табір достатньо далеко від їхніх стежок, щоб уникнути уваги цих створінь – хай що вони є...*

- У журналі кампанії запишіть «Табір –,» а через тире – назву локації, на якій дослідники відступили. Ця локація буде вважатися вашим табором на решту сценарію «*Холод і смерть*».
  - Біля назви в дужках запишіть значення укриття цієї локації.
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, рівну значенню укриття табору (щонайменше 3) + сума значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги.
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії запишіть кількість ран і потрясінь на кожному партнері в грі.
- Перейдіть до **контрольної точки I «Зникнення»**. *(Поки не збирайте компоненти гри.)*

Контрольна точка I. Зникнення

Зникнення 1. *Ваш сон не назвати приємним. Шалений холод пробирає до кісток, а вітер, що безперестанно завиває поза наметом, втручається у ваші видіння, викликає образи чорнильних форм, що вириваються з-під землі й поглинають усю вашу групу.*

Тільки-но вам вдається вирватися з пут кошмарів, як ваш перепочинок переривае зляканий зойк. Прокинувшись, ви бачите, що в таборі безлад, а кілька супутників зникли. На важ жах, сліди ведуть геть із відносної безпеки табору до замерзлої дикої глушини за його межами.

Зберіть сюжетні активи, що відповідають вцілілим членам експедиції, перетасуйте їх і випадково витягніть кількість карт, що дорівнює значенню укриття вашого табору. Ці люди в безпеці.

Якщо всі вцілілі члени команди експедиції в безпеці, перейдіть до пункту «**Зникнення 2**».

Решта команди вночі зникла. Біля їхніх імен у полі «Команда експедиції» журналу кампанії запишіть «зник (-ла) безвісти».

Дослідники повинні вибрати одне:

- *Кожен сам за себе.* Ви пропустите наступну частину сценарію. Перейдіть до пункту «**Зникнення 2**».
- *Вирушити на пошуки зниклих членів команди.* Ви будете грати наступну частину сценарію. Перейдіть до пункту «**Зникнення 3**», якщо продовжите грати зараз, або до пункту «**Зникнення 4**», якщо хочете перервати гру та продовжити наступного разу.

Зникнення 2. *Наступний день ви провели, відпочиваючи й готуючись до наступного етапу вашої подорожі...*

- Поки що не збирайте компоненти гри.
- Повністю пропустіть **частину другу сценарію «Холод і смерть»**.
- Зниклі члени команди точно не пережили б ніч. У полі «Команда експедиції» журналу кампанії закресліть ім'я кожного персонажа, біля якого написано «зник (-ла) безвісти».
- Негайно перейдіть до **контрольної точки II «Напад»**.

Зникнення 3: *Ви ухвалюєте рішення йти на пошуки зниклих членів команди...*

- Не прибирайте з гри локації. *(Але приберіть із них усі жетони та скиньте всі карти.)*
- Приведіть у початковий стан колоди всіх дослідників, а також колоду контактів.
- Перейдіть до **частини другої сценарію «Холод і смерть»**.

Зникнення 4: *Ви ухвалюєте рішення йти на пошуки зниклих членів команди...*

- У полі «Холод і смерть» журналу кампанії у секції «Відкриті локації» запишіть кожну відкриту вами локацію. *(У наступній грі ці локації будуть відкритими від початку.)*
- Зберіть компоненти гри, як зазвичай.
- Наступного разу почніть з **частини другої сценарію «Холод і смерть»..**

Холод і смерть, частина друга

Ваша команда потроху готується вирушати на пошуки тих, хто зник уночі. Вам зовсім не подобається ідея знову виходити в лютий мороз після такого короткого перепочинку, але якщо ви хочете знайти товаришів, іншого вибору немає.

Додайте один жетон ❄ в торбу хаосу.

Прочитайте всі наступні абзаци, що відповідають персонажам, які не зникли безвісти. Потім перейдіть до **підготування**.

Якщо докторка Емі Кенслер жива й не зникла:

«Це повний безлад, – роздратовано каже докторка Кенслер. – Куди, в біса, вони могли піти? І як це так, що ніхто з нас не помітив?» Ви простягаєте руку, щоб заспокоїти її, та вона починає збирати речі й готуватися до пошуків.

Якщо хтось із дослідників вибрав докторку Емі Кенслер собі в супровід у цій партії, введіть її у гру з 1 додатковим секретом.

На додаток, якщо зникла лікарка Мала Сінха:

«Мало, ну ти і... дурепа! – бурчить вона, заштовхуючи припаси до своєї торби. – Чому ти пішла?..»

Дослідники мають взяти докторку Емі Кенслер із собою, якщо можливо.

Якщо професор Вільям Даєр живий і не зник:

«Те саме сталось і з командою професора Лейка, – нарікає Даєр. – Коли ми вперше втратили зв'язок з ними, то думали, це через погоду. Проте... – Його погляд, холодний і похмурий, зустрічається з вашим. – Цього разу ми готові до такого, правда? Принаймні мали б бути».

Якщо хтось із дослідників вибрав професора Вільяма Даєра собі в супровід у цій партії, введіть його у гру з 1 додатковим секретом.

На додаток, якщо зник Денфорт:

«Денфорт... Він завжди казав, що хоче повернутись, – зізнається Даєр, стиснувши обвітрену зморшкувату руку в кулак. – Що, як... Що, як він це й мав на увазі? Я мав приділити йому більше уваги, серйозніше до нього ставитися...»

Дослідники мають взяти професора Вільяма Даєра із собою, якщо можливо.

Якщо Ейвері Клейпул живий і не зник:

Клейпул розмірено киває, перераховуючи залишки ваших припасів. «Усе на місці, – нарешті здивовано визнає він. – Вони нічого не взяли. Ніхто не бачив, як вони пішли, і нема жодних слідів насильства. Маячня якась». Ви запитуєте його, як довго можна тут вижити без припасів. «За такої погоди? І з тими... штуками, що там лазять? – Він відводить погляд. – Ніч вони точно не переживуть».

Якщо хтось із дослідників вибрав Ейвері Клейпула собі в супровід у цій партії, введіть його в гру з 1 додатковим припасом.

На додаток, якщо зник Роальд Еллсворт:

Клейпул, що зазвичай віщає в режимі радіо, похмуро мовчить під час приготувань. Ви ще ніколи не бачили його таким рішучим.

Дослідники мають взяти Ейвері Клейпула із собою, якщо можливо.

Якщо Джеймс «Коржик» Фредерікс живий і не зник:

Коржик заряджає свій револьвер, дивлячись кудись у далечінь. У вас виникає враження, що для нього не вперше прокидатися за таких обставин. «Ми їх знайдемо,– повторює він раз за разом собі під носа. – Ми їх знайдемо». Ви не певні, кого він намагається переконати.

Якщо хтось із дослідників вибрав Джеймса «Коржика» Фредерікса собі в супровід у цій партії, введіть його у гру з 1 додатковим набоєм.

На додаток, якщо зникла Хіроко Такада:

«Чорт забирай, Роко, я тебе не втрачу, – сердито буркоче Коржик. – Ти повернешся живою. Повернешся. Хай тобі грець».

Дослідники мають взяти Джеймса «Коржика» Фредерікса із собою, якщо можливо.

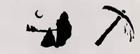
Підготування дослідників

- Початкова кількість ресурсів кожного дослідника замість п'яти дорівнює значенню укриття табору.
- Кожен дослідник може взяти із собою одного доступного члена команди експедиції, ім'я якого не викреслене й не позначене як «зник (-ла) безвісти». Покладіть сюжетний актив цього персонажа в ігрову зону дослідника, що його вибрав. Розмістіть на цьому активі всі рани й потрясіння, що вказані в полі «Команда експедиції» журналу кампанії.

Підготування сценарію (з контрольної точки)

Дотримуйтеся цих указівок, якщо продовжуєте гру одразу після частини першої.

- Зберіть усі карти з наборів контактів «*Зниклі вночі*» й «*Покинуті*». Ці набори позначені такими символами:



- Відшукайте у колоді контактів і серед відкладених карт усі карти з наборів контактів «*Катастрофа*» та «*Створіння в льоду*». Вилучіть з гри всі карти із цих наборів. Ці набори позначені такими символами:

- Зберіть колоду загроз із карт загроз 4–6 і колоду актів із карт акту 2. (Вони належать до набору контактів «*Зниклі вночі*».)
- Уведіть у гру всі відкладені вбік ***нерозвідані*** локації (*див. мапу на с. 11*).
- Розмістіть зачіпки на кожній відкритій локації відповідно до зазначеної на ній кількості.
- Кілька членів експедиції вночі зникли!
  - Відшукайте всіх ***одержимих*** ворогів із набору контактів «*Зниклі вночі*», назва яких збігається з іменами, що позначені як «зник (-ла) безвісти» у вашому журналі кампанії. Відкладіть цих ворогів вбік долічиць. Решту вилучіть з гри.
  - Відшукайте усі карти сюжету з набору контактів «*Зниклі вночі*» й перетасуйте їх. Випадково додайте до відкладених убік ворогів стільки карт сюжету, щоб разом вийшло дев'ять карт (карт сюжету і ворогів). Вилучіть залишок карт сюжету з гри.
  - Перетасуйте ці дев'ять карт і випадково розмістіть по одній карті долічиць під кожною з дев'яти ***нерозвіданих*** локацій.
- Кожен дослідник розпочинає гру в таборі.
- Затасуйте решту зібраних карт контактів у колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

Підготування сценарію (з нуля)

Дотримуйтеся цих указівок, якщо готуєтеся до другої частини після перерви.

- Зберіть усі карти з таких наборів контактів: *«Холод і смерть»*, *«Зниклі вночі»*, *«Покинуті»*, *«Згубна погода»*, *«Небезпеки Антарктики»*, *«Тиша й тайна»*, *«Текелі-лі!»* та *«Прадавнє зло»*. Ці набори позначені такими символами:

- Зберіть колоду загроз із карт загроз 4–6 і колоду актів із карт акту 2. (Вони належать до набору контактів *«Зниклі вночі»*.)

Режим самостійного сценарію

Якщо ви граєте цей сценарій як самостійний і не хочете враховувати будь-які попередні події, використайте ці вказівки для підготування до сценарію:

- Випадково виберіть одного члена команди й вилучіть його з гри. Вважайте, що решта вісім «зникли безвісти».
- Випадково виберіть локацію, що буде вашим табором. Інші локації на початку гри закриті.
- Спробуйте врятувати якнайбільше членів команди!
- Відшукайте всі локації, вказані в секції «Відкриті локації» поля «Холод і смерть» журналу кампанії. Уведіть усі ці локації у гру відкритими *(з відповідною кількістю жетонів зачіпок на них)*.
  - Уведіть усі інші локації в гру закритими.
- Кілька членів експедиції вночі зникли!
  - Відшукайте всіх ***одержимих*** ворогів із набору контактів *«Зниклі вночі»*, назва яких збігається з іменами, що позначені як «зник (-ла) безвісти» у вашому журналі кампанії. Відкладіть цих ворогів убік долілиць. Решту вилучіть з гри.
  - Відшукайте усі карти сюжету з набору контактів *«Зниклі вночі»* й перетасуйте їх. Випадково додайте до відкладених убік ворогів стільки карт сюжету, щоб разом вийшло дев'ять карт (карт сюжету й ворогів). Вилучіть решту карт сюжету з гри.
  - Перетасуйте ці дев'ять карт і випадково розмістіть по одній карті долілиць під кожною з дев'яти ***нерозвіданих*** локацій.
- Кожен дослідник розпочинає гру в таборі.
- Перетасуйте всі карти слабкостей «Текелі-лі!», що не в колодах дослідників, сформуйте з них окрему колоду й покладіть поряд із колодою загроз.
- Перетасуйте решту карт контактів і сформуйте колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛІ до завершення сценарію

Якщо ви не досягли розв'язки (усіх дослідників здолали). *Наприкінці ночі буря вибухає в повну силу. Через несамовиті крижані вітри й несамовиту завірюху неможливо нічого робити, за таких умов вам не відшукати решту зниклих членів експедиції. І навіть якщо б ви їх і відшукали…*

До горла підступає гірка провина й відчай. Жодних шансів, що хтось із них вижив у такій хуртовині без укриття та припасів. Тягар цього важкого вибору між власним життям і життям товаришів ви, напевне, будете нести на своїх плечах до самої смерті, і вам пощастить, якщо вона не настане в найближчі кілька днів.

- Перейдіть до **розв'язки 1**.

Розв'язка 1. *Очевидно, щось спонукало ваших товаришів вирушити за межі відносної безпеки вашого табору, щось чужорідне й неосяжне. Щось, що не вписується у ваші уявлення про Антарктиду. Ніхто з них не пам'ятає, чому залишив табір чи що робив за його межами, наче їхні спогади стерли. Чи їхню свідомість підмінили…*

У будь-якому разі, тепер вони вже наче повністю оговтались. Ви справляєте жалобу за тими, хто не повернувся, і готуєтеся до нового дня. Виснажені чи ні, ви маєте тільки один варіант, якщо хочете вибратися звідси живими.

- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги.
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії запишіть кількість ран і потрясінь у кожного партнера в грі.
- Відшукайте у колоді перемоги всіх ворогів, що відповідають членам команди, чиї імена ще не закреслені в полі «Команда експедиції» журналу кампанії. Ви врятували їх! Закресліть текст «зник (-ла) безвісти» біля їхніх імен.
- Решта зниклих ніяк не змогли б наодинці пережити цю ніч. У полі «Команда експедиції» журналу кампанії закресліть усі імена, біля яких ще написано «зник (-ла) безвісти».
- Перейдіть до **контрольної точки II «Напад»**. *(Поки не збирайте компоненти гри.)*

Контрольна точка II. Напад

Напад 1. *Ви ледве встигаєте перепочити, як ваше тіло до кісток здригається від страшного звуку, наче щось вивергається з-під землі. Слідом за цим звуком ви відчуваєте сильні поштовхи, крига навкруги йде тріщинами, а потім – той самий вереск, що вам уже ввижався в кошмарах – «Текелі-лі! Текелі-лі!»*

Створіння, з якими ви до цього стикались, хай би що то є, певно, вилазять з-під криги, пробиваючи її чи просочуючись крізь неї, наче дим. Найімовірніше, вони живуть у товщі льоду глибоко під поверхнею льодовика. Цей землетрус може означати тільки одне.

Вашу уяву захоплює образ цих потвор, як вони вириваються на поверхню навкруги вас, проникають вам у рот та очі, захоплюють ваш розум. Табір – більше не безпечне місце.

Дослідники повинні вибрати одне:

- *Треба тікати!* Ви пропустите наступну частину сценарію. Перейдіть до пункту **«Напад 2»**.
- *Треба прийняти бій!* Ви будете грати наступну частину сценарію. Перейдіть до пункту **«Напад 3»**, якщо продовжите грати зараз, або перейдіть до пункту **«Напад 4»**, якщо хочете перервати гру та продовжити наступного разу.

Напад 2. *Ви поспіхом хапаєте, що можете, і тікаєте з табору. Ви біжите, аж поки відстань між вами та страшними створіннями не виростає до багатьох кілометрів. Лише по полудню ви нарешті розбиваєте новий табір. Уся команда геть виснажена, а табір безладний та зібраний нашвидкуруч, та цього разу це найкраще, на що можна розраховувати.*

- Повністю пропустіть **частину третю сценарію «Холод і смерть»**.
- У журналі кампанії запишіть: *«команда втекла в гори»*.
- Зберіть компоненти гри. Ви більше не повернетесь до цього сценарію.
- Перейдіть до **інтерлюдії I «Спокійна ніч»**.

Напад 3. *Ви вирішуєте дати бій нападникам…*

- Не прибирайте з гри локації. *(Але приберіть з них усі жетони та скиньте всі карти.)*
- Приведіть у початковий стан колоди всіх дослідників, а також колоду контактів.
- Перейдіть **до частини третьої сценарію «Холод і смерть»**.

Напад 4. *Ви вирішуєте дати бій нападникам…*

- У полі «Холод і смерть» журналу кампанії у секції «Відкриті локації» запишіть кожну відкриту вами локацію. *(У наступній грі ці локації будуть відкритими від початку.)*
- Зберіть компоненти гри, як зазвичай.
- Наступного разу почніть із **частини третьої сценарію «Холод і смерть»**.

Холод і смерть, частина третя

«Там! Бачиш?» Один із членів команди передає вам свій бінокль і вказує напрямок. Ви блукаєте неподалік від табору в пошуках місця, звідки можна побачити ворога, що наближатиметься, і підготуватись до захисту... Та ситуація виявляється набагато гіршою. Потвори наближаються до залишеного табору, як ви й очікували, але їх стає більше й більше, усе нові створіння виринають із-під криги.

Ви спостерігаєте, як шельфовий льодовик розколюється і з тріщини вивергається гейзер різнокольорової скверни. Ваш товариш стискає вашу руку й показує пальцем в інший бік, де з'являється ще один фонтан. Потім іще один. «Вони ж мають рано чи пізно закінчитись, правда?».

Ви опускаєте бінокль і кажете решті команди готуватися до бою. Ви не певні, чи вистачить вам сил, щоб стримувати таку навалу, та є тільки один спосіб перевірити.

Додайте один жетон ✵ у торбу хаосу. Перейдіть до **підготування**.

Підготування дослідників

- Початкова кількість ресурсів кожного дослідника замість п'яти дорівнює значенню укриття табору.
- Кожен дослідник може взяти із собою одного доступного члена команди експедиції, ім'я якого не викреслене. Покладіть сюжетний актив цього персонажа в ігрову зону дослідника, що його вибрав. (Ці сюжетні активи належать до набору контактів *«Команда експедиції»*.) Розмістіть на цьому активі всі рани й потрясіння, що вказані в полі «Команда експедиції» журналу кампанії.

Підготування сценарію (з контрольної точки)

Дотримуйтеся цих указівок, якщо продовжуєте гру одразу після частини другої.

- Зберіть усі карти контактів із наборів *«Пливкі кошмари»* та *«Створіння в льоду»*. Ці набори позначені такими символами:

- Відшукайте у колоді контактів і серед відкладених карт усі карти з наборів контактів *«Катастрофа»*, *«Зниклі вночі»* та *«Покинуті»*. Вилучіть з гри всі карти із цих наборів. Ці набори позначені такими символами:

- Зберіть колоду загроз із карт загроз 7–8 та колоду актів із карт акту 3. (Вони належать до набору контактів *«Пливкі кошмари»*.)
- Уведіть у гру всі відкладені вбік ***нерозвідані*** локації *(див. мапу на с. 11)*.
- Розмістіть зачіпки на кожній відкритій локації відповідно до зазначеної на ній кількості.
- Відшукайте 1 ♣ ворога «Пливкий кошмар». Відбувається поява кожного з них на різних локаціях відповідно до вказівок на наступній сторінці у розділі «Пливкі кошмари». Вилучіть решту «Пливких кошмарів» із гри.
- Відшукайте 8 ворогів-***ейдолонів*** із наборів контактів *«Холод і смерть»* та *«Створіння в льоду»*. Перетасуйте їх і розкладіть долілиць під кожним «Пливким кошмаром», розподіливши карти так рівномірно, як це можливо.
- Кожен дослідник розпочинає гру в таборі.

  ◈ Приберіть усі зачіпки з локації табору.
- Затасуйте решту зібраних карт контактів у колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

Підготування сценарію (з нуля)

Дотримуйтеся цих указівок, якщо готуєтеся до третьої частини після перерви.

- Зберіть усі карти контактів із таких наборів: *«Холод і смерть»*, *«Пливкі кошмари»*, *«Створіння в льоду»*, *«Згубна погода»*, *«Небезпеки Антарктики»*, *«Тиша й тайна»*, *«Текелі-лі!»* та *«Прадавнє зло»*. Ці набори позначені такими символами:

- Зберіть колоду загроз із карт загроз 7–8 і колоду актів із карт акту 3. (Вони належать до набору контактів *«Пливкі кошмари»*.)
- Відшукайте всі локації, вказані в секції «Відкриті локації» в полі «Холод і смерть» журналу кампанії. Уведіть ці локації у гру відкритими **(з відповідною кількістю зачіпок на них)**.

  ◈ Уведіть усі інші локації у гру закритими.
- Кожен дослідник розпочинає гру в таборі.

  ◈ Приберіть усі зачіпки з локації табору.
- Відшукайте 1 ♣ ворога «Пливкий кошмар». Кожен із них з'являється на різних локаціях відповідно до вказівок на наступній сторінці у розділі «Пливкі кошмари». Вилучіть решту «Пливких кошмарів» із гри.
- Відшукайте 8 ворогів-***ейдолонів*** із наборів контактів *«Холод і смерть»* та *«Створіння в льоду»*. Перетасуйте їх і розкладіть долілиць під кожним «Пливким кошмаром», розподіливши карти так рівномірно, як це можливо.
- Перетасуйте всі карти слабкостей «Текелі-лі!», що не в колодах дослідників, сформуйте з них окрему колоду й покладіть поряд із колодою загроз.
- Перетасуйте решту карт контактів і сформуйте колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

Режим самостійного сценарію

Якщо ви граєте цей сценарій як самостійний і не хочете враховувати будь-які попередні події, використайте ці вказівки для підготування до сценарію:

- Випадково виберіть локацію, що буде вашим табором. Інші локації на початку гри закриті.
- Дослідники не можуть відступати. Ви маєте перемогти кожний «Пливкий кошмар», щоб виграти!

Пливкі кошмари

Якщо ви розбили табір у локації «Місце падіння», «Замерзлі береги», «Підступна стежка» чи «Крихкий льодовий покрив»: відбувається поява «Пливких кошмарів» спочатку в локації «Крижана пустеля», потім у «Снігових кучугурах», згодом у «Крутих скелях» і насамкінець у «Бухті криголама».

Якщо ви розбили табір у локації «Крижана пустеля» або «Бухта криголама»: відбувається поява «Пливких кошмарів» спочатку на локації «Снігові могили», потім у «Холодній печері», згодом у «Залишках табору Лейка» і насамкінець у «Таборі на шельфі».

Якщо ви розбили табір у локації «Снігові кучугури» або «Снігові могили»: відбувається поява «Пливких кошмарів» спочатку в локації «Бухта криголама», потім у «Холодній печері», згодом у «Залишках табору Лейка» і насамкінець у «Кришталевій печері».

Якщо ви розбили табір у локації «Холодна печера» або «Круті скелі»: відбувається поява «Пливких кошмарів» спочатку в локації «Бухта криголама», потім у «Снігових могилах», згодом у «Таборі на шельфі» й насамкінець у «Кришталевій печері».

Якщо ви розбили табір у локації «Кришталева печера»: відбувається поява «Пливких кошмарів» спочатку в локації «Залишки табору Лейка», потім у «Таборі на шельфі», згодом у «Бухті криголама» й насамкінець у «Місці падіння».

Якщо ви розбили табір у локації «Табір на шельфі»: відбувається поява «Пливких кошмарів» спочатку в локації «Залишки табору Лейка», потім у «Кришталевій печері», згодом у «Снігових могилах» і насамкінець у «Місці падіння».

Якщо ви розбили табір у локації «Залишки табору Лейка»: відбувається поява «Пливких кошмарів» спочатку в локації «Табір на шельфі», потім у «Кришталевій печері», згодом у «Холодній печері» й насамкінець у «Місці падіння».

НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛІ до завершення сценарію

Якщо ви не досягли розв'язки (усіх дослідників здолали). *Вам ледве вдається врятуватись і втекти крізь вихори снігу та льоду. Ви пробираєтеся через засніжені рівнини, виснажені, налякані, непевні, чи реальні примари, що полювали на вас, чи їх породила ваша розбурхана уява.*

Ви із супутниками, що залишилися, повільно просуваєтеся далі в похмурій тиші. Сонце хилиться до горизонту, але не сідає. Уже кілька годин немає жодних ознак небезпеки, та ви не смієте зволікати, страх гонить вас уперед.

Тільки коли ви стомлюєтеся аж настільки, що не можете йти далі, ви зупиняєтеся перепочити й вирішити, що робити далі. Вирішити, чи це взагалі все ще дослідницька експедиція.

- У журналі кампанії запишіть: *«Команда ледве врятувалась із льодовика»*.
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги. Якщо в колоді перемоги є хоча б один «Пливкий кошмар», кожен дослідник додатково отримує 2 одиниці досвіду, оскільки вони почали трохи розуміти, які сутності мешкають в Антарктиді.
- Зберіть компоненти гри. Ви більше не повернетесь до цього сценарію.
- Перейдіть до **інтерлюдії I «Спокійна ніч»**.

Розв'язка 1. *Ви із супутниками, що залишилися, повільно просуваєтеся далі в похмурій тиші. Сонце хилиться до горизонту, але не сідає. Уже кілька годин немає жодних ознак небезпеки, та ви не смієте зволікати, страх гонить вас уперед.*

Тільки коли ви стомлюєтеся аж настільки, що не можете йти далі, ви зупиняєтеся перепочити й вирішити, що робити далі. Вирішити, чи це взагалі все ще дослідницька експедиція.

- У журналі кампанії запишіть: *«Команда втекла в гори»*.
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги. Якщо в колоді перемоги є хоча б один «Пливкий кошмар», кожен дослідник додатково отримує 2 одиниці досвіду, оскільки вони почали трохи розуміти, які сутності мешкають в Антарктиді.
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії запишіть кількість ран і потрясінь у кожного партнера в грі.
- Зберіть компоненти гри. Ви більше не повернетесь до цього сценарію.
- Перейдіть до **інтерлюдії I «Спокійна ніч»**.

Розв'язка 2. *Ви із супутниками, що залишилися, повільно просуваєтеся далі в похмурій тиші. Сонце хилиться до горизонту, але не сідає. Уже кілька годин немає жодних ознак небезпеки, та ви не смієте зволікати, страх гонить вас уперед.*

Тільки коли ви стомлюєтеся аж настільки, що не можете йти далі, ви зупиняєтеся перепочити й вирішити, що робити далі. Вирішити, чи це взагалі все ще дослідницька експедиція.

- У журналі кампанії запишіть: *«Команда втекла в гори»*.
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги. Якщо в колоді перемоги є хоча б один «Пливкий кошмар», кожен дослідник додатково отримує 2 одиниці досвіду, оскільки вони почали трохи розуміти, які сутності мешкають в Антарктиді.
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії запишіть кількість ран і потрясінь у кожного партнера в грі.
- Зберіть компоненти гри. Ви більше не повернетесь до цього сценарію.
- Перейдіть до **інтерлюдії I «Спокійна ніч»**.

Інтерлюдія І. Спокійна ніч

Спокійна ніч 1. *Ви нарешті знаходите безпечне місце й тепер разом з іншими членами експедиції розмірковуєте над ситуацією. Ви втратили кількох людей, та більшість членів команди все ще неушкоджені. З одного боку, ви розумієте, що лишатись тут нерозумно та смертельно небезпечно, проте у вашій голові роїться сила-силенна питань, що потребують відповідей попри всі ваші страхи. Що це були за химерні примарні істоти? Що сталося після того, як експедиція Даєра покинула ці крижані пустелі?*

Разом з іншими ви досить довго обговорюєте ситуацію, що склалася, і розважуєте різні варіанти. Дехто виступає за припинення експедиції, але повернутись ні з чим – катастрофічний удар по репутації університету. Це роздратувало б наукову спільноту та, найімовірніше, коштувало б решті команди їхніх кар'єр. Дуже мало хто повірив неймовірним заявам Даєра – хто ж повірить у це?

Врешті-решт ви ухвалюєте рішення рухатися далі. Спробувати знову піднятись у небо – не варіант, адже та істота все ще може бути в небі. Вам пощастило пережити одне падіння, іншого такого дива не станеться. Ні, лишається лише один спосіб дістатись до місця, описаного у звіті Даєра – треба йти туди пішки.

Ухваливши рішення, ви йдете хоч трохи відпочити перед виснажливою подорожжю, що чекає на вас попереду.

У вас є трохи часу, щоб поспілкуватися з кількома членами команди (або продивитися їхні речі, якщо їхні імена викреслені). Виберіть і прочитайте три будь-які секції нижче (чотири, якщо *команда втекла в гори*). Якщо ігровий ефект вибраної секції неможливо застосувати, ця секція не враховується, ви можете вибрати іншу. Після того як прочитаєте відповідну кількість секцій, переходьте до пункту «**Спокійна ніч 2**».

Якщо Вільям Даєр живий:

Професор підскакує від несподіванки, коли ви наближаєтеся. «О, перепрошую, я... я подумав, що це знову ті...» – він замовкає, та ви прекрасно розумієте, що він має на увазі. – Як ви знаєте, я людина науки, і тому мені нелегко... сприйняти те, з чим ми мали нагоду тут стикнутися». Ви киваєте й просите Даєра розповісти, над якими гіпотезами він нині розмірковує. «Що ж, ці спектральні істоти, схоже, мають якусь етерну, безтілесну фізіологію, дуже відмінну від Древніх, яких Лейку і його команді вдалося розітнути під час нашої минулої експедиції. Ті істоти, хоча й були, можливо, інопланетного походження, та все ж були схожі на нас за численними ознаками – плоть, органи, все таке. Ці натомість... – він замовкає на певний час, розмірковуючи у тиші. – І все ж мені здається, що між цими видами є зв'язок, але який?».

Розмова з професором Даєром допомагає вам угледіти сенс у всьому цьому безглуздді. Будь-який один дослідник може вибрати та прибрати до п'яти карт слабкостей «Текелі-лі!» зі своєї колоди (*і затасувати їх до решти карт набору контактів «Текелі-лі!»*).

Якщо Вільяма Даєра викреслено:

У вас є хвилина поглянути на старі ескізи професора. Він узяв їх із собою, на випадок, якщо вони знадобляться. Як ви й очікували, жодні зі створінь, яких він замалював, анітрохи не нагадують тих, що ви бачили. Коли ви вже майже кидаєте цю справу, то знаходите кілька замальовок міста, яке, як стверджував Даєр, вони знайшли за темною грядою гостроверхих гір. На них зображено величезну арку з викарбуваними п'ятьма гліфами всередині п'ятикутної зірки. Під аркою – чи позаду неї – намальоване щось гротескне. Лінії ескізу розпадаються на клубок легких штрихів і плям чорнила, які важко описати. Кілька створінь зі схожими на діжки тілами й головами, що нагадують морські зірки, – «Древні», яких професор описував у своєму звіті – обступають арку, благоговійно дивлячись на неї, їхні схожі на крила кінцівки шанобливо простягнуті в її бік. Вам хочеться спитати професора Даєра, що б це могло значити, та, на жаль, це вже неможливо. Ви забираєте його ескізи, сподіваючись, що вони ще вам знадобляться.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетну подію «Ескізи Даєра». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Вона не враховується до розміру колоди.

Якщо Денфорт живий:

Коли ви заходите в намет до Денфорта, він бубонить собі під ніс, повторюючи раз за разом: «Здавалося, нашим надіям настав кінець... і з виразу облич товаришів... я побачив... що вони вирішили байдуже ждати загибелі...». Тембр його голосу підказує, що він цитує щось по пам'яті, а не висловлює власні думки. Тільки коли ви голосно прочищаєте горло, він звертає на вас увагу і підводить широко розплющені незмигні очі. «Тепер ви зрозуміли, – тихо каже він. – Ви бачили те ж саме, що я». Ви киваєте. Більше сумнівів немає. Хай би що там Денфорт бачив, коли вони з професором тікали наприкінці своєї минулої мандрівки, воно ж збило ваш літак наперегодні. «Воно знає, де ми, – похмуро додає він. – Воно нас бачить».

Послухавши Денфорта, ви осягаєте божевілля цього місця трохи більше. Будь-який один дослідник може розпочати **сценарій II «До заборонених вершин»**, витягнувши дві додаткові карти в початкову руку.

Якщо Денфорта викреслено:

Ви вирішуєте пошукати зачіпки в речах Денфорта в надії, що в нього був якийсь журнал чи інші матеріали з попередньої експедиції з Даєром. Натомість ви знаходите цілий склад художньої літератури, моторошної та суперечливої, зокрема потерту збірку Едгара Алана По. У цій книжці багато саморобних закладок, на полях – безліч нотаток і коментарів, деякі доречні, сенсу інших ви не розумієте. Ви не певні, нащо Денфорт взяв із собою стільки літератури, й особливо – свою улюблену книгу. Ви відкриваєте її на одній із закладок і читаєте: «Він боявся не тільки доторкнутися до неї, а й навіть підійти, а коли ми спробували подіяти на нього силою, він весь затремтів і дико заволав: "Текелі-лі!"». На полях Денфорт написав: «Що може витягти людину з такого пароксизму? Як мені позбутися цього жахливого почуття?».

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Збірка По». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Ця карта не враховується до розміру колоди.

Якщо докторка Емі Кенслер жива:

Лідерка експедиції майже не звертає на вас уваги, коли ви заходите до її намету, натомість її очі прикуті до мікроскопа. Вона вивчає чорнильний різнокольоровий згусток іхору в чашці Петрі. Схоже, докторка встигла взяти зразок цієї гидоти. Ви питаєте, чи безпечно це вивчати так зблизька. «Авжеж, ні, – спокійно відповідає вона. – Проте інколи науковий прогрес вимагає від нас елементу... ризику». Вона має рацію, адже всі ви тут, бо ухвалили рішення ризикнути власними життями, щоб довести правдивість звіту Даєра. Ви питаєте, що вона вже з'ясувала. «Невтішно мало. З погляду фізіології ця субстанція не схожа ні на що, що я бачила. Я... навіть не певна, що це рідина. Вона, здається, має властивості всіх трьох агрегатних станів матерії, – вона відставляє мікроскоп, закриває чашку зі зразком і нарешті підводить на вас очі. – Це було б дуже цікаво, якби воно не намагалося нас убити».

Дослідження докторки Кенслер дають вам змогу поглянути на ситуацію з більшою ясністю. У журналі кампанії запишіть: «*Докторка Кенслер поділилася з вами своїми дослідженнями*».

Якщо докторку Емі Кенслер викреслено:

Ви вирішуєте оглянути нотатки досліджень, залишені керівницею цієї приреченої експедиції, адже якщо хтось і міг збагнути, що ви тут бачили, то це докторка Кенслер. Можливо навіть, що вона знала більше, ніж розповідала. Ви обшукуєте її намет, перебираєте речі, доки не натрапляєте на товстий щоденник. Він заповнений ретельними записами про подорож до Антарктиди й перші кілька днів, коли ви розвантажували припаси й ставали табором. Потім її нотатки стають менш детальними й більш плутаними. Її опис останніх кількох днів перед авіакатастрофою більше нагадує заплутаний набір видінь, ніж щоденник. Вона писала про стіни, з яких сочиться чорна скверна, нескінченну пустоту під покровом криги, про щось потойбічне та зле, що причаїлось у ядрі за аркою – і на цьому записи обриваються.

Докторка Кенслер не здається людиною, що записувала б свої сни або фантазії – щось помутнило її розум. Щось показувало їй ці дивні речі, і вона це записувала. Але нащо? Коли? Ви вирішуєте доповнити її журнал, записавши, як ви запам'ятали все, що сталося. Вами керує похмура думка, що, якщо вам не вдасться покинути цей континент живими, хтось може знайти цей журнал і дізнатися, що тут відбувалось...

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Щоденник Кенслер». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Вона не враховується до розміру колоди.

Якщо лікарка Мала Сінха жива:

Лікарка Сінха зустрічає вас важким поглядом. «Якщо ви мені зараз скажете, що не можете заснути через холод... – починає вона, та коли ви хитаєте головою, зітхає. – Вибачте. Знаю-знаю. Покажіть мені ваші рани, я займуся ними». Вона дістає аптечку й указує вам сісти на спальний мішок біля неї. «Обмороження нема, ознак гіпотермії чи гангрени теж, це добре...» Вона мовчки оглядає ваші синці й інші легкі травми, що лишилися після падіння літака, потім цокає язиком і хитає головою. «Так не має бути, – тихо каже вона. Ви дивитеся на неї із запитанням в очах. «Два літаки, – пояснює вона, – у яких летіло більш як півтора десятка людей, розбилися, але ми більше постраждали під час мандрівки льодовиком, ніж під час падіння. Окрім, звісно ж...». Вона замовкає, і в наметі повисає неприємна тиша. Поки вона перев'язує ваші рани, ви розмірковуєте над тим, що значать її слова. Чи те створіння в небі справді намагалось вас убити? Чи воно вас просто спрямовувало кудись? Але куди?

Досвід і вміння лікарки Сінхи допомагають вам загоїти рани. Будь-який один дослідник може вилікувати 1 фізичну травму або прибрати 1 рану з будь-якого партнера в журналі кампанії.

Якщо лікарку Малу Сінху викреслено:

Хто знає, що змушує вас обшукати намет лікарки Сінхи, та коли ви до нього заходите, одразу розумієте, що не знайдете тут жодних відповідей. Але, можливо, вам вдасться якось використати її стареньку аптечку й теплий одяг. Коли ви розкладаєте медичні препарати по кишенях одного з її рюкзаків, холод пробігає по вашій спині. Ви запевняєте себе, що це продиктовано необхідністю, але на сумлінні все ж важким тягарем осідає усвідомлення, що ви копирсалися в речах загиблої. Ви вдягаєте на плечі рюкзак і вже розвертаєтеся до виходу з намету, сподіваючись забути про цю невтішну справу, коли щось із тихим стуком випадає з передньої кишені рюкзака. Оглянувши підлогу, ви знаходите невеличкий шкіряний гаманець. У ньому лише шпилька для волосся, світлина з докторкою Сінхою в оточенні, мабуть, її сім'ї, і корінець квитка в театр Ріверв'ю. Ви не замислюючись кладете це все назад у кишеню. Якщо Сінха це зберігала, воно мало щось для неї означати.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Аптечка лікарки Сінхи». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Ця карта не враховується до розміру колоди.

Якщо Джеймс «Коржик» Фредерікс живий:

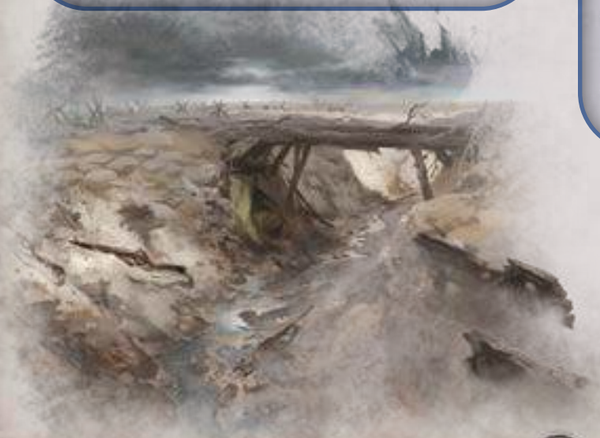
Коли ви підходите, Коржик вдивляється в полум'я багаття. Він явно занурений у власні думки. У його очах танцюють тьмяні відблиски вогню. Хто знає, що він бачить у тому полум'ї? Тільки-но ви починаєте говорити, він підхоплюється, виринаючи зі своїх спогадів. «А, це лише ти, – бурчить він грубуватим голосом. – Присядь, вогонь тут не лише для мене». Ви сідаєте, знімаєте рукавички й простягаєте змерзлі руки до тепла полум'я. Трохи помовчавши, ви питаєте, що він думає про ваш план. «Що я думаю? – він мало не сміється. – Я думаю, що ви всі показилися, от що. Та що я там знаю». Ви вголос припускаєте, що він насправді знає більше, ніж усі інші думають. «Он як? – перепитує він похмуро. – Хіба про війну, можливо. Та, може, це і є війна, хто ж розбере. Що, хочеш послухати, що я знаю? Ну слухай». Ви уважно слухаєте його жахливі історії про Велику війну, історії, від яких у вас точно почалися б кошмари, якби ви самі зараз не застрягли в одному з них.

Поради Коржика допомагають вам підготуватися до подальшої подорожі. Будь-який один дослідник додатково отримує 1 одиницю досвіду.

Якщо Джеймса «Коржика» Фредерікса викреслено:

Коли ви стаєте табором, один із членів команди підходить до вас із рюкзаком з речами, що належали Коржику. «Я подумав, що найкраще буде віддати це вам», – зі скорботою в голосі каже хлопець, протягуючи рюкзак. Ви сідаєте біля багаття, по черзі витягаєте з рюкзака речі та роздивляєтеся їх. Це особисті речі Коржика: кишеньковий годинник з тріснутим циферблатом, коробка сірників з логотипом готелю «Екселсіор» і, звісно ж, його вірний револьвер – кольт 32-го калібру. Він у чудовому стані, ствол відполірований до блиску, а на дерев'яному руків'ї ані плями. Знаючи Коржика, найімовірніше, він за ним так ретельно доглядав більше за старою звичкою, ніж через велику любов до зброї. Ви відкриваєте барабан і помічаєте, що там лишилося всього кілька набоїв. Задумливо повертаючи механізм на місце, ви тихо обіцяєте старому буркотуну, що використаєте їх так, щоб він пишався.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Культ Коржика 32-го калібру». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Вона не враховується до розміру колоди.



Якщо Ейвері Клейпул живий:

Коли ви підходите до Клейпула, він водить пальцем по топографічних лініях на мапі льодовика Росса. «Погодні умови не мали бути такими поганими, – пояснює він, коли ви зазираєте в мапу через його плече. – Щось, не знаю що, якимось робом псує клімат. Шторми налітають занадто несподівано навіть для Антарктиди, а перепади температури більш характерні для зими». Ви питаєте Клейпула, чи можна якось запобігти подальшим труднощам. «Перше, що підказує інстинкт, – перечекати, і серед нас, безумовно, є ті, хто занадто виснажений, щоб іти далі, – відповідає той. – Є й інша думка: треба негайно вирушати звідси й шукати прихисток деінде. Я вважаю, що правильне рішення – посередині. – Він стукає пальцем по мапі, привертаючи вашу увагу. – Завірюхи налітають несподівано та з несамовитою силою. Нам треба вичекати, доки цей буревій стихне, і вирушити до того, як налетить наступний». Ви киваєте на знак згоди.

Прогнози Клейпула допомагають вам уберегтися від негоди. Приберіть один жетон ❄ з торби хаосу.

На додаток, якщо Роальд Еллсворт живий:

Допитливість змушує вас розпитати Клейпула, що сталося між ним та Еллсвортом. «Га? А, Роальд? Ми... ну... – він відводить погляд, його слова плутаються. – Він до біса впертий. І незрозумілий». Ви підіймаєте брови. «І це ще не все. Він одинак. За природою. Зближатись із кимось таким... – він зітхає, підбираючи слова, – ...дуже непросто. Для обох».

Але воно того варте, додаєте ви.

«Так, думаю, варте, – він усміхається. – Інколи».

Якщо Ейвері Клейпула викреслено:

Речі Клейпула, разом із мапою льодовика Росса, лежать розкидані біля головного намету табору. На мапі багато позначок і написів, сенсу яких ви не розумієте. Порив морозного вітру відкриває стулки намету й змушує вас обхопити себе руками, щоб зберегти тепло. Без Клейпула ви беззахисні перед небезпечною погодою. Втрапити в полярну завірюху може бути смертельно небезпечно, а він був єдиним, у кого було достатньо досвіду, щоб їх точно передбачати. Ви зітхаєте й уже збираєтеся йти, коли ваш погляд падає на важке хутряне пальто, складене поряд з речами Клейпула. Потім ви оглядаєте власне – зношене й пошарпане за бурхливу подорож. Ви підбираєте пальто Клейпула й залишаєте своє. Може, він усе ж не залишив вас зовсім без захисту від погоди.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Хутра Клейпула». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Ця карта не враховується до розміру колоди.

Якщо Роальд Еллсворт живий:

Ви тиняєтеся табором у пошуках роботи, коли Еллсворт гукає до вас: «Ви наче нічим не зайняті, ходімо зі мною». Він кидає вам кишеньковий телескоп і йде в сторону від табору. Ви закочуєте очі й неохоче йдете слідом за ним у засніжені поля. Перекрикуючи сильний вітер, ви питаєте, куди він вас веде. «Вгору», – коротко відповідає Еллсворт. Майже годину ви підіймаєтеся за ним підступною стежкою через скелясті урвища до вкритого кригою обриву з видом на льодовиковий шельф. Чорні зубчасті гори видніються вдалині, сильний снігопад розмиває їхні обриси. «Там, – він указує рукою в напрямку між двома піками. – Що ви там бачите?». Ви підносите телескоп до очей, слідкуючи, щоб холодне скло не торкнулось обличчя й не примерзло. Крізь лінзи пристрою ви насилу бачите вузьку стежку між двох піків. Може, це буде оптимальний маршрут на завтра? Ви поділитеся своїми думками з Еллсвортом, він киває у відповідь. «Я теж так думаю. Як повернемось у табір, позначу це на карті».

Розвідка з Еллсвортом дає вам хороший маршрут для просування далі. У журналі кампанії запишіть: *«Дослідники знайшли шлях у гори».*

Якщо Роальда Еллсворта викреслено:

Складається враження, ніби Еллсворт готувався до кінця світу. Попри репутацію легкого на підйом дослідника й досвідченого туриста, поверховий огляд залишків його речей виявляє тонну провізії, припасів і спорядження для холодної погоди. Поки команда в скорботній тиші ділить його речі, щоб знайти їм найкраще застосування, ви помічаєте запасну пару водонепроникних черевиків, яку він, певно, взяв про всяк випадок. Ви сумніваєтеся, чи зможе хтось справді йти його слідами, та із цими чоботями вам це точно буде легше робити.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Черевики Еллсворта». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Вона не враховується до розміру колоди.

Якщо Хіроко Такада жива:

Усі припаси й матеріали, що у вас залишились, лежать акуратними рядами перед Такадою. Забачивши вас, вона каже: «Випереджу ваше питання: так, я тимчасово виконую обов'язки вашого інтенданта. Ми втратили два літаки та зв'язок із рештою команди. Нам треба розумніше витрачати ресурси, якщо ми хочемо продовжувати цю дурню». Останнє слово вона випльовує, наче лайку, даючи вам замислитись щодо її думки про експедицію. «Ну ж бо, не стійте там просто так, – свариться вона, – допоможіть мені». Ви киваєте й беретеся за роботу.

Такада доклала зусиль, щоб ви були якнайкраще споряджені на наступному етапі подорожі. Будь-який один дослідник може розпочати **сценарій II «До заборонених вершин»** із 3 додатковими ресурсами.

Якщо Хіроко Такаду викреслено:

Як для людини, котра наче як пишалася своїми організаторськими навичками, механічне обладнання Такади – в абсолютному хаосі. Якби ви її не знали, то вирішили б, що її речі складені абсолютно випадково, але, найімовірніше, у неї просто була якась своя система. Ви витрачаєте кілька хвилин, риючись у її речах у пошуках чогось, що могло б знадобитися решті членів експедиції. Без Такади вам ніяк не вдасться зібрати останній аероплан, щоб він ще й злетів, тому насправді більшість її речей доведеться залишити, коли ви завтра вирушите в гори. Але деякі з її припасів вам ще можуть знадобитись.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетну подію «Запаси Такади». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Ця карта не враховується до розміру колоди.

Якщо Ілія Ашевак живий:

Ви знаходите Лілю поза межами табору, він готує собак до завтрашньої дороги. Вірна Анью, як і завжди, крутиться біля нього, її хвіст починає мотатися туди-сюди, коли вона бачить вас. «О, привіт! – кидає Лія через плече, коли за реакцією Аньою розуміє, що ви наближаєтесь. – Ну все, все, заспокойся». Він грайливо сварить її та тріпає їй вуха. Ви питаєте, чи розуміє вона, у якій ситуації ви всі опинилися. «О, вона розуміє, – відповідає Лія. – І вона чудово знає, як змусити зникнути всі проблеми. Це в нас не вперше». Вам цікаво, що ж за пригоди вони вдвох подолали в минулому, та коли хочете розпитати, вам в груди влучає холодна фляжка, ви незграбно її ловите. «Випийте, – пропонує Лія. – Це зігріває». Він сідає та ковтає зі своєї фляги, запрошуючи вас приєднатись. Ви слухаєтеся та робите великий ковток, від якого по тілу розливається приємне тепло. Анью лягає між вами й тикається носом вам у руки, напрошуючись на ласку. Ви більше не говорите, але Лія має рацію: на дуже короткий момент усі тривоги кудись зникають.

Дружні посиденьки з Лією та Анью роблять світ навколо трішечки кращим. Будь-який один дослідник може вилікувати 1 психічну травму або прибрати 1 жетон потрясіння з будь-якого партнера в журналі кампанії.

Якщо Лію Ашевака викреслено:

Ви сидите за межами табору й роздумуєте, що ж іще доля може для вас готувати, коли раптом відчуваєте обережні поштовхи під лікоть. Ви різко повертаєтесь, очікуючи побачити, як ще одне з тих жахливих створінь виринає з-під криги, але це лише Анью, вірна супутниця Лії. Велика сіра собака дивиться на вас, наче чогось хоче. Ви хитаєте головою та повільно підводитеся на ноги. Досить скорботи на сьогодні. Ви йдете назад до табору й чуєте за собою легкі собачі кроки. Ви зупиняєтеся та ще раз дивитеся на Анью, а вона – на вас. Чого вона хоче? Розради? Підтримки? Ви присідаєте біля неї та запускаєте пальці в її густе хутро, тихо примовляючи, щоб заспокоїти і її, і себе. Так, Лії більше нема. Ні, я не знаю, чи ми самі в безпеці. Хочеш піти зі мною? *Анью махає хвостом.* Умовила.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Анью». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Вона не враховується до розміру колоди.

Спокійна ніч 2. *Тиша огортає табір, члени команди один за одним занурюються в глибокий сон. Ви й самі дуже стараєтеся хоч трохи відпочити, та щойно заплющуєте очі, образи тих фантасмагоричних створінь наче просочуються вам під повіки, і ви негайно прокидаєтеся. Ви мимоволі замислюєтеся, що, можливо, смерть – єдиний спосіб відпочити в цій експедиції.*

Перевірте поле «Команда експедиції» в журналі кампанії.

- Якщо викреслено три або більше імен, переходьте до пункту **«Спокійна ніч 3»**.
- Інакше перейдіть до **сценарію II «До заборонених вершин»**.

Спокійна ніч 3. *Ви різко прокидаєтеся та одразу тягнетеся до зброї. Жодне земне створіння не могло б видати той звук, що висмикує вас із обіймів сну й повертає до реальності. Та, прокинувшись, ви не бачите жодної загрози, проте...*

Ви підводитеся на ноги, шоковано озираючись навколо. Ваш табір, звісно ж, надійно захищений від негоди, але все ж розміщений посеред дикої антарктичної тундри, зараз же ви стоїте в приміщенні посеред холу, який здається вам невловимо знайомим. Ви трохи розгрібаєте сніг, що все ще лежить навколо вашого спального мішка, і бачите вимощену плиткою підлогу, якої точно раніше не було. Це що, сон?

Поки ви сумніваєтеся в реальності цього дивного місця, стіни й підлога починають мерехтіти й зникають. Ви знов стоїте на морозі посеред табору в оточенні супутників, і тільки двері, що ведуть з того залу, залишаються на місці. Густа сіра димка клубиться навколо, наче спрямовує вас до дверей.

Це не гра світла й тіні, відбувається щось надприродне. Ця щільна скверна схожа на речовину, з якої складалися ті кошмарні створіння, з якими ви зіткнулися після падіння літака. Достатньо схожа, щоб задуматись, чи ви справді хочете побачити те, що вона прагне вам показати.

Дослідники повинні вибрати одне:

- *Відчинити двері та увійти до міражу.* Перейдіть до **сценарію ??? «Смертельний міраж»**.
- *Ігнорувати двері, дати їм зникнути.* Перейдіть до **сценарію II «До заборонених вершин»**. *(У вас ще буде можливість зробити це пізніше.)*

Сценарій ???. Смертельний міраж

Якщо ви граєте цей сценарій вперше, прочитайте **вступ 1**, інакше прочитайте **вступ 2**.

Вступ 1. *Ви заходите у двері й опиняєтеся в заплутаній мережі крижаних тунелів. Їхні стіни вкриті скверною, з них сочиться різнокольоровий іхор. Ваше дзеркальне відображення дивиться на вас під сотнею різних кутів, нескінченні дзеркальні коридори далеко розносять луну від ваших кроків. Ви розвертаєтеся, та дверей, через які ви сюди потрапили, уже немає. Тоді краєм ока ви бачите знайому фігуру, що рухається крізь таку саму димку – але ні, це неможливо. Правда ж?*

Знайдіть нижче та прочитайте абзац про персонажа, який загинув в авіакатастрофі. Потім перейдіть до **підготування**.

Якщо в катастрофі загинув Вільям Даєр:

Професор Даєр загинув, це не може бути він. Та все ж…

Ви бачите, як він ходить вперед-назад у одному з відображень і бурмоче сам до себе: «Це треба зупинити. Вони не мають цього робити, – він робить паузу, наче слухаючи чиюсь відповідь, але ви нічого не чуєте. – Мене це не обходить. Цьому треба покласти край!». Бідолаха Даєр, він справді намагався вас попередити. І от ви тут.

Видіння зникає так само швидко, як і з'являється. Що це, в біса, за місце? Як події, яких ви ніколи не бачили, постають перед вашими очима?

Якщо в катастрофі загинув Роальд Еллсворт:

Еллсворт загинув, це не може бути він. Та все ж…

Ви бачите його в телефонній будці, він запекло сперечається з кимось на іншому кінці дроту. «Та я знаю, що це небезпечно, але маю їхати, – пояснює він. – Повір мені, це занадто важливо, я не можу відмовитись!».

Видіння зникає так само швидко, як і з'являється. Що це, в біса, за місце? Як події, яких ви ніколи не бачили, постають перед вашими очима?

Якщо в катастрофі загинув Ілія Ашевак:

Ілія загинув, це не може бути він. Та все ж…

Ілія повзе по снігу, залишаючи за собою кривавий слід. «Ти ведеш мене до безпеки?» – тихо запитує він велику сіру собаку. Ви впізнаєте Анью, вона, може, на кілька років молодша, але все одно величезна.

Видіння зникає так само швидко, як і з'являється. Що це, в біса, за місце? Як події, яких ви ніколи не бачили, постають перед вашими очима?

Якщо в катастрофі загинув Денфорт:

Денфорт загинув, це не може бути він. Та все ж…

Аспірант сидить за столом у бібліотеці Орна, він читає книгу й бурмотить сам до себе: «Я це бачив. Я знаю, що бачив. Точно бачив». Він починає куняти, та одразу здригається, просинаючись. За темними мішками під очима вам зрозуміло, що він не спить уже багато днів. «Я це бачив... Це було насправді...»

Видіння зникає так само швидко, як і з'являється. Що це, в біса, за місце? Як події, яких ви ніколи не бачили, постають перед вашими очима?

Якщо в катастрофі загинув Джеймс «Коржик» Фредерікс:

Коржик загинув, це не може бути він. Та все ж…

Він стоїть, притиснувшись до однієї із дзеркальних стін, і тремтливими руками перезаряджає гвинтівку. Його лице й форма вкриті сажею та брудом, він виглядає молодшим, проте не менш втомленим. «Сержанте Фредерікс, – незнайомий голос виводить його зі ступору. – Німці прорвали лінію вчора вночі. Нас оточують, час забиратися звідси!»

Видіння зникає так само швидко, як і з'являється. Що це, в біса, за місце? Як події, яких ви ніколи не бачили, постають перед вашими очима?

Якщо в катастрофі загинув Ейвері Клейпул:

Клейпул загинув, це не може бути він. Та все ж…

Ви бачите, як він вивчає мапу Антарктиди. Деякі ділянки материка не нанесені. «Це має бути десь тут, – каже він, вказуючи на точку всередині неохайно накресленого олівцем кола. – Десь у цих горах. Але ж... – він робить паузу, щоб подивитись через плече на когось, кого ви не бачите. – Але ж такого не може бути, чи не так?».

Видіння зникає так само швидко, як і з'являється. Що це, в біса, за місце? Як події, яких ви ніколи не бачили, постають перед вашими очима?

Якщо в катастрофі загинула Хіроко Такада:

Такада загинула, це не може бути вона. Та все ж…

Ви впізнаєте її, хоча вона виглядає набагато молодшою. Вона махає рукою аероплану, що рухається злітною смугою. Іде дощ. Хтось підбадьорливо кладе їй руку на плече. «Він скоро повернеться», – каже незнайомий голос. Але не схоже, що це переконує Такаду.

Видіння зникає так само швидко, як і з'являється. Що це, в біса, за місце? Як події, яких ви ніколи не бачили, постають перед вашими очима?

Якщо в катастрофі загинула лікарка Мала Сінха:

Лікарка Сінха загинула, це не може бути вона. Та все ж…

Лікарка оглядає нерухоме бездиханне тіло. «Запишіть, час смерті: 14:23, – її голос рівний і спокійний, та в одному із дзеркал ви бачите, що її губи ледь помітно тремтять. Її робота забирає забагато сил.

Видіння зникає так само швидко, як і з'являється. Що це, в біса, за місце? Як події, яких ви ніколи не бачили, постають перед вашими очима?

Якщо в катастрофі загинула докторка Емі Кенслер:

Докторка Кенслер загинула, це не може бути вона. Та все ж…

Професорка записує щось у невеличкий блокнот зі шкіряною обкладинкою при світлі свічок у своєму офісі. Вам цікаво, над якою анатомічною діаграмою вона працює, та ви не встигаєте нічого підгледіти, як вона вириває сторінку з блокноту, зминає її та із зітханням кидає у відро для сміття.

Видіння зникає так само швидко, як і з'являється. Що це, в біса, за місце? Як події, яких ви ніколи не бачили, постають перед вашими очима?

Вступ 2. *І знову ви опиняєтеся в павутинні крижаних тунелів, вкритих димкою та скверною. Вхід зникає за вашою спиною. Ваші мерехтливі дзеркальні відображення дивляться на вас одразу звідусіль, усе здається не зовсім реальним.*

Перейдіть до **підготування**.

Підготування дослідників (уперше)

- Кожен дослідник може взяти із собою одного доступного члена команди експедиції, ім'я якого не викреслене. Покладіть сюжетний актив цього персонажа в ігрову зону дослідника, що його вибрав. (Ці сюжетні активи належать до набору контактів *«Команда експедиції»*.) Розмістіть на цьому активі всі рани й потрясіння, що вказані в полі «Команда експедиції» журналу кампанії.

Підготування сценарію (вперше)

Користуйтеся цими вказівками, тільки якщо граєте «Смертельний міраж» уперше.

- Зберіть усі карти з таких наборів контактів: *«Смертельний міраж»*, *«Служителі невідомого»*, *«Покинуті»*, *«Скверна»*, *«Невимовні жахіття»*, *«Тиша й тайна»*, *«Текелі-лі!»* та *«Пронизливий холод»*. Ці набори позначені такими символами:

- Сформуйте колоду загроз із карт загрози 1. Вилучіть інші карти загроз із гри.
- Сформуйте колоду актів лише з карт акту 1. Вилучіть інші карти актів із гри.
- Уведіть локацію «В'язниця спогадів» у гру відкритим боком догори.
  - Кожен дослідник розпочинає гру в локації «В'язниця спогадів».
  - Відкладіть інші локації.
- Відкладіть такі карти: 9 ворогів «Спогад про...» і 9 сюжетних активів ***«Рішучий»***.
- Перевірте вибраний рівень складності.
  - Якщо ви граєте на складному рівні, покладіть 1 жетон приреченості на карту загрози 1a.
  - Якщо ви граєте на експертному рівні, покладіть 2 жетони приреченості на карту загрози 1a.
- Перетасуйте всі карти слабкостей «Текелі-лі!», що не в колодах дослідників, сформуйте з них окрему колоду й покладіть поряд із колодою загроз.
- Перетасуйте решту карт контактів і сформуйте колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

Режим самостійного сценарію

Якщо ви граєте цей сценарій як самостійний і не хочете враховувати будь-які попередні події, використайте ці вказівки для підготування до сценарію:

- Дослідники можуть вибрати, з якою картою загрози грати (що вищий номер карти, то менше часу буде в дослідників).
- Спробуйте зібрати якнайбільше сюжетних карт у колоду перемоги!

Підготування дослідників (вдруге чи втретє)

- Кожен дослідник може взяти із собою одного доступного члена команди експедиції, ім'я якого не викреслене. Покладіть сюжетний актив цього персонажа в ігрову зону дослідника, що його вибрав. (Ці сюжетні активи належать до набору контактів *«Команда експедиції»*. Якщо біля імені персонажа стоїть позначка, натомість використайте ***рішучу*** версію його карти, що належить до набору контактів *«Смертельний міраж»*.) Розмістіть на цьому активі всі рани й потрясіння, що вказані в полі «Команда експедиції» журналу кампанії.

Підготування сценарію (вдруге або втретє)

Користуйтеся цими вказівками, тільки якщо граєте «Смертельний міраж» вдруге або втретє.

- Зберіть усі карти з таких наборів контактів: *«Смертельний міраж»*, *«Служителі невідомого»*, *«Покинуті»*, *«Скверна»*, *«Неназвані жахіття»*, *«Тиша й тайна»*, *«Текелі-лі!»* та *«Пронизливий холод»*. Ці набори позначені такими символами:

- Сформуйте колоду загроз лише з карт загрози 2, якщо ви граєте цей сценарій вдруге, або з карт загрози 3, якщо втретє. Вилучіть інші карти загроз із гри.
- Сформуйте колоду актів лише з карт акту 2, якщо ви граєте цей сценарій вдруге, або карт акту 3, якщо втретє. Вилучіть інші карти актів із гри.
- Відшукайте всі сюжетні карти, записані в полі «Очищені спогади» в журналі кампанії. Додайте ці карти до колоди перемоги.
  - Відкладіть решту ворогів «Спогад про...».
- Відшукайте всі локації, записані в полі «Розблоковані спогади» в журналі кампанії. Уведіть ці локації в гру відкритим боком догори разом із локацією «В'язниця спогадів» *(не забудьте скорегувати кількість зачіпок на кожній локації за правилами ключового слова «міраж», описаними на с. 25)*.
  - Кожен дослідник розпочинає гру в локації «В'язниця спогадів».
  - Відкладіть інші локації.
- Відкладіть усі сюжетні активи ***«Рішучий»***, які ще не були здобуті в попередніх проходженнях цього сценарію.
- Перевірте вибраний рівень складності.
  - Якщо ви граєте на складному рівні, покладіть 1 жетон приреченості на карту загрози.
  - Якщо ви граєте на експертному рівні, покладіть 2 жетони приреченості на карту загрози.
- Перетасуйте всі карти слабкостей «Текелі-лі!», що не в колодах дослідників, сформуйте з них окрему колоду й покладіть поряд із колодою загроз.
- Перетасуйте решту карт контактів і сформуйте колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

Міраж

Ключове слово «міраж» позначає локації, що є втіленням ваших спогадів і спогадів ваших супутників. У цих локацій немає закритого боку, тому вони входять у гру відкритим боком догори. Замість закритого боку на звороті цих локацій є карти сюжету, які дають змогу дослідникам заглибитися далі в таємничий міраж і розблоковувати нові спогади у вигляді локацій чи карт контактів. Номер, указаний біля цього ключового слова, показує, скільки зачіпок потрібно, щоб перевернути карту, а назви карт у дужках вказують, які спогади мають з'явитися в результаті.

- Як властивість дослідники в локації-міражі можуть спільно витратити вказану кількість зачіпок, щоб перевернути її та розіграти сюжетну карту на звороті.
- Коли локація з ключовим словом «міраж» входить у гру *(зокрема й під час підготування сценарію)*, за кожну карту, назва якої вказана в дужках біля ключового слова і яка вже є в грі або в колоді перемоги, зменште кількість зачіпок на цій локації на число, вказане біля ключового слова «міраж».
  - **Примітка: це менш імовірно, коли ви граєте «Смертельний міраж» уперше, але в наступні рази ймовірність зростає.**
  - *Приклад. «В'язниця спогадів» має містити 3 зачіпки й має такий текст: «Міраж 1 (*«Головний табір», «Палуба "Феодосії"», «Коридори університету»*)». Коли «В'язниця спогадів» входить у гру, дослідники мають перевірити, які із цих трьох карт вже є в грі або в колоді перемоги. «Коридори університету» та «Палуба "Феодосії"» уже в грі, а «Головний табір» усе ще відкладено, тому кількість зачіпок треба зменшити на 2, а значить, тільки 1 зачіпку треба викласти на «В'язницю спогадів», коли вона увійде в гру.*
- Локація вважається «очищеною від міражів», якщо всі карти, вказані біля ключового слова «міраж», уже в грі або в колоді перемоги. Очищену від міражів локацію більше не можна перевертати.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛІ
до завершення сценарію

Якщо ви не досягли розв'язки (усіх дослідників здолали). *Ви втомлено опускаєтеся на коліна. Це сон? Ви стискаєте руками скроні, болить, здається, сам ваш розум. Відчуття таке, наче ваш череп пробили пневматичним свердлом. Якщо сон у цьому кошмарному місці викликає такі відчуття, ви відмовляєтеся тут спати.*

- Але вибору вам ніхто не пропонував.
- У полі «Смертельний міраж» журналу кампанії в секції «Очищені спогади» запишіть назву кожної карти в колоді перемоги. Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога Х» на всіх картах, що були так записані цього разу. *(Не отримуйте досвід за карти, що вже були записані в цій секції.)*
- У полі «Смертельний міраж» журналу кампанії в секції «Розблоковані спогади» запишіть назви всіх локацій без означення «***Потойбіччя***», що є в грі.
  - У секції «Розблоковані спогади» викресліть усі локації, чиї відповідні сюжетні карти записані в секції «Очищені спогади».
- Якщо в колоді перемоги є несюжетні карти, кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога Х» на цих картах.
- Перейдіть до наступного сценарію в порядку зростання номера:
  - Якщо перед цим сценарієм ви грали «Холод і смерть», перейдіть до **сценарію II «До заборонених вершин»**.
  - Якщо перед цим сценарієм ви грали «До заборонених вершин», перейдіть до **сценарію III «Місто Древніх»**.
  - Якщо перед цим сценарієм ви грали «Місто Древніх», перейдіть до **сценарію IV «Серце божевілля»**.

Розв'язка 1. *Ви ледве переступаєте поріг і падаєте на свій лежак, прямо в розкриту пастку теплої ковдри. Позаду вас уже немає дверей, які треба було б зачинити. Може, вам усе це просто наснилось? Чи це справді було реально?*

- Яка різниця?
- У полі «Смертельний міраж» журналу кампанії в секції «Очищені спогади» запишіть назву кожної карти в колоді перемоги. Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога Х» на всіх картах, що були так записані цього разу. *(Не отримуйте досвід за карти, що вже були записані в цій секції.)*
- У полі «Смертельний міраж» журналу кампанії в секції «Розблоковані спогади» запишіть назви всіх локацій без означення «***Потойбіччя***», що є в грі.
  - У секції «Розблоковані спогади» викресліть усі локації, чиї відповідні сюжетні карти записані в секції «Очищені спогади».
- Якщо в колоді перемоги є несюжетні карти, кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога Х» на цих картах.
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії запишіть кількість ран і потрясінь у кожного партнера в грі.
- Перейдіть до наступного сценарію в порядку зростання номера:
  - Якщо перед цим сценарієм ви грали «Холод і смерть», перейдіть до **сценарію II «До заборонених вершин»**.
  - Якщо перед цим сценарієм ви грали «До заборонених вершин», перейдіть до **сценарію III «Місто Древніх»**.
  - Якщо перед цим сценарієм ви грали «Місто Древніх», перейдіть до **сценарію IV «Серце божевілля»**..

Сценарій II. До заборонених вершин

Вступ 1. *Ваша група готується до довгої подорожі під несамовиті завивання вітру. Розмов майже немає. Навіть якщо й можна щось почути крізь товсті капюшони й шарфи, про що говорити? Мовчання досить красномовно свідчить про жах, який ви всі розділяєте.*

Ваша ціль за милі від вас, гострі шпилі гір видніються на горизонті, вони ніби кидають вам виклик. Ви ще раз подумки оцінюєте ситуацію, що складається…

Перевірте ваш журнал кампанії та прочитайте всі абзаци, що відповідають вашій ситуації. Потім прочитайте **вступ 2**.

Якщо Ілія Ашевак живий і дерев'яні сани вказані серед здобутих ресурсів:

«Ця штука замала для всіх нас, та і й не витримає такої ваги, – пояснює Ілія, вкладаючи останній контейнер із провізією на старі сани, – та принаймні має витримати всі наші припаси та спорядження». Він перевіряє, щоб усі мотузки були затягнуті й усі собачі упряжки ретельно застібнуті, потім підходить до Анью, що головує в упряжці, чухає її між вух. «Не знаю, як ми із цим будемо дертися в гори... та вже вирішимо це питання, коли воно постане. Ну що, дівчинко, ти готова? – Анью коротко гавкає у відповідь. – Авжеж, готова».

Дослідники не зазнають ніяких негативних ефектів.

Інакше:

Ви стогнете, звалюючи величезний важкий рюкзак собі на спину. Перспектива продиратися крізь сніг із додатковими двадцятьма кілограмами спорядження на горбу вас не дуже радує, та це єдиний вихід. Ви гадки не маєте, скільки часу ще тут проведете, тож, щоб вижити, вам знадобиться все, що у вас лишилося.

Додайте 1 жетон ❄ у торбу хаосу.

Якщо Ейвері Клейпул живий:

«Зараз наче ясно, – пояснює Клейпул, – та це може вмить змінитися. Більшу частину шляху ми йтимемо по кризі, тож дивіться під ноги, бо можете втрапити в тріщину. Лід має бути щонайменше 60 сантиметрів завтовшки, щоб нас витримати, тому завжди тримайтеся за мною: я перевірятиму його товщину ось цим», – він показує свердло із закрученим кінчиком і йде вперед.

Дослідники не зазнають ніяких негативних ефектів.

Інакше:

Ви вирушаєте, коли погода здається найяснішою, та вже за годину ситуація різко погіршується. Сильний снігопад і сам по собі досить неприємна перешкода, та ще сильніше вас затримує крига, якою ви йдете. Без Клейпула, вашого надійного провідника, вам доводиться йти дуже повільно й обережно, щоб дістатись до гір живими.

Або додайте 1 жетон ❄ в торбу хаосу, або кожен дослідник отримує 1 фізичну травму.

Якщо Хіроко Такада жива:

Вирушивши в дорогу, ви чуєте, як Такада щось тихенько наспівує, занадто тихо, щоб зрозуміти, що саме. Та хтось інший, схоже, впізнає мотив: «Знов ця пісня! Я чув, як ви її співали на "Феодосії", коли ми пливли сюди».

Такада зітхає. «Мене навчив її мій батько. Допомагає скоротати час», – пояснює вона.

Ви питаєте її, чи могла б вона навчити вас цієї пісні. У відповідь вона усміхається – вперше, відколи ви вирушили в дорогу. «Так... Так, звісно ж». Решту шляху ви долаєте, співаючи різні пісні, час минає не так уже й погано.

Дослідники не зазнають ніяких негативних ефектів.

Інакше:

Група долає сніг і мороз у гнітючій тиші. Кожний крок виснажує фізично й емоційно – через почуття ізольованості й самотності.

Або додайте 1 жетон ❄ у торбу хаосу, або кожен дослідник отримує 1 психічну травму.

Якщо дослідники знайшли шлях у гори:

Ви ведете команду вперед у пошуках безпечного перевалу, який ви з Еллсвортом знайшли вчора ввечері. Коли ви наближаєтеся до підніжжя гір, круті скелі обступають вас, затуляючи від пронизливого вітру. Короткий шлях забезпечує вам швидкий прохід, і невдовзі ви починаєте сходження до гострих піків гір...

Під час підготування, коли відкриєте початкову локацію, покладіть на неї лише половину зачіпок (з округленням угору).

Інакше:

Іти морозною пусткою, що веде вас до підніжжя гір, нелегко. Навіть з усією вашою підготовкою, зі снігоступами й теплим одягом, ви просуваєтеся помалу і з труднощами. Доводиться боротися з вітром щохвилини, його пориви подекуди такі сильні, що можуть звалити вас із ніг. Та ви йдете вперед, тримаючи темп.

Дослідники не зазнають ніяких негативних ефектів.

Вступ 2. *Ви йдете крізь сніг і кригу багато виснажливих годин, та, на щастя, вам більше не траплялися дивні істоти, з якими ви стикалися в попередні дні. Ви навіть починаєте замислюватись, чи не було це все просто жахливим видінням. Проте, наблизившись до підніжжя зубчастих засніжених гір, ви знаходите створіння, що має зовсім інший вигляд.*

Воно лежить замерзле й наполовину занесене снігом, наче моторошний вказівник, що відмічає правильний шлях. Його тіло схоже на барабан, у нього товста шкура й пара пошарпаних шкіряних крил по боках, із верхньої частини тіла стирчить придаток у формі морської зірки, наче прикрашеної п'ятьма мертвими очима й набором призматичних війок. П'ять наборів щупалець міцно вмерзли в кригу. Від цієї сцени холод пробирає сильніше, ніж від антарктичної негоди.

Жодних сумнівів, це був один з «Древніх», з якими Денфорт і професор Даєр стикнулися під час минулої експедиції в Антарктиду. Та що ж його вбило? Навряд чи воно тут просто замерзло...

Перейдіть до **підготування.**

Підготування дослідників

- Кожен дослідник може взяти із собою одного доступного члена команди експедиції, ім'я якого не викреслене. Покладіть сюжетний актив цього персонажа в ігрову зону дослідника, що його вибрав. (Ці сюжетні активи належать до набору контактів *«Команда експедиції»*. Якщо біля імені персонажа стоїть позначка, натомість використайте ***рішучу*** версію його карти, що належить до набору контактів *«Смертельний міраж»*.) Розмістіть на цьому активі всі рани й потрясіння, що вказані в полі «Команда експедиції» журналу кампанії.

Підготування сценарію

- Зберіть усі карти з таких наборів контактів: *«До заборонених вершин»*, *«Згубна погода»*, *«Древні»*, *«Небезпеки Антарктики»*, *«Невимовні жахіття»* й *«Текелі-лі!»*. Ці набори позначені такими символами:

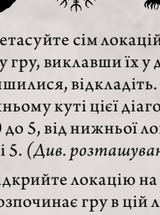
- Перетасуйте сім локацій «Гірський схил» і введіть п'ять із них у гру, виклавши їх у діагональну лінію. Дві локації, що залишилися, відкладіть. Уведіть локацію «Вершина» в гру у верхньому куті цієї діагоналі. Кожна локація має свій рівень від 0 до 5, від нижньої локації на рівні 0 до «Вершини» на рівні 5. *(Див. розташування локацій нижче.)*
  - Відкрийте локацію на рівні 0. Кожен дослідник розпочинає гру в цій локації.
- Додайте 1 жетон у торбу хаосу.
- Перевірте поле «Здобуті ресурси» в журналі кампанії, уведіть у гру на локації нульового рівня кожен сюжетний актив ***«Експедиція»***, що там записаний. Вилучіть з гри решту сюжетних активів ***«Експедиція»***.
- Відкладіть ворога «Жах зірок».
- Перевірте вибраний рівень складності.
  - Якщо ви граєте на складному рівні, покладіть 1 жетон приреченості на карту загрози 1а.
  - Якщо ви граєте на експертному рівні, покладіть 2 жетони приреченості на карту загрози 1а.
- Перетасуйте всі карти слабкостей «Текелі-лі!», що не в колодах дослідників, сформуйте з них окрему колоду й покладіть поряд із колодою загроз.
- Перетасуйте решту карт контактів і сформуйте колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

Суміжні локації у сценарії «До заборонених вершин»

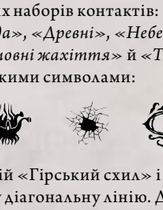
У цьому сценарії локації розташовані по діагоналі, кожна локація вище або нижче за інші сусідні локації.

- **У цьому сценарії кожна локація вважається суміжною з локаціями, що на один рівень вищі й на один рівень нижчі за неї.**

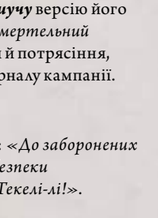
Розташування локацій для сценарію «До заборонених вершин»



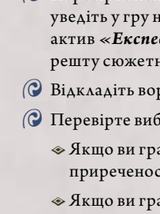
Рівень 0



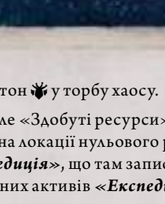
Рівень 1



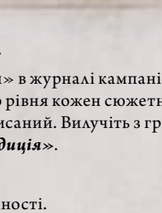
Рівень 2



Рівень 3



Рівень 4



Рівень 5

Інтерлюдія сценарію. Трагедія

Відшукайте усіх членів експедиції, що вижили (зокрема тих, що зараз під контролем дослідників) і не мають позначки біля їхнього імені в полі «Команда експедиції» журналу кампанії, виберіть одного з них випадково. Якщо таких членів експедиції немає, пропустіть решту цієї інтерлюдії.

Усе стається миттєво. Ви лише встигаєте вигукнути ім'я товариша, коли тварюка хапає його, обвивши кільцями, що постійно міняють форму. Боротися з нею абсолютно марно.

Якщо жертвою став Джеймс «Коржик» Фредерікс:

Загартованому ветерану вдається одною рукою вислизнути із захвату істоти, цієї нагоди йому вистачає, щоб вихопити свій кольт і зробити один постріл. Його звук розноситься луною схилами гір, пуля відриває шматки позбавленої форми гротескної плоті монстра.

Завдайте 2 рани «Жаху зірок».

Потім без жодних вагань створіння пронизує своїми відростками тіло жертви й розриває її на шмаття. Бризки крові фарбують сніг у пурпур. Монстр безцеремонно кидає залишки тіла на землю й переводить погляд на вас.

У полі «Команда експедиції» журналу кампанії викресліть ім'я вибраного персонажа. Якщо він був у грі, його здолано, вилучіть його з гри.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛІ до завершення сценарію

Якщо ви не досягли розв'язки (усіх дослідників здолали). *Решта шляху через піки стає для вас вихором зі страху та снігу. Ви деретеся дедалі вище, витискаючи із себе сили, про які навіть не знали, та вершина лишається недосяжною. З настанням ночі вітер дужчає, і вам доводиться шукати інше місце для ночівлі.*

- Перейдіть до **розв'язки 2**.

Розв'язка 1: *З вершини гори відкривається пейзаж, від якого перехоплює подих, та вам не до милування краєвидами. Перед вами, по інший бік цих злощасних гір, розкинулося місто, описане у звіті Даєра. Ви безпомилково впізнаєте його моторошні обриси. Десятки конічних і пірамідальних будівель із темного сланцю й пісковика розкидані на величезній площі, це справжній лабіринт досконалих геометричних форм. Попри те що місту сотні років, воно все ще стоїть, сховане від світу за зубчастими вершинами й важким снігом.*

Деякий час ви в тиші споглядаєте неймовірне видовище. Якби не численні випробування, з якими ви зіткнулися на шляху, це був би момент тріумфу, але з огляду на всі жертви, принесені, щоб дістатися сюди, перемога дзвенить порожнечею.

Крижаний вітер дме крізь вершини. Повітря тут надто розріджене, ви не можете довго затримуватися. Після хвилинного відпочинку ви починаєте довгий спуск до міста тих істот. Вам доведеться стати табором, перш ніж ви спуститеся, і, якщо пощастить, ви зможете сховатися від жахливих створінь, які в тому місті мешкають...

- У журналі кампанії запишіть: *«Команда дісталася вершини»*.
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги.
- Кожен актив ***«Експедиція»*** в колоді перемоги можна додати до колоди одного з дослідників на ваш розсуд. Ці карти не враховуються до розміру колоди. За кожний актив ***«Експедиція»***, що було додано в колоду дослідника, цей дослідник отримує додаткову одиницю досвіду.
- У полі «Здобуті ресурси» журналу кампанії викресліть всі назви активів ***«Експедиція»***, що не потрапили до колоди перемоги.
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії запишіть кількість ран і потрясінь у кожного партнера в грі.
- Перейдіть до **інтерлюдії II «Нескінченна ніч»**.

Розв'язка 2. *Коли всі вже починають втрачати всяку надію, ви натрапляєте на темну печеру, що врізається в гірський схил. Вітер завиває біля входу, снігопад дужчає з кожним його подихом. Ви замислюєтеся, що гірше – повільна смерть у крижаній пастці чи така сама повільна смерть на шляху до вершини. Але коли один із ваших супутників вмикає ліхтарик, ви розумієте, що може бути й третій варіант.*

Стіни цього вузького тунелю вкриті дивними ієрогліфами, подібних яким ви ніколи не бачили. Можна припустити, що це стародавні письмена чужої мови, можливо, навіть мови Древніх, які колись тут мешкали. Печера простягається все глибше й глибше в нетрі гори, далеко за межі досяжності світла ліхтарика.

Порадившись, ви вирішуєте піти в печеру в надії, що тунель виведе вас до іншого виходу, але розраховувати на це не варто. На ваш подив, шлях крізь нетрі видається досить безпечним, хоча постійна темрява, страхітливе відлуння моторошних стогонів і приглушені голоси звідкись глибоко знизу виснажують ваш розум. Годинами ви йдете, аж поки нарешті з милості долі не бачите світло вдалині.

Ви знову виходите на схил гори, і цього разу перед вами відкривається захопливий краєвид. Внизу розкинулося місто, описане у звіті Даєра. Ви безпомилково впізнаєте його моторошні обриси. Десятки конічних і пірамідальних будівель із темного сланцю й пісковика розкидані на величезній площі, це справжній лабіринт досконалих геометричних форм. Попри те що місту сотні років, воно все ще стоїть, сховане від світу за зубчастими вершинами й важким снігом.

Деякий час ви в тиші споглядаєте неймовірне видовище. Якби не численні випробування, з якими ви зіткнулися на шляху, це був би момент тріумфу, але з огляду на всі жертви, принесені, щоб дістатися сюди, перемога дзвенить порожнечею. Крижаний вітер дме крізь вершини. Повітря тут надто розріджене, ви не можете довго затримуватися. Після хвилинного відпочинку ви починаєте довгий спуск до міста тих істот. Вам доведеться стати табором, перш ніж ви спуститеся, і, якщо пощастить, ви зможете сховатися від жахливих створінь, які в тому місті мешкають…

- У журналі кампанії запишіть: «*Команда знайшла інший шлях через гори*».
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги.
- У полі «Здобуті ресурси» журналу кампанії викресліть усі записи.
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії запишіть кількість ран і потрясінь у кожного партнера в грі.
- Перейдіть до **інтерлюдії II «Нескінченна ніч»**.

Інтерлюдія II. Нескінченна ніч

Нескінченна ніч 1. *Знайшовши безпечне місце, ви з іншими членами команди стаєте табором. Вас дивує, наскільки тихішим був цей вечір, як порівняти з попередніми, чи то через те, що вас стало менше, чи просто через ваш пригнічений настрій. Тиша, проте, не допомагає вам відпочити: проходить кілька годин, а розслабитись у вас так і не виходить. Натомість ви вирішуєте навідатися до ваших супутників.*

У вас є трохи часу, щоб відвідати кількох членів команди (або продивитись їхні речі, якщо їхні імена викреслені). Виберіть і прочитайте три будь-які секції нижче (чотири, якщо *команда знайшла інший шлях через гори*). Якщо ігровий ефект вибраної секції неможливо застосувати, ця секція не враховується, ви можете вибрати іншу. Після того як прочитаєте відповідну кількість секцій, переходьте до пункту «**Нескінченна ніч 2**».

Якщо Вільям Даєр живий:

Професор ходить колами, розчісуючи п'ятірнею сиве волосся. «Вони пов'язані між собою. Мають бути, – буркоче він, коли ви підходите. – Я маю на увазі Древніх та ці маніфестації, ці "міражі", – пояснює він у відповідь на ваше неозвучене питання. – Минулого разу, коли ми тут були, у мене були видіння сцен сутичок Древніх з іншими видами, іншими… невідомими створіннями. Проте, можливо, насправді вони бояться чогось більш земного? – він підводить на вас очі. – Що, як вони не звідси? Може… Що, як вони стримували щось?».

Розмова з професором Даєром допомагає вам угледіти сенс у всьому цьому безглузді. Будь-який один дослідник може вибрати та прибрати до п'яти карт слабкостей «Текелі-лі!» зі своєї колоди (*і затасувати їх до решти карт набору контактів «Текелі-лі!»*).

Якщо Вільяма Даєра викреслено і дослідники ще не отримали його карту з набору *«Пам'ять про загиблих»* в інтерлюдії I:

У вас є хвилина поглянути на старі ескізи професора. Він узяв їх із собою, на випадок, якщо вони знадобляться. Як ви й очікували, жодні зі створінь, яких він замалював, анітрохи не нагадують тих, що ви бачили. Коли ви вже майже кидаєте цю справу, то знаходите кілька замальовок міста, яке, як стверджував Даєр, вони знайшли за темною грядою гостроверхих гір. На них зображено величезну арку з викарбуваними п'ятьма гліфами всередині п'ятикутної зірки. Під аркою – чи позаду неї – намальоване щось гротескне. Лінії ескізу розпадаються на клубок легких штрихів і плям чорнила, які важко описати. Кілька створінь зі схожими на діжки тілами й головами, що нагадують морські зірки, – «Древні», яких професор описував у своєму звіті – обступають арку, благоговійно дивлячись на неї, їхні схожі на крила кінцівки шанобливо простягнуті в її бік. Вам хочеться спитати професора Даєра, що б це могло значити, та, на жаль, це вже неможливо. Ви забираєте його ескізи, сподіваючись, що вони ще вам знадобляться.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетну подію «Ескізи Даєра». Ця карта належить до набору контактів *«Пам'ять про загиблих»*. Вона не враховується до розміру колоди.

Якщо Денфорт живий:

Ніхто з команди не розуміє бурмотіння Денфорта, проте вам здається, що ви починаєте бачити в ньому сенс. Принаймні ви єдині, хто ще хоча б намагається. Адже те, що він бачив тут під час їхньої минулої мандрівки, без сумніву, було ключем до всього. «Це… Це нагадувало… – він робить паузу, намагаючись зібратись із думками й пояснити. – Це нагадувало створінь, яких ми бачили. Чорнило, димка й колір. Принаймні, як я вважаю, це єдина аналогія, яку може підібрати людський мозок, коли ми їх споглядаємо». Його власний погляд, сповнений жаху від спогадів, спрямований кудись дуже далеко. «Воно все ще тут. Зв'язане, замкнуте, закуте. Проте часу обмаль. Боюся, часу вже обмаль».

Послухавши Денфорта, ви осягаєте божевілля цього місця трохи більше. Будь-який один дослідник може розпочати **сценарій III «Місто Древніх»**, витягнувши дві додаткові карти в початкову руку.

Якщо Денфорта викреслено і дослідники ще не отримали його карту з набору *«Пам'ять про загиблих»* в інтерлюдії I:

Ви вирішуєте пошукати зачіпки в речах Денфорта в надії, що в нього був якийсь журнал чи інші матеріали з попередньої експедиції з Даєром. Натомість ви знаходите цілий склад художньої літератури, моторошної та суперечливої, зокрема потерту збірку Едгара Алана По. У цій книжці багато саморобних закладок, на полях – безліч нотаток і коментарів, деякі доречні, сенсу інших ви не розумієте. Ви не певні, нащо Денфорт взяв із собою стільки літератури, й особливо – свою улюблену книгу. Ви відкриваєте її на одній із закладок і читаєте: «Він боявся не тільки доторкнутися до неї, а й навіть підійти, а коли ми спробували подіяти на нього силою, він весь затремтів і дико заволав: "Текелі-лі!"». На полях Денфорт написав: «Що може витягти людину з такого пароксизму? Як мені позбутися цього жахливого почуття?».

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Збірка По». Ця карта належить до набору контактів *«Пам'ять про загиблих»*. Ця карта не враховується до розміру колоди.

Якщо докторка Емі Кенслер жива й у журналі кампанії записано: «*Докторка Кенслер поділилась із вами своїми дослідженнями*»:

Докторка Кенслер не дивується, коли ви заходите до її намету. Вона підводить очі й відсуває окуляри на кінчик носа, щоб подивитися прямо на вас. «Прийшли розпитати мене про мої знахідки?» Ви киваєте у відповідь. «Чудово». Ви про себе відзначаєте її нетипово дружню поведінку, коли підходите, щоб заглянути їй через плече. На столі перед нею лежить майстерно розітнута частка кінцівки Древнього, сліди темно-зеленої рідини вкривають її лускату поверхню та стіл навколо неї. Докторка поправляє окуляри та знов схиляється над зразком. «Вони мають із нами дещо спільне, – каже вона, – Даєр припускав це у своєму звіті. І все ж вони якось можуть витримувати надзвукові температури й тиски. Можливо, вони навіть можуть вижити у відкритому космосі. Чого мені, однак, не збагнути... – вона глибоко зітхає і продовжує. – У звіті Даєра згадується, що лише кілька цих створінь прокинулись від гібернації. Чому ж тоді зараз їх так багато?».

Дослідження докторки Кенслер дають вам змогу поглянути на ситуацію з більшою ясністю. У журналі кампанії запишіть: «*Докторка Кенслер на порозі відкриття*».

Якщо докторка Емі Кенслер жива, але в журналі кампанії не записано: «*Докторка Кенслер поділилась із вами своїми дослідженнями*»:

Докторка Кенслер нагороджує вас холодним поглядом, коли ви заходите до її намету, після чого повертається до своєї роботи. «Пробачте, але я надто зайнята, щоб задовольняти вашу несвоєчасну цікавість, і не маю часу на пустопорожні розмови. Знайдіть когось іншого, з ким можна було б потеревенити, і, будь ласка, дайте мені спокійно займатися своєю роботою».

Вона не хоче вас зараз бачити. Виберіть когось іншого. *(Це не враховується як секція, яку ви можете прочитати.)*

Якщо докторку Емі Кенслер викреслено й дослідники ще не отримали її карту з набору «*Пам'ять про загиблих*» в інтерлюдії I:

Ви вирішуєте оглянути нотатки досліджень, залишені керівницею цієї приреченої експедиції, адже якщо хтось і міг збагнути, що ви тут бачили, то це докторка Кенслер. Можливо навіть, що вона знала більше, ніж розповідала. Ви обшукуєте її намет, перебираєте речі, поки не натрапляєте на товстий щоденник. Він заповнений ретельними записами про подорож до Антарктиди й перші кілька днів, коли ви розвантажували припаси й ставали табором. Потім її нотатки стають менш детальними й більш плутаними. Її опис останніх кількох днів перед авіакатастрофою більше нагадує заплутаний набір видінь, ніж щоденник. Вона писала про стіни, з яких сочиться чорна скверна, нескінченну пустоту під покровом криги, про щось потойбічне та зле, що причаїлось у ядрі за аркою – і на цьому записи обриваються.

Докторка Кенслер не здається людиною, що записувала б свої сни або фантазії – щось помутнило її розум. Щось показувало їй ці дивні речі, і вона це записувала. Але нащо? Коли? Ви вирішуєте доповнити її журнал, записавши, як ви запам'ятали, все, що сталося. Вами керує похмура думка, що, якщо вам не вдасться покинути цей континент живими, хтось може знайти цей журнал і дізнатися, що тут відбувалось.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Щоденник Кенслер». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Вона не враховується до розміру колоди.

Якщо лікарка Мала Сінха жива:

«Як ви почуваєтеся?» Вам бракне слів, її щира стурбованість стає для вас шоком. Заходячи до неї, ви очікували, що вона закотить очі й посміється над вашим станом. «Ой, припиніть. Що, я не можу бути стурбованою? Після всього, що ми бачили й подолали, мені вже можна трохи похвилюватись». Ви коритеся її наполегливому проханню оглянути ваші рани й перевірити ранні ознаки гіпотермії. «Знаєте, нам пощастило, що ми все ще живі, – тихо каже вона, дістаючи аптечку. – Або... – вона клацає зубами й хитає головою. – Можливо, пощастило як раз тим, хто вже не з нами».

Досвід і вміння лікарки Сінхи допомагають вам загоїти рани. Будь-який один дослідник може вилікувати 1 фізичну травму або прибрати 1 рану з будь-якого партнера в журналі кампанії.

Якщо лікарку Малу Сінху викреслено і дослідники ще не отримали її карту з набору «*Пам'ять про загиблих*» в інтерлюдії I:

Хто знає, що змушує вас обшукати намет лікарки Сінхи, та коли ви до нього заходите, одразу розумієте, що не знайдете тут жодних відповідей. Але, можливо, вам вдасться якось використати її стареньку аптечку й теплий одяг. Коли ви розкладаєте медичні препарати по кишенях одного з її рюкзаків, холод пробігає по вашій спині. Ви запевняєте себе, що це продиктовано необхідністю, але на сумлінні все ж важким тягарем осідає усвідомлення, що ви копирсалися в речах загиблої. Ви вдягаєте на плечі рюкзак і вже розвертаєтеся до виходу з намету, сподіваючись забути про цю невтішну справу, коли щось із тихим стуком випадає з передньої кишені рюкзака. Оглянувши підлогу, ви знаходите невеличкий шкіряний гаманець. У ньому лише шпилька для волосся, світлина з докторкою Сінхою в оточенні, мабуть, її сім'ї, і корінець квитка в театр Ріверв'ю. Ви не замислюючись кладете це все назад у кишеню. Якщо Сінха це зберігала, воно мало щось для неї означати.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Аптечка лікарки Сінхи». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Ця карта не враховується до розміру колоди.

Якщо Джеймс «Коржик» Фредерікс живий:

Коли ви підходите до Коржика, вже досить пізно, усі інші, напевно, сплять. Ви сідаєте навпроти нього біля багаття, що вже догорає, його мерехтливе світло створює примарні тіні за його згорбленою постаттю. «Сподіваюсь, ви прийшли не за порадою», – нарешті промовляє Коржик. Ви хитаєте головою та відповідаєте, що прийшли просто посидіти за компанію. «Ну авжеж. Скоріше, просто не спиться, га?» Ви не заперечуєте очевидного. Він глибоко зітхає, якийсь час мовчить, потім починає говорити. «Коли ми були в окопах, то взагалі майже не спали. Це було зовсім не просто в тих умовах: брудні, по коліно в багнюці, вкриті мухами. А щойно ми пробували відпочити, німці відкривали вогонь із мінометів. Втома просто нелюдська, – він свердлить вогонь поглядом. – Навіть година чи дві сну були благословенням. Та я якось пережив те пекло, хоча тоді буквально все намагалося мене вбити». Ви питаєте його, як це можна було б повторити. Кінчики губ Коржика опускаються, та він не бариться з відповіддю. «Добре, слухай».

Поради Коржика допомагають вам підготуватися до подальшої подорожі. Будь-який один дослідник додатково отримує 1 одиницю досвіду.

Якщо Джеймса «Коржика» Фредерікса викреслено і дослідники ще не отримали його карту з набору «*Пам'ять про загиблих*» в інтерлюдії I:

Коли ви стаєте табором, один із членів команди підходить до вас із рюкзаком з речами, що належали Коржику. «Я подумав, що найкраще буде віддати це вам», – зі скорботою в голосі каже хлопець, протягуючи рюкзак. Ви сідаєте біля багаття, по черзі витягаєте з рюкзака речі та роздивляєтеся їх. Це особисті речі Коржика: кишеньковий годинник із тріснутим циферблатом, коробка сірників з логотипом готелю «Екселсіор» і, звісно ж, його вірний револьвер – кольт 32-го калібру. Він у чудовому стані, ствол відполірований до блиску, а на дерев'яному руків'ї ані плями. Знаючи Коржика, найімовірніше, він за ним так ретельно доглядав більше за старою звичкою, ніж через велику любов до зброї. Ви відкриваєте барабан і помічаєте, що там лишилося всього кілька набоїв. Задумливо повертаючи механізм на місце, ви тихо обіцяєте старому буркотуну, що використаєте їх так, щоб він пишався.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Культ Коржика 32-го калібру». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Вона не враховується до розміру колоди.

Якщо Ейвері Клейпула живий:

Ви знаходите Клейпула на краю табору, він вдивляється в чужорідне місто. «Це варте уваги, чи не так?» Ви киваєте й коментуєте, що архітектура міста не схожа ні на що з того, що ви коли-небудь бачили. «Ні, я не про це. Тобто це, звісно, теж правда, проте дивіться... – він показує на височенні піки гір, що підіймаються навколо міста, наче огорожа. – Вони захищають від вітрів і відводять їх. Місце для зведення цього міста вибрали дуже ретельно. А його вулиці та розташування будівель спроєктовані так, щоб захиститись від сильних снігопадів. – Він кидає на вас багатозначний погляд і продовжує. – Ці створіння вибрали найнеприв'ятніше місце на Землі, зробили його своєю домівкою, і, попри все, процвітали». Ви запитуєте, чи це означає, що жахлива негода, що ви з нею мали боротися дотепер, нарешті перестане створювати проблеми на наступному етапі вашої подорожі. «Не думаю, – відповідає він. – Багато захисних механізмів, які вони тут збудували, не пройшли перевірку часом. І, найімовірніше, криги зараз набагато більше, ніж було тоді. Та я прослідкую, щоб ми уникали найнебезпечніших місць».

Прогнози Клейпула допоможуть вам вберегтися від негоди. Приберіть 1 жетон ❄ з торби хаосу.

Якщо Ейвері Клейпула викреслено і дослідники ще не отримали його карту з набору «*Пам'ять про загиблих*» в інтерлюдії I:

Речі Клейпула, разом із мапою льодовика Росса, лежать розкидані біля головного намету табору. На мапі багато позначок і написів, сенсу яких ви не розумієте. Порив морозного вітру відкриває стулки намету й змушує вас обхопити себе руками, щоб зберегти тепло. Без Клейпула ви беззахисні перед небезпечною погодою. Втрапити в полярну завірюху може бути смертельно небезпечно, а він був єдиним, у кого було достатньо досвіду, щоб їх точно передбачати. Ви зітхаєте й уже збираєтеся йти, коли ваш погляд падає на важке хутряне пальто, складене поряд із речами Клейпула. Потім ви оглядаєте власне – зношене й пошарпане за бурхливу подорож. Ви підбираєте пальто Клейпула й залишаєте своє. Може, він усе ж не залишив вас зовсім без захисту від погоди.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Хутра Клейпула». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Ця карта не враховується до розміру колоди.

Якщо Роальд Еллсворт живий:

Коли ви наближаєтеся, Еллсворт плескає вас по плечу й дає невеличкий пакунок із припасами. «Ходімо, – він вказує в бік міста. – Ми вирушаємо на невеличку розвідку». Разом ви продираєтеся в темряві крізь сніг і лід вниз по схилу гори. Через деякий час ви дістаєтеся скошеного даху однієї з базальтових споруд на краю міста. «Ось, як я і думав, – він показує на вхід у будівлю, вікно в скаті даху, наполовину занесене снігом. – Тут ми можемо зайти всередину та спуститись до вулиці. Має бути легше, ніж повзти через кучугури, еге ж? Давайте я відмічу це на вашій мапі і повертаймось назад до табору, поки не заблукали».

Розвідка з Еллсвортом дає вам хороший маршрут для просування далі. У журналі кампанії запишіть: *«Дослідники розвідали околиці міста»*.

На додаток, якщо Ейвері Клейпул живий:

Коли ви повертаєтеся до табору, назустріч вам вибігає Клейпул, тягнучи на собі повний провіанту рюкзак. Він майже в паніці. «Роальде! Я... Я вже гадав...» – він замовкає, зітхнувши з полегшенням.

«Ейвері, ти що... – на обличчі Еллсворта з'являється легка усмішка. – Хвилювався за мене?»

Клейпул кидає рюкзак на землю та закочує очі. «А що, мені це заборонено, чи що?» Ви тихо усміхаєтесь і лишаєте двох чоловіків наодинці.

Якщо Роальда Еллсворта викреслено і дослідники ще не отримали його карту з набору *«Пам'ять про загиблих»* в інтерлюдії I:

Складається враження, ніби Еллсворт готувався до кінця світу. Попри репутацію легкого на підйом дослідника й досвідченого туриста, поверховий огляд залишків його речей виявляє тонну провізії, припасів і спорядження для холодної погоди. Поки команда в скорботній тиші ділить його речі, щоб знайти їм найкраще застосування, ви помічаєте запасну пару водонепроникних черевиків, яку він, певно, взяв про всяк випадок. Ви сумніваєтеся, чи зможе хтось справді йти його слідами, та із цими чоботями вам це точно буде легше робити.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Черевики Еллсворта». Ця карта належить до набору контактів *«Пам'ять про загиблих»*. Вона не враховується до розміру колоди.

Якщо Хіроко Такада жива:

Тимчасова інтендантка команди якраз щось перераховує, коли ви звертаєтеся до неї. Це збиває її з рахунку, і лайка зривається з її вуст. «Ви хоч уявляєте, скільки часу у мене зайняло... – вона зупиняє себе й закочує очі. Наступне питання вона ставить роздратованим монотонним голосом: «Що вам треба?». Ви кажете, що хотіли б запастися провізією перед завтрашньою вилазкою в стародавнє місто. «Та ну? Оце так новина, – вона зітхає. – Добре. Але не беріть нічого з того пакунку». Вона вказує на рюкзак, доверху забитий запчастинами від аероплану та провізією. «Це... довго пояснювати, – відповідає вона на німе питання й повертається до своєї роботи, показуючи, що розмову завершено.

Такада доклала зусиль, щоб ви були якнайкраще споряджені на наступному етапі подорожі. Будь-який один дослідник може розпочати **сценарій III «Місто Древніх»** із трьома додатковими ресурсами.

Якщо Хіроко Такаду викреслено і дослідники ще не отримали її карту з набору *«Пам'ять про загиблих»* в інтерлюдії I:

Як для людини, котра наче як пишалася своїми організаторськими навичками, механічне обладнання Такади – в абсолютному хаосі. Якби ви її не знали, то вирішили б, що її речі складені абсолютно випадково, але, найімовірніше, у неї просто була якась своя система. Ви витрачаєте кілька хвилин, риючись у її речах у пошуках чогось, що могло б знадобитися решті членів експедиції. Без Такади вам ніяк не вдасться зібрати останній аероплан, щоб він ще й злетів, тому насправді більшість її речей доведеться залишити, коли ви завтра вирушите в гори. Але деякі з її припасів вам ще можуть знадобитись.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетну подію «Запаси Такади». Ця карта належить до набору контактів *«Пам'ять про загиблих»*. Ця карта не враховується до розміру колоди.

Якщо Ілія Ашевак живий:

Вам не вдається знайти Лілю, натомість Аню знаходить вас. Величезна собака застрибує вам на коліна, коли ви найменше цього очікуєте, і з прихильністю тикається мордою вам в обличчя. Ви сміється, але згодом кривитеся, марно намагаючись відштовхнути її. Собачий ніс сам по собі непоганий, а от холодний собачий ніс на морозі – зовсім інша справа. «Аню, фу!» – ви чуєте вигук Лілі, і вірна собака тієї ж миті зістрибує з вас і сідає поряд. «Вибачте за це», – каже Лілія, сідаючи поряд із собакою та чухаючи її між вухами. Ви хитаєте головою та запевняєте його, що дуже непогано мати привід усміхнутись час від часу, особливо в такій похмурій ситуації, яка склалася. Він киває, погоджуючись. «Саме так. Аню допомогла мені пережити чимало неприємних ситуацій, як от ця... Хоча, гадаю, ця все ж найнеприємніша. Та вона завжди мене підтримувала, і, здається, ви їй теж неабияк сподобались». Ніби в підтвердження його слів Аню дивиться на вас із теплом у погляді. Ви знов усміхаєтеся й запевнюєте її, що це навзаєм. У відповідь вона виляє хвостом.

Дружні посиденьки з Лілією та Анью роблять світ навколо трішечки кращим. Будь-який один дослідник може вилікувати 1 психічну травму або прибрати 1 жетон потрясіння з будь-якого партнера в журналі кампанії.

Якщо Лілію Ашевака викреслено і дослідники ще не отримали його карту з набору *«Пам'ять про загиблих»* з інтерлюдії I:

Ви сидите за межами табору й роздумуєте, що ж іще доля може для вас готувати, коли раптом відчуваєте обережні поштовхи під лікоть. Ви різко повертаєтеся, очікуючи побачити, як ще одне з тих жахливих створінь виринає з-під криги, але це лише Аню, вірна супутниця Лілії. Велика сіра собака дивиться на вас, наче чогось хоче. Ви хитаєте головою та повільно підводитеся на ноги. Досить скорботи на сьогодні. Ви йдете назад до табору й чуєте за собою легкі собачі кроки. Ви зупиняєтеся та ще раз дивитеся на Анью, а вона – на вас. Чого вона хоче? Розради? Підтримки? Ви присідаєте біля неї та запускаєте пальці в її густе хутро, тихо примовляючи, щоб заспокоїти і її, і себе. Так, Лілії більше нема. Ні, я не знаю, чи ми самі в безпеці. Хочеш піти зі мною? *Анью махає хвостом.* Умовила.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Анью». Ця карта належить до набору контактів *«Пам'ять про загиблих»*. Вона не враховується до розміру колоди.

Нескінченна ніч 2. *Ви марно намагаєтеся заснути, ніч тягнеться наче цілу вічність, ваші думки в'ються в нескінченному лабіринті тривог і сумнівів.*

- Якщо ви вже грали **сценарій ??? «Смертельний міраж»** у цій кампанії, прочитайте пункт **«Нескінченна ніч 3»**.
- Інакше подивіться поле «Команда експедиції» журналу кампанії.
  - Якщо викреслено три або більше імен, прочитайте пункт **«Нескінченна ніч 4»**.
  - Інакше перейдіть до **сценарію III «Місто Древніх»**.

Нескінченна ніч 3. *Коли ви нарешті провалюєтеся в сон, знову з'являються загадкові двері. Вони мерехтять, сірий туман вививається зі щілин дверної рами. Вам знову пропонують вибір. Але чи наважитеся ви ризикнути і знову зануритися в холодну ілюзію?*

Дослідники повинні вибрати одне:

- *Відчинити двері та знов увійти до міражу.* Додайте 1 жетон ❄ у торбу хаосу до кінця кампанії. Перейдіть до **сценарію ??? «Смертельний міраж»**.
- *Ігнорувати двері, дати їм зникнути.* Перейдіть до **сценарію III «Місто Древніх»**. *(У вас ще буде можливість зробити це пізніше.)*

Нескінченна ніч 4. *Коли ви нарешті провалюєтеся в сон, неясна загроза на обрії свідомості підхоплює вас із ліжка. Ви інстинктивно тягнетеся до зброї, та навкруги все наче спокійно, проте…*

Ви підводитеся на ноги, шоковано озираючись навколо. Ваш табір, звісно ж, надійно захищений від непогоди, але все ж розміщений посеред дикої антарктичної тундри, зараз же ви стоїте в приміщенні посеред холу, який здається вам невловимо знайомим. Ви трохи розгрібаєте сніг, що все ще лежить навколо вашого спального мішка, і бачите вимощену плиткою підлогу, якої точно раніше не було. Це що, сон?

Поки ви сумніваєтеся в реальності цього дивного місця, стіни й підлога починають мерехтіти й зникають. Ви знов стоїте на морозі посеред табору в оточенні супутників, і тільки двері, що ведуть із того залу, залишаються на місці. Густа сіра димка клубиться навколо, наче спрямовує вас до дверей.

Це не гра світла й тіні, відбувається щось надприродне. Ця щільна скверна схожа на речовину, з якої складалися ті кошмарні створіння, з якими ви зіткнулися після падіння літака. Достатньо схожа, щоб задуматись, чи ви справді хочете побачити те, що вона прагне вам показати.

Дослідники повинні вибрати одне:

- *Відчинити двері та увійти до міражу.* Перейдіть до **сценарію ??? «Смертельний міраж»**.
- *Ігнорувати двері, дати їм зникнути.* Перейдіть до **сценарію III «Місто Древніх»**. *(У вас ще буде можливість зробити це пізніше.)*

Сценарій III. Місто Древніх

Коли ви читатимете вступ до сценарію, перевіряйте журнал кампанії та зачитуйте всі розділи, що відповідають вашій ситуації.

Вступ. *Навіть з усіма знаннями, які можна почерпнути зі звіту Даєра, ви абсолютно не готові до жахливого масштабу й абсолютної чужості зловісного міста в самому серці Антарктиди. Величезні вежі, храми, мости й піраміди ряснють на неосяжно широкому ландшафті. У промінні світанкового сонця безіменний лабіринт циклопічних споруд і багатокутних кварталів простягається на кілометри в усіх напрямках, безсумнівно реальний і водночас абсолютно неймовірний. Це справжнє чудо архітектури.*

Якщо лікарка Мала Сінха жива:

«Стежте, щоб шкіра була закрита. Завжди. Там, куди ми прямуємо, від вітру можна отримати обмороження майже миттєво. І не забувайте пити воду! – нагадує всім лікарка Сінха. – Повітря тут набагато сухіше, ніж ви думаєте». Решта команди киває, погоджуючись із нею. Ніхто не хоче після такого виснажливого та складного шляху сюди заробити тут гіпотермію, а це не менш імовірно, ніж смерть із будь-яких інших причин.

Дослідники не зазнають ніяких негативних ефектів.

Інакше:

Вам багато разів розповідали про природні небезпеки Антарктиди, та без лікарки Сінхи ви все ж опиняєтесь у скрутному становищі в боротьбі з холодною погодою. Може, вона й трохи дивно спілкувалася з пацієнтами, та на нестачу досвіду скаржитись було неможливо. Вкотре жалкуючи, що не вдалося її врятувати, ви продираєтеся скрізь сніг і ретельно стежите за найменшими ознаками гіпотермії у своїх супутників.

Кожен дослідник додає слабкість «Обмороження» до своєї колоди. Вона не враховується до розміру колоди.

Поки ви спускаєтеся з гір, що оточують місто, нишком крадучись над його стінами, гірські схили поступово змінюються на більш пологі передгір'я, по яких розкидані споруди з чорного старезного каменю. Ці вежі або форпости, найімовірніше, з'єднували колись зовнішні природні стіни міста з його околицями. «Треба обшукати одну із цих веж», пропонує хтось із членів команди, вказуючи на найближчу будівлю. Ви киваєте, погоджуючись. У звіті Даєра згадувалось, що багато інформації викарбувано на стінах деяких будинків міста, можливо, вам пощастить натрапити на мапу чи схему вулиць, це б вам сильно допомогло.

Якщо дослідники розвідали околиці міста:

Та замість того, щоби прямувати до вежі, ви кличете інших іти за вами. Пригадуючи шлях, який розвідали з Еллсвортом, ви ведете групу до наполовину занесеної будівлі, яку знайшли вчора. Дорога туди виявляється трохи довшою, ніж до вежі, але через дах ви легко дістаєтеся вулиць міста.

Під час підготування до сценарію після відкриття початкової локації провідний дослідник знаходить половину зачіпок з неї (із заокругленням угору).

Інакше:

Дослідники не зазнають ніяких негативних ефектів.

Якщо професор Вільям Даєр живий:

«Будьте обережні, – попереджає професор. Ви з готовністю слухаєте, що він порадить, адже він пережив жахливий досвід. – Гліфи, викарбувані на цих стінах, багато можуть розказати про минуле цього місця. Вони старі, набагато старіші за все, що наш вид збудував за всю свою історію».

«До чого ви ведете? – втручається хтось позаду.

«Знаєте старе прислів'я: "стіни мають вуха, а у дверей є очі"? – відповідає Даєр. – Ми гадки не маємо, що може чаїтися в цих стінах, що може жити в товщі каменю та криги. Будьте напоготові... і не давайте жодним голосам, окрім наших, звучати у вас в головах. Зрозуміли?».

Ви погоджуєтеся й ковтаєте, гамуючи напад нудоти. Як на зло, вам почали всюди вижатися вуха та очі.

Дослідники не зазнають ніяких негативних ефектів.

Інакше:

Коли ви входите в будівлю, холод трохи вщухає, проте неспокійне почуття, що турбувало вас, коли ви споглядали місто згори, тільки росте. Без порад Даєра ви почуваєтеся абсолютно беззахисними в цьому моторошному місці. Кожен шум, кожен нерівний подих товаришів, кожен стукіт каміння змушує горло стискатись, а серце – калатати. Невдовзі ви навіть чуєте шепотіння в стінах – голоси, що не належать ані вам, ані комусь із команди. Що дужче ви намагаєтесь їх ігнорувати, то голосніше вони звучать, цілий хор у вашій свідомості. Вони про щось попереджають?

Кожний дослідник додає слабкість «Одержимість» до своєї колоди. Вона не враховується до розміру колоди.

Відкритий вхід до обсидіанової структури зустрічає вас, наче паща лютого хижака. Коли очі звикають до темряви, цікавість поступається місцем глибокому, всеосяжному страху. Гострокутна головна зала споруди виявляється місцем жорстокої різанини, поневічені трупи Древніх вкривають підлогу – купи шкірястої сірої плоті й липких, деформованих органів, вкритих густою темно-зеленою рідиною. Від жахливого смороду смерті до горла підступає нудота. Це не стародавні мумії. Ця різанина сталася зовсім недавно.

«Що могло таке зробити? – один із членів групи порушує важку тишу. Вашу увагу привертають фрески на стінах, на них зображена раса Древніх у битві проти якогось страшного прадавнього ворога. Ні, не одного – їх було багато. Команда не наважується довго лишатись на місці цієї бійні. Затискаючи носи, щоб не чути жахливого смороду, ви йдете далі.

Якщо Джеймс «Коржик» Фредерікс живий і динаміт указано серед здобутих ресурсів:

Вихід з будівлі завалений кригою та уламками стін. Поки ви зважуєте, як краще відкопати прохід, до вас наближається Коржик із кількома динамітними шашками, перев'язаними мотузком. «Заради бога, відійдіть з дороги, – буркоче він, кладе вибуховку й без жодних попереджень піднапює гніт. Ви разом з іншими кидаєтеся бігти з коридору, затискаючи вуха й лаючись собі під ніс. Через кілька секунд лунає страшний вибух, будівля здригається до самого фундаменту. Коли пилюка осідає, ви бачите, що Коржику вдалося пробити вихід. «Наступного разу, Коржику, я тобі клянуся…» – коментує хтось із команди.

Дослідники не зазнають ніяких негативних ефектів.

Інакше:

Вихід з будівлі завалений кригою та уламками стін. Пошуки іншого шляху займають у вас набагато більше часу, ніж ви очікували, і коли вам нарешті вдається вийти, ви вже добряче замерзли.

Додайте 1 жетон ❄ у торбу хаосу.

Слід нудотно-зеленої крові веде назовні й стікає вниз рівненькою стежкою, що наче виплавлена їдкою рідиною в гірському схилі. У протилежному напрямку гірський хребет тягнеться по периметру міста. Вдалині можна розгледіти лише темні контури наполовину похованої в снігу частини міста, планування якої вам абсолютно незнайоме навіть після детального вивчення нотаток Даєра. У самому центрі міста розташована велетенська піраміда, навколо неї розкидано чимало величних храмів. Висота конструкцій вражає, зважаючи на їхній вік і тутешні умови.

Команда експедиції голосує, у який бік доцільніше йти. Порівняйте три стовпчики нижче, щоб визначити, у якій найбільше живих членів команди.

Перша група	**Друга група**	**Третя група**
Докторка Емі Кенслер	Денфорт	Професор Вільям Даєр
Роальд Елсворт	Хіроко Такада	Ейверi Клейпул
Лікарка Мала Сінха	Ілія Ашевак	Джеймс «Коржик» Фредерікс

- Якщо перемогла перша група (лівий стовпчик), команда вирішує піти в центр міста, де розташовані найвеличніші споруди. Кожен партнер із цієї групи, якого виберуть супроводжувати дослідника, вводиться в гру з одним додатковим використанням. Перейдіть до **підготування (вер. 1)**.
- Якщо перемогла друга група (середній стовпчик), команда вирішує піти вздовж гірського хребта, до району, в який Даєр і Денфорт ще не ходили. Кожен партнер із цієї групи, якого виберуть супроводжувати дослідника, вводиться в гру з одним додатковим використанням. Перейдіть до **підготування (вер. 2)**.
- Якщо перемогла третя група (правий стовпчик), команда вирішує піти по сліду, залишеному загадковою істотою, що влаштувала бійню Древнім. Кожен партнер із цієї групи, якого виберуть супроводжувати дослідника, вводиться в гру з одним додатковим використанням. Перейдіть до **підготування (вер. 3)**.
- Якщо нічия за кількістю голосів між двома або більше групами, провідний дослідник може розв'язати її, додавши свій голос. *(Виконайте інструкції вище так, ніби вибрана група має найбільше людей.)*

Підготування дослідників

- Кожен дослідник може взяти із собою одного доступного члена команди експедиції, ім'я якого не викреслене. Введіть сюжетний актив цього персонажа в гру в ігровій зоні дослідника, що його вибрав. (Ці сюжетні активи належать до набору контактів *«Команда експедиції»*. Якщо біля імені персонажа стоїть позначка, натомість використайте ***рішучу*** версію його карти, що належить до набору контактів *«Смертельний міраж»*.) Розмістіть на цьому активі всі рани й потрясіння, що вказані в полі «Команда експедиції» журналу кампанії.

Підготування дослідників (вер. 1)

- Зберіть усі карти з таких наборів контактів: *«Місто Древніх»*, *«Древні»*, *«Скверна»*, *«Невимовні жахіття»*, *«Пінгвіни»*, *«Шоґґоти»*, *«Текелі-лі!»* та *«Замкнені двері»*. Ці набори позначені такими символами:

- Відкладіть набір контактів *«Шоґґоти»*.
- Зберіть колоду актів з карт «Неосяжне місто (вер. 1)» та «Гонитва за невідомим (вер. 1)». Вилучіть усі інші карти актів з гри.
- Перетасуйте 16 карт локацій «Міські вулиці» та введіть їх у гру разом із «Таємним проходом», як показано на сторінці 39.
  - Провідний дослідник має вибрати одну з восьми зовнішніх локацій. Кожен дослідник починає гру в цій локації.
  - Локації в цьому сценарії з'єднані із суміжними локаціями *(див. «Суміжність локацій» на наступній сторінці)*.
- Відшукайте по два жетони хаосу з такими значеннями (не з торби хаосу): ☠, ▲, ◆, ✾, 0, –1, –2 та –3. Випадково розкладіть ці жетони по одному на кожну з 16 локацій «Міські вулиці». Це ключі. *(Див. «Ключі» на наступній сторінці.)*
- Додайте 1 жетон ✾ у торбу хаосу.
- Вилучіть усі три копії ворогів «Сумирний Древній» із гри.
- Відкладіть ворога «Жах зірок».
- Вилучіть із гри всі копії слабкостей «Обмороження» та «Одержимість», що не були отримані дослідниками у вступі.
- Перевірте вибраний рівень складності.
  - Якщо ви граєте на складному рівні, покладіть 1 жетон приреченості на карту загрози 1a.
  - Якщо ви граєте на експертному рівні, покладіть 2 жетони приреченості на карту загрози 1a.
- Перетасуйте всі карти слабкостей «Текелі-лі!», що не в колодах дослідників, сформуйте з них окрему колоду й покладіть поряд із колодою загроз.
- Перетасуйте решту карт контактів і сформуйте колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

Підготування дослідників (вер. 2)

- Зберіть усі карти з таких наборів контактів: *«Місто Древніх»*, *«Створіння в льоду»*, *«Древні»*, *«Невимовні жахіття»*, *«Пінгвіни»*, *«Тиша й тайна»*, *«Текелі-лі!»* та *«Пронизливий холод»*. Ці набори позначені такими символами:

- Відкладіть набір контактів *«Створіння в льоду»*.
- Зберіть колоду актів з карт «Неосяжне місто (вер. 2)» та «Гонитва за невідомим (вер. 2)». Вилучіть усі інші карти актів з гри.
- Перетасуйте 16 карт локацій «Міські вулиці» та введіть їх у гру разом із «Таємним проходом», як показано на сторінці 40.
  - Кожний дослідник починає гру в правій нижній локації.
  - Локації в цьому сценарії з'єднані із суміжними локаціями *(див. «Суміжність локацій» далі)*.
- Відшукайте по два жетони хаосу з такими значеннями (не з торби хаосу): ☠, ▲, ●, ✾, 0, –1, –2 та –3. Випадково розкладіть ці жетони по одному на кожну з 16 локацій «Міські вулиці». Це ключі. *(Див. «Ключі» далі.)*
- Додайте 1 жетон ✾ у торбу хаосу.
- Вилучіть ворога «Жах зірок» та всі три копії ворогів «Сумирний Древній» із гри.
- Вилучіть із гри всі копії слабкостей «Обмороження» та «Одержимість», що не були отримані дослідниками у вступі.
- Перевірте вибраний рівень складності.
  - Якщо ви граєте на складному рівні, покладіть 1 жетон приреченості на карту загрози 1а.
  - Якщо ви граєте на експертному рівні, покладіть 2 жетони приреченості на карту загрози 1а.
- Перетасуйте всі карти слабкостей «Текелі-лі!», що не в колодах дослідників, сформуйте з них окрему колоду й покладіть поряд із колодою загроз.
- Перетасуйте решту карт контактів і сформуйте колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

Підготування дослідників (вер. 3)

- Зберіть усі карти з таких наборів контактів: *«Місто Древніх»*, *«Створіння в льоду»*, *«Пінгвіни»*, *«Скверна»*, *«Шогготи»*, *«Текелі-лі!»*, *«Пронизливий холод»* і *«Замкнені двері»*. Ці набори позначені такими символами:

- Відкладіть набір контактів *«Шогготи»*.
- Зберіть колоду актів з карт «Неосяжне місто (вер. 3)» та «Гонитва за невідомим (вер. 3)». Вилучіть усі інші карти актів з гри.
- Перетасуйте 16 карт локацій «Міські вулиці» та введіть їх у гру разом із «Таємним проходом», як показано на сторінці 41.
  - Кожний дослідник починає гру в лівій верхній локації.
  - Локації в цьому сценарії з'єднані із суміжними локаціями *(див. «Суміжність локацій» далі)*.
- Відшукайте по два жетони хаосу з такими значеннями (не з торби хаосу): ☠, ▲, ●, ✾, 0, –1, –2 та –3. Випадково розкладіть ці жетони по одному на кожну з 16 локацій «Міські вулиці». Це ключі. *(Див. «Ключі» далі.)*
- Вилучіть ворога «Жах зірок» і всі три копії ворогів «Пробуджений Древній» із гри.
- Вилучіть із гри всі копії слабкостей «Обмороження» та «Одержимість», що не були отримані дослідниками у вступі.
- Перевірте вибраний рівень складності.
  - Якщо ви граєте на складному рівні, покладіть 1 жетон приреченості на карту загрози 1а.
  - Якщо ви граєте на експертному рівні, покладіть 2 жетони приреченості на карту загрози 1а.
- Перетасуйте всі карти слабкостей «Текелі-лі!», що не в колодах дослідників, сформуйте з них окрему колоду й покладіть поряд із колодою загроз.
- Перетасуйте решту карт контактів і сформуйте колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

Суміжність локацій у «Місті Древніх»

У цьому сценарії локації розташовані рядами й стовпчиками, кожна з них межує з одною або кількома іншими локаціями.

- **У цьому сценарії суміжні локації вважаються з'єднаними одна з одною**.
- Суміжні локації мають спільну сторону (ліву, праву, верхню або нижню). Локації, що дотикаються тільки кутами, не суміжні.

Ключі

Під час підготування цього сценарію дослідники отримали вказівки випадково розмістити жетони хаосу на кожній з 16 локацій «Міські вулиці» як ключі. Ці ключі не мають потрапляти в торбу хаосу й не діють як звичні жетони хаосу. Натомість вони являють собою ключі, які дослідники можуть знаходити й використовувати під час сценарію.

Ключі можна збирати двома способами:

- Якщо на локації з ключем не лишилося зачіпок, дослідник може взяти ключ під контроль за допомогою властивості ➷.
- Ефекти деяких карт можуть дати змогу дослідникам отримувати контроль над ключами в інший спосіб.

Отримавши контроль над ключем, дослідник викладає його на свою карту дослідника. Якщо дослідника, що контролював один або більше ключів, було здолано, розмістіть усі його ключі на його локації. Властивістю ➤➤ дослідник може передати будь-яку кількість своїх ключів іншому досліднику у своїй локації.

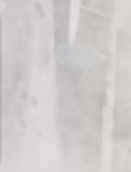
Режим самостійного сценарію

Якщо ви граєте цей сценарій як самостійний і не хочете враховувати будь-які попередні події, використайте ці вказівки для підготування до сценарію:

- Додайте 1 додатковий жетон ✾ у торбу хаосу за кожен рівень складності.
- Дослідники можуть вибрати, у яку версію цього сценарію грати.

Розташування локацій для сценарію «Місто Древніх (вер. 1)»

Розташування локацій для сценарію «Місто Древніх (вер. 2)»



Початкова локація

Розташування локацій для сценарію «Місто Древніх (вер. 3)»

Початкова локація

Інтерлюдія сценарію. Погляд в очі божевілля

Відшукайте всіх членів експедиції, що вижили (зокрема тих, що зараз під контролем дослідників) і не мають позначки біля імені в полі «Команда експедиції» журналу кампанії, випадково виберіть одного з них. Якщо таких членів експедиції немає, пропустіть решту цієї інтерлюдії.

Ви не помічаєте ефектів зловісного шепоту на вашій команді, доки не стає запізно. Ваш товариш уже не просто вивчає написи на стіні, він припадає до неї, прикладає вухо, його очі застигають у захопленому зациПенінні. Коли він простягає руку до дверей, то або не звертає уваги, або свідомо ігнорує потоки огидної скверни, що просочуються між тріщинами, і густий сірий туман, що намагається цілком поглинути його. Ви вигукуєте попередження в той момент, коли двері відчиняються, і вчасно відвертаєтеся, коли скверна лляється назовні. Ви ніколи не дізнаєтесь, що побачив ваш супутник, тільки краєм ока бачите проблиск невимовного, бездонного страждання, яке живе по той бік.

Якщо жертвою став Денфорт:

Аспірант широко розплющує очі, у всій повноті роздивляючись кошмарне видовище, кожен жахливий шепіт, кожен фрагмент божевілля. Ніж для льоду випадає з його рук. «Це... прекрасно, – нарешті проголошує він. – Чорна яма... різьблений край... місячна драбина...» Його голос стає дедалі голоснішим і несамовитішим. «Справжній, вічний, невмирущий!» Моторошна посмішка виграє на його обличчі.

Дослідник, що контролює Денфорта, знаходить одну зачіпку з найближчої локації із зачіпками. (Якщо ніхто не контролює Денфорта, натомість зачіпку знаходить провідний дослідник.)

Ваш товариш заклякає в проході: чи то від жаху, чи то його утримує якась невідома сила – вам не збагнути. Разом з іншими ви обережно підходите до двері, ретельно відводячи погляд, щоб не зазнати такої ж долі. Разом ви з важким гуркотом зачиняєте кам'яні двері й закриваєте решітки скверни, що вирує за ними. Щойно жахи з іншого боку перестає бути видно, очі відолахи закочуються, і він падає на кам'яну підлогу.

Його серце ще б'ється... та він вже ніколи не розплющить очі.

У полі «Команда експедиції» журналу кампанії викресліть ім'я вибраного персонажа. Якщо він був у грі, його здолано, вилучіть його з гри.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛІ до завершення сценарію

Якщо ви не досягли розв'язки (усіх дослідників здолали). *Поранені та втомлені, ви змушені сховатись у відносній безпеці в одній зі споруд. Ваша єдиний шанс – сховатися в місті прибульців і сподіватися, що вас не знайдуть його моторошні мешканці, які все ще блукають вулицями та старовинними залами.*

Перейдіть до **розв'язки 2**.

Розв'язка 1. *Тихий, неземний спокій зустрічає вашу команду, коли ви заходите в секретний прохід. Ви очікували, що вас зустріне шум і хаос, але ця моторошна тиша навіть гірша. Ніхто не промовляє ані слова, поки ви заглиблюєтеся все далі й далі в цю потаємну шахту. Ви відзначаєте неприродну гладкість стін, химерні позначки на підлозі й приглушене капання, капання, капання води вдалині.*

Годинами ви йдете все глибше й глибше, на кожному кроці питаючи себе, що ж ви робите. Хто за власним бажанням пірнув би в цю роззявлену пащу жаху? Ви ризикнули репутацією, коли вирушили в цю експедицію, потім ризикнули життям, коли не повернули назад після того, як ситуація вийшла з-під контролю. Тепер ви ризикуєте здоровим глуздом, докопуючись до таємниць, які жодна людина ніколи не мала б знайти.

Це хоробрість? Чи просто остання помилка купки дурнів, занадто впертих, щоб побачити, що наприкінці шляху чекає лише смерть? Не має значення, ви вже зайшли занадто далеко, щоб повертати. Так чи інакше, ви отримаєте відповіді на ваші запитання. Лишилося тільки з'ясувати, чи виживете ви після того, щоб розказати світові, що знайшли.

- У журналі кампанії запишіть: «*Команда знайшла секретний прохід*».
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги. Кожен дослідник додатково отримує 1 одиницю досвіду за кожну пару ключів, що були витрачені в сценарії.
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії запишіть кількість ран і потрясінь у кожного партнера в грі.
- Перейдіть до **інтерлюдії III «Остання ніч»**.

Розв'язка 2. *Довго тягнуться години. Ви не наважуєтеся виходити назовні, натомість ретельно досліджуєте кожну щілину свого притулку, сподіваючись знайти хоч щось, що зможе вам знадобитись. Але те, що ви знаходите, перевершує всі ваші сподівання. У крижаному підвалі будівлі ви натрапляєте на дивну кімнату явно ритуального призначення з басейном, у якому вирує калейдоскопічна скверна. Сірий туман клубочиться над його поверхнею, знайомі форми й дивні галюцинації матеріалізуються і зникають всередині нього.*

Ніби відчувши вашу присутність, скверна зупиняється й подається вам назустріч у якомусь дивному привітанні. Потім рідина зливається в мерехтливу переливчасту кулю й повзе по підлозі, зупиняючись, коли ви зупиняєтесь, і продовжуючи рух, коли ви йдете. Вона запрошує вас кудись, веде за собою. Ви розгублено переглядаєтеся з іншими дослідниками. Вона намагається вам щось показати? Відвести кудись? І якщо так... чи варто за нею йти?

Врешті-решт ви доходите згоди. Немає сенсу тут лишатись, погода погіршується з кожною хвилиною. Ви ухвалюєте рішення слідувати за дивним створінням у надії, що воно приведе вас до відповідей. Годинами ви йдете все глибше й глибше, на кожному кроці питаючи себе, що робите. Стародавня споруда змінюється на крижані тунелі, стіни навколо гладкі й сочаться темним іхором, підлога вкрита химерними позначками невідомого походження. Зрештою куля скверни просочується в стіну, залишаючи вас наодинці із сумнівами, страхами й неймовірно глибокою шахтою, що веде крізь крижане серце Антарктики в незвідані нетрі…

- У журналі кампанії запишіть: «*Команду провели до секретного проходу*».
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги. Кожен дослідник додатково отримує 1 одиницю досвіду за кожну пару ключів, що були витрачені в сценарії.
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії запишіть кількість ран і потрясінь у кожного партнера в грі.
- Перейдіть до **інтерлюдії III «Остання ніч»**.

Інтерлюдія III. Остання ніч

Остання ніч 1. *Важко назвати хоча б трохи безпечною темну яму, у якій ви опиняєтеся, та вам треба десь відпочити. Назовні досить важко було визначати час через антарктичне сонце, що весь час пливло десь над обрієм. Тепер, глибоко під землею, без жодного променю сонячного світла, це взагалі неможливо. Один з ваших супутників дістає кишеньковий годинник. З його розрахунків виходить, що минуло 14 годин, відколи ви спустились під землю, та ніхто не може в це повірити. Мандрівка не здається вам такою довгою, але втома в тілі свідчить, що це цілком можливо.*

У похмурій тиші ви стаєте табором. З команди, з якою ви починали мандрівку, лишились тільки ви й кілька спеціалістів, з якими вас познайомила докторка Кенслер. Решта аспірантів і дослідників або залишилась у проміжному таборі, де ви зійшли з «Феодосії»... або їх не стало.

Печера досить велика для тих небагатьох, хто залишився, а крижана підлога достатньо крихка, щоб поставити намети. Попри це, ви не почуваєтеся в безпеці. Ви замислюєтеся, чи почуватиметесь у безпеці ще хоч коли-небудь.

У вас є трохи часу, щоб відвідати кількох членів команди (або продивитись їхні речі, якщо їхні імена викреслені). Виберіть і прочитайте три будь-які секції нижче (чотири, якщо *команду провели до секретного тунелю*). Якщо ігровий ефект вибраної секції неможливо застосувати, ця секція не враховується, ви можете вибрати іншу. Після того як прочитаєте відповідну кількість секцій, переходьте до пункту **«Остання ніч 2»**.

Якщо Вільям Даєр живий:

Професор, який колись взагалі не хотів приєднуватися до експедиції, здається, повністю змінив свою думку... хоча ця його нова сторона турбує вас ще більше. «Тепер я розумію, чому Денфорт хотів повернутися, – пояснює він. – Воно кличе нас. Хіба ви не відчуваєте? Хіба не чуєте його? Воно хоче, щоб ми продовжували йти». Ви запитуєте, що це за «воно», і він невиразно жестикулює. «Воно. Я не знаю. Ці фантоми не поводяться як незалежні істоти, вам не здається? Можливо, ними керує більша сила. Або... – він ретельно обмірковує наступні слова. – Можливо, вони всі – одне ціле. Продовження одного безіменного божевілля. Цікаво, що ми з Денфортом виявили б, якби не втекли? Можливо, ми могли б уникнути всіх цих страждань...»

Розмова з професором Даєром допомагає вам угледіти сенс у всьому цьому безглузді. Будь-який один дослідник може вибрати та прибрати до п'яти карт слабкостей «Текелі-лі!» зі своєї колоди (*і затасувати їх до решти карт набору контактів «Текелі-лі!»*).

Якщо Вільяма Даєра викреслено і дослідники ще не отримали його карту з набору *«Пам'ять про загиблих»* у попередній інтерлюдії:

У вас є хвилина поглянути на старі ескізи професора. Він узяв їх із собою, на випадок, якщо вони знадобляться. Як ви й очікували, жодні зі створінь, яких він замалював, анітрохи не нагадують тих, що ви бачили. Коли ви вже майже кидаєте цю справу, то знаходите кілька замальовок міста, яке, як стверджував Даєр, вони знайшли за темною грядою гостроверхих гір. На них зображено величезну арку з викарбуваними п'ятьма гліфами всередині п'ятикутної зірки. Під аркою – чи позаду неї – намальоване щось гротескне. Лінії ескізу розпадаються на клубок легких штрихів і плям чорнила, які важко описати. Кілька створінь зі схожими на діжки тілами й головами, що нагадують морські зірки, – «Древні», яких професор описував у своєму звіті – обступають арку, благоговійно дивлячись на неї, їхні схожі на крила кінцівки шанобливо простягнуті в її бік. Вам хочеться спитати професора Даєра, що б це могло значити, та, на жаль, це вже неможливо. Ви забираєте його ескізи, сподіваючись, що вони ще вам знадобляться.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетну подію «Ескізи Даєра». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Вона не враховується до розміру колоди.

Якщо Денфорт живий:

Тієї ночі ви не розмовляєте з Денфортом. Це він розмовляє, але з ким саме, ви не впевнені. Спочатку здавалося, що він бурмоче сам до себе, як часто робив, але незабаром стає ясно, що це діалог, просто ви не чуєте його співрозмовника. «Ми вже близько, – тихо повідомляє він. – Я йшов за тобою, як ти показував. Ще трохи, і я знову тебе побачу. Ми знову зможемо бути разом. Ми зможемо бути... цілісними». Нарешті вам здається, що ви почули достатньо. Ви простягаєте руку й стискаєте плече Денфорта, добряче налякавши його. Ви готові заприсягтися, що бачили малесенький завиток чогось туманного, що сочилося з його очей, коли він обернувся, але він витирає обличчя рукавом, і все зникає. «О, це ви, – зітхає він. – Що ж, нам би не завадило трохи відпочити. У нас попереду довгий день».

Послухавши Денфорта, ви осягаєте божевілля цього місця трохи більше. Будь-який один дослідник може розпочати **сценарій IV «Серце божевілля»**, витягнувши дві додаткові карти в початкову руку.

Якщо Денфорта викреслено і дослідники ще не отримали його карту з набору *«Пам'ять про загиблих»* у попередній інтерлюдії:

Ви вирішуєте пошукати зачіпки в речах Денфорта в надії, що в нього був якийсь журнал чи інші матеріали з попередньої експедиції з Даєром. Натомість ви знаходите цілий склад художньої літератури, моторошної та суперечливої, зокрема потерту збірку Едгара Алана По. У цій книжці багато саморобних закладок, на полях – безліч нотаток і коментарів, деякі доречні, сенсу інших ви не розумієте. Ви не певні, нащо Денфорт взяв із собою стільки літератури, й особливо – свою улюблену книгу. Ви відкриваєте її на одній із закладок і читаєте: «Він боявся не тільки доторкнутися до неї, а й навіть підійти, а коли ми спробували подіяти на нього силою, він весь затремтів і дико заволав: "Текелі-лі!"». На полях Денфорт написав: «Що може витягти людину з такого пароксизму? Як мені позбутися цього жахливого почуття?».

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Збірка По». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Ця карта не враховується до розміру колоди.

Якщо докторка Емі Кенслер жива й у журналі кампанії записано: «*Докторка Кенслер на порозі відкриття*»:

Докторка Кенслер у панічному стані, коли ви заходите до її намету. Вона підводить на вас очі на коротку мить і одразу ж повертається до своїх записів у пошуках чогось. «Це має бути десь тут, це точно... – бурмотить вона. Ви вперше бачите докторку в такому стані. – Ось воно!» Книга, яку вона знайшла, на ваш подив, не один з її трактатів з біології чи підручник з анатомічними діаграмами. Це старий, заплісняві фоліант, написаний французькою мовою та не пов'язаний із жодною з точних наук. «Я знаю, що бачила її десь тут...» – продовжує бурмотіти вона, гортаючи сторінки в пошуках чогось конкретного. Ви сідаєте поряд, остерігаючись ставити їй запитання: це дуже несхоже на її звичну холодну та врівноважену поведінку. «Знайшла!» Вона закладає сторінку й нарешті повертається до вас. «Я можу вам довіряти?»

Ви киваєте. У вас складається враження, що вона не стала б вам показувати свою знахідку, якби до того не поділилась результатами своїх досліджень. Вона розгортає фоліант на схемі якоїсь незнайомої космічної ієрархії – абсурдної догматичної теорії, з якої поглузував би будь-який поважний науковець. «Єдиним в університеті, хто ще, окрім Даєра виступав проти нашої експедиції, був Генрі Армітедж. Він показав мені це після того, як Даєр написав свій звіт». Вона показує на секцію діаграми, що зображувала Землю, і ви помічаєте візерунок з ліній, що перетинаються на її краю. «Південний полюс, – промовляє вона. – Край світу, де сходяться лінії. Він назвав це екстремумом прадавніх сил. Я подумала, що це забобонна маячня, та мої дослідження свідчать, що це не так. Ті створіння – фантомні примари, ейдолони понівечених розумів, вони не прийшли сюди звідкись. Вони були тут завжди, від самого початку. Ви розумієте? – вона стискає в пальцях зразок скверни. – І ми... не перші, хто на них натрапив».

Дослідження докторки Кенслер дають вам змогу поглянути на ситуацію з більшою ясністю. У журналі кампанії запишіть: *«Докторка Кенслер зрозуміла істинну природу скверни».*

Якщо докторка Емі Кенслер жива, але в журналі кампанії не записано: «*Докторка Кенслер на порозі відкриття*»:

Докторка Кенслер нагороджує вас холодним поглядом, коли ви заходите до її намету, після чого повертається до роботи. «Пробачте, але я надто зайнята, щоб задовольняти вашу несвоєчасну цікавість, і не маю часу на пустопорожні розмови. Знайдіть когось іншого, з ким можна було б потеревенити, і, будь ласка, дайте мені спокійно займатися своєю роботою».

Вона не хоче вас зараз бачити. Виберіть когось іншого. *(Це не враховується як секція, яку ви можете прочитати.)*

Якщо докторку Емі Кенслер викреслено і дослідники ще не отримали її карту з набору «*Пам'ять про загиблих*» з інтерлюдії I:

Ви вирішуєте оглянути нотатки досліджень, залишені керівницею цієї приреченої експедиції, адже якщо хтось і міг збагнути, що ви тут бачили, то це докторка Кенслер. Можливо навіть, що вона знала більше, ніж розповідала. Ви обшукуєте її намет, перебираєте речі, поки не натрапляєте на товстий щоденник. Він заповнений ретельними записами про подорож до Антарктиди й перші кілька днів, коли ви розвантажували припаси й ставали табором. Потім її нотатки стають менш детальними й більш плутаними. Її опис останніх кількох днів перед авіакатастрофою більше нагадує заплутаний набір видінь, ніж щоденник. Вона писала про стіни, з яких сочиться чорна скверна, нескінченну пустоту під покровом криги, про щось потойбічне та зле, що причаїлось у ядрі за аркою – і на цьому записи обриваються.

Докторка Кенслер не здається людиною, що записувала б свої сни або фантазії – щось помутнило її розум. Щось показувало їй ці дивні речі, і вона це записувала. Але нащо? Коли? Ви вирішуєте доповнити її журнал, записавши, як ви запам'ятали, все, що сталося. Вами керує похмура думка, що, якщо вам не вдасться покинути цей континент живими, хтось може знайти цей журнал і дізнатися, що тут відбувалось...

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Щоденник Кенслер». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Вона не враховується до розміру колоди.

Якщо лікарка Мала Сінха жива:

Вперше за час експедиції лікарка Сінха сама відшукує вас, щоб потурбуватись про ваші рани. Ви дозволяєте себе оглянути в тиші, вона навіть не сварить вас як зазвичай, тільки киває сама до себе. Врешті-решт вона промовляє: «Я втратила стільки пацієнтів, що вже не можу й злічити. Здебільшого я не могла нічого вдіяти. Гадаю, це природно. Адже люди – дуже крихкі істоти, варто трохи нас перекрутити, і ми ламаємось». Вона точними виміряними рухами накладає пов'язку на ваше плече, та ви відчуваєте, що її пальці ледь помітно тремтять. «Я обрала цю професію, бо дуже не любила бачити, як люди страждають. Не надто обачне рішення, насправді на цій роботі я лише дивлюся на страждання людей». Ви питаєте, чи подобається їй бачити, як після її праці люди видужують. «Звісно ж! – вона глибоко зітхає. – Проте цього разу... – вона відводить очі, переходячи на шепіт. – Не думаю, що матиму таке задоволення. А ви?»

Досвід і вміння лікарки Сінхи допомагають вам загоїти рани. Будь-який один дослідник може вилікувати 1 фізичну травму або прибрати 1 рану з будь-якого партнера в журналі кампанії.

Якщо лікарку Малу Сінху викреслено і дослідники ще не отримали її карту з набору «*Пам'ять про загиблих*» у попередній інтерлюдії:

Хто знає, що змушує вас обшукати намет лікарки Сінхи, та коли ви до нього заходите, одразу розумієте, що не знайдете тут жодних відповідей. Але, можливо, вам вдасться якось використати її стареньку аптечку й теплий одяг. Коли ви розкладаєте медичні препарати по кишенях одного з її рюкзаків, холод пробігає по вашій спині. Ви запевняєте себе, що це продиктовано необхідністю, але на сумлінні все ж важким тягарем осідає усвідомлення, що ви копирсалися в речах загиблої. Ви вдягаєте на плечі рюкзак і вже розвертаєтеся до виходу з намету, сподіваючись забути про цю невтішну справу, коли щось із тихим стуком випадає з передньої кишені рюкзака. Оглянувши підлогу, ви знаходите невеличкий шкіряний гаманець. У ньому лише шпилька для волосся, світлина з докторкою Сінхою в оточенні, мабуть, її сім'ї, і корінець квитка в театр Ріверв'ю. Ви не замислюючись кладете це все назад у кишеню. Якщо Сінха це зберігала, воно мало щось для неї означати.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Аптечка лікарки Сінхи». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Ця карта не враховується до розміру колоди.

Якщо Джеймс «Коржик» Фредерікс живий:

Коли ви підходите, Коржик вихоплює свій кольт. З його червоних очей та тремтіння руки ясно, що він уже давно як слід не відпочивав. Зрозумівши, хто перед ним, він вибачається та опускає зброю. «Подумав, що ти один із тих... ну ти зрозумів», – невиразно пояснює він. Ви зауважуєте, що вам пощастило, що в нього неабияка витримка. «Витримка, еге ж, – іронічно посміхається він. У повітрі повисає довга пауза. – Ну ж бо, допоможи мені розвести вогонь». На пару із сивочолим ветераном ви в тиші складаєте залишки дров у багаття в центрі табору та пробуєте його запалити. В умовах холоду та вологості, що панують навколо, це займає у вас не менш як пів години. Вогонь охоче поглинає деревину, відкидаючи мерехтливі тіні на вкриті кригою стіни печери. Нарешті Коржик порушує тишу. «Оце, – промовляє він упевнено. – Я це пам'ятаю». Ви не питаєте, про що він, – одного погляду на його відсторонені очі було достатньо, щоб зрозуміти. Він говорить про відчуття близького кінця, що огорнуло табір. «Дам тобі пораду: коли прийде час діяти – не вагайся. Байдуже, скільки нас лишиться. Байдуже, яка жахлива доля дивитиметься тобі в обличчя. Якщо ти завагаєшся, то загинеш». Ви повільно киваєте. У вас складається враження, що Коржик не вагався жодної миті свого життя.

Поради Коржика допомагають вам підготуватися до подальшої подорожі. Будь-який один дослідник додатково отримує 1 одиницю досвіду.

Якщо Джеймса «Коржика» Фредерікса викреслено і дослідники ще не отримали його карту з набору *«Пам'ять про загиблих»* у попередній інтерлюдії:

Коли ви стаєте табором, один із членів команди підходить до вас із рюкзаком з речами, що належали Коржику. «Я подумав, що найкраще буде віддати це вам», – зі скорботою в голосі каже хлопець, протягуючи рюкзак. Ви сідаєте біля багаття, по черзі витягаєте з рюкзака речі та роздивляєтеся їх. Це особисті речі Коржика: кишеньковий годинник із тріснутим циферблатом, коробка сірників з логотипом готелю «Екселсіор» і, звісно ж, його вірний револьвер – кольт 32-го калібру. Він у чудовому стані, ствол відполірований до блиску, а на дерев'яному руків'ї ані плями. Знаючи Коржика, найімовірніше, він за ним так ретельно доглядав більше за старою звичкою, ніж через велику любов до зброї. Ви відкриваєте барабан і помічаєте, що там лишилося всього кілька набоїв. Задумливо повертаючи механізм на місце, ви тихо обіцяєте старому буркотуну, що використаєте їх так, щоб він пишався.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Культ Коржика 32-го калібру». Ця карта належить до набору контактів *«Пам'ять про загиблих»*. Вона не враховується до розміру колоди.

Якщо Ейвері Клейпул живий:

Коли ви підходите, Клейпул роздивляється крижані стіни, стурбовано зморщивши лоба. «Тут має бути тепліше, – пояснює він, – та навіть без холодного вітру температура майже на 10 градусів нижча». У цей момент у кризі щось ворушиться: чи то тінь, чи то відблиск світла. Ви з Клейпулом інстинктивно відсахуємося. Ледь помітна темна пляма трохи кружляє та зникає. Ви озираєтеся, та позаду вас немає світла, яке могло б створити таку ілюзію. «Щось із цією кригою не те, – шепоче Клейпул. – Цей холод не може бути природним. У звіті Даєра такі внутрішні приміщення були описані як теплі та придатні для життя, це ж, натомість...» Ви обмінюєтесь багатозначними поглядами. «Ми маємо бути готовими до будь-чого».

Прогнози Клейпула допомагають вам уберегтися від негоди. Приберіть один жетон ❄ з торби хаосу.

Якщо Ейвері Клейпула викреслено і дослідники ще не отримали його карту з набору *«Пам'ять про загиблих»* у попередній інтерлюдії:

Речі Клейпула, разом із мапою льодовика Росса, лежать розкидані біля головного намету табору. На мапі багато позначок і написів, сенсу яких ви не розумієте. Порив морозного вітру відкриває стулки намету й змушує вас обхопити себе руками, щоб зберегти тепло. Без Клейпула ви беззахисні перед небезпечною погодою. Втрапити в полярну завірюху може бути смертельно небезпечно, а він був єдиним, у кого було достатньо досвіду, щоб їх точно передбачати. Ви зітхаєте й уже збираєтеся йти, коли ваш погляд падає на важке хутряне пальто, складене поряд з речами Клейпула. Потім ви оглядаєте власне – зношене й пошарпане за бурхливу подорож. Ви підбираєте пальто Клейпула й залишаєте своє. Може, він усе ж не залишив вас зовсім без захисту від погоди.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Хутра Клейпула». Ця карта належить до набору контактів *«Пам'ять про загиблих»*. Ця карта не враховується до розміру колоди.

Якщо Роальд Еллсворт живий:

Ви вже знаєте, що на думці Еллсворта, коли він підходить до вас із ліхтарем в одній руці та ножем для льоду в іншій. «Як щодо невеличкої прогулянки?» Він передає вам ліхтар, і ви разом ідете з табору. Ви неголосно перемовляєтеся, досліджуючи крижані нетрі, і відходите все далі від місця стоянки. Вдвох ви можете розвідати набагато більшу площу, ніж разом з усією командою, ще й тягнучи важкий багаж. «Ви, мабуть, думаєте, що я якийсь дурний чи не при тямі, – припускає Еллсворт після години швидкого маршу. – Завжди йду кудись сам, шукаю собі неприємності. Блукаю там, куди краще не ходити». Ви знизуєте плечима й зазначаєте, що ви теж тут із ним. «Точно. Тому я сумніваюсь, що ваша думка про мене об'єктивна», – з усмішкою відповідає він. Печерою проноситься порив морозного неприємного на запах повітря, наче подих у пащі велетенського звіра. «Що ж, тим не менш, я радий, що ви пішли зі мною, – визнає дослідник трохи невпевнено. – Дивіться, – він указує вперед, де тунель розходиться на два коридори. Потік гнилотного повітря потрохи вщухає, та вам ясно, що він іде з лівого коридору. «З того боку є щось, що нагнітає повітря. Це має про щось свідчити, правда?» Ви погоджуєтеся, проте вам дуже не подобається, чим це все пахне.

Розвідка з Еллсвортом дає вам хороший маршрут для просування далі. У журналі кампанії запишіть: *«Дослідники розвідали місце розгалуження тунелю»*.

Якщо Роальда Еллсворта викреслено і дослідники ще не отримали його карту з набору *«Пам'ять про загиблих»* у попередній інтерлюдії:

Складається враження, ніби Еллсворт готувався до кінця світу. Попри репутацію легкого на підйом дослідника й досвідченого туриста, поверховий огляд залишків його речей виявляє тонну провізії, припасів і спорядження для холодної погоди. Поки команда в скорботній тиші ділить його речі, щоб знайти їм найкраще застосування, ви помічаєте запасну пару водонепроникних черевиків, яку він, певно, взяв про всяк випадок. Ви сумніваєтеся, чи зможе хтось справді йти його слідами, та із цими чоботями вам це точно буде легше робити.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Черевики Еллсворта». Ця карта належить до набору контактів *«Пам'ять про загиблих»*. Вона не враховується до розміру колоди.

Якщо Хіроко Такада жива:

До Такади ви приходите не по допомогу, а зі звинуваченням. Вона щось приховує, до чогось готується – ховає частину припасів від інших, працює над деталями літака у вільний час. «Ви маєте рацію, – зітхає вона у відповідь. – Я планувала повернутися. Втекти, поки ніхто не бачить, назад до льодовика, подалі від цього проклятого місця. Але... – вона дивиться на решту команди, що, всупереч зловісним передчуттям, сповнена надії. – Я б ніколи не вибралася звідси одна. Не переймайтесь. Я нікуди не піду. Давайте, беріть із цього мішка що хочете». Ви вирішуєте повірити їй, проте все ж хвилюєтеся за неї. Зазвичай її монотонний голос сповнений змученого цинізму, та не цього разу. Складається враження, що вона зневірилась. «Чого ви ще тут? – питає вона після довгої паузи. – Ви отримали те, за чим прийшли». Ви хитаєте головою та запевняєте її, що хвилюєтесь за неї. На її обличчі з'являється стомлена усмішка. «Ну, це дуже нерозумно з вашого боку. Але... дякую».

Такада докладає зусиль, щоб ви були якнайкраще споряджені на наступному етапі подорожі. Будь-який один дослідник може розпочати **сценарій IV «Серце божевілля»** з трьома додатковими ресурсами.

Якщо Хіроко Такаду викреслено і дослідники ще не отримали її карту з набору *«Пам'ять про загиблих»* у попередній інтерлюдії:

Як для людини, котра наче як пишалася своїми організаторськими навичками, механічне обладнання Такади – в абсолютному хаосі. Якби ви її не знали, то вирішили б, що її речі складені абсолютно випадково, але, найімовірніше, у неї просто була якась своя система. Ви витрачаєте кілька хвилин, риючись у її речах у пошуках чогось, що могло б знадобитися решті членів експедиції. Без Такади вам ніяк не вдасться зібрати останній аероплан, щоб він ще й злетів, тому насправді більшість її речей доведеться залишити, коли ви завтра вирушите в гори. Але деякі з її припасів вам ще можуть знадобитись.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетну подію «Запаси Такади». Ця карта належить до набору контактів *«Пам'ять про загиблих»*. Вона не враховується до розміру колоди.

Якщо Ілія Ашевак живий:

Знайти Ілію нескладно: настирливий собачий гавкіт видає його позицію. «Анью, припини! – командує він, намагаючись її заспокоїти. Собака стоїть на межі табору та гавкає в темряву за його межами, наче там у тінях щось ховається. Можливо, там справді є щось, чого ви не бачите. «Ну все, Анью, годі! Досить галасувати! – кричить Ілія. Потім він бачить, як ви наближаєтесь і жестом кличе вас допомогти забрати її. «Можете взяти її за нашийник? Треба відтягти її назад до наметів». Після кількох спроб вам усе ж вдається відвести Анью назад до табору. Весь шлях вона скиглить і водить носом. «Вона щось унюхала, – пояснює Ілія, коли вона нарешті заспокоюється. – Ніколи не бачив, щоб вона так поводилася. Хай що чекає попереду, це не щось хороше. Чи хоча б нормальне, – він проводить п'ятірнею по волоссю та знизує плечима. – Та це для нас не новина».

Дружні посиденьки з Ілією та Анью роблять світ навколо трішечки кращим. Будь-який один дослідник може вилікувати 1 психічну травму або прибрати 1 потрясіння з будь-якого партнера в журналі кампанії.

Якщо Ілію Ашевака викреслено і дослідники ще не отримали його карту з набору «*Пам'ять про загиблих*» у попередній інтерлюдії:

Ви сидите за межами табору й роздумуєте, що ж іще доля може для вас готувати, коли раптом відчуваєте обережні поштовхи під лікоть. Ви різко повертаєтеся, очікуючи побачити, як ще одне з тих жахливих створінь вирінає з-під криги, але це лише Анью, вірна супутниця Ілії. Велика сіра собака дивиться на вас, наче чогось хоче. Ви хитаєте головою та повільно підводитеся на ноги. Досить скорботи на сьогодні. Ви йдете назад до табору й чуєте за собою легкі собачі кроки. Ви зупиняєтеся та ще раз дивитеся на Анью, а вона – на вас. Чого вона хоче? Розради? Підтримки? Ви присідаєте біля неї та запускаєте пальці в її густе хутро, тихо примовляючи, щоб заспокоїти і її, і себе. Так, Ілії більше нема. Ні, я не знаю, чи ми самі в безпеці. Хочеш піти зі мною? *Анью махає хвостом.* Умовила.

Будь-який один дослідник може додати до своєї колоди сюжетний актив «Анью». Ця карта належить до набору контактів «*Пам'ять про загиблих*». Вона не враховується до розміру колоди.

Остання ніч 2. *Ви марно намагаєтеся заснути, ніч тягнеться наче цілу вічність, ваші думки в'ються в нескінченному лабіринті тривог і сумнівів.*

- Якщо ви вже грали **сценарій ??? «Смертельний міраж»** у цій кампанії, прочитайте пункт «**Остання ніч 3**».
- Інакше перейдіть до пункту «**Остання ніч 4**».

Остання ніч 3. *Коли ви нарешті провалюєтеся в сон, знову з'являються загадкові двері. Вони мерехтять, сірий туман виривається зі щілин дверної рами. Вам знову пропонують вибір. Але чи наважитеся ви ризикнути й знову зануритися в холодну ілюзію?*

Дослідники повинні вибрати одне:

- *Відчинити двері та знов увійти до міражу.* Додайте 1 жетон ❄ в торбу хаосу до кінця кампанії. Перейдіть до **сценарію ??? «Смертельний міраж»**.
- *Ігнорувати двері, дати їм зникнути.* Перейдіть до **сценарію IV «Серце божевілля»**. *(Ви більше не зможете повернутись до «Смертельного міражу» до кінця кампанії.)*

Остання ніч 4. *Коли ви нарешті провалюєтеся в сон, неясна загроза на обрії свідомості підхоплює вас із ліжка. Ви інстинктивно тягнетеся до зброї, та навкруги все наче спокійно, проте...*

Ви підводитеся на ноги, шоковано озираючись навколо. Ваш табір, звісно ж, надійно захищений від непогоди, але все ж розміщений посеред дикої антарктичної тундри, зараз же ви стоїте в приміщенні посеред холу, який здається вам невловимо знайомим. Ви трохи розгрібаєте сніг, що все ще лежить навколо вашого спального мішка, і бачите вимощену плиткою підлогу, якої точно раніше не було. Це що, сон?

Поки ви сумніваєтеся в реальності цього дивного місця, стіни й підлога починають мерехтіти й зникають. Ви знов стоїте на морозі посеред табору в оточенні супутників, і тільки двері, що ведуть із того залу, залишаються на місці. Густа сіра димка клубиться навколо, наче спрямовує вас до дверей.

Це не гра світла й тіні, відбувається щось надприродне. Ця щільна скверна схожа на речовину, з якої складалися ті кошмарні створіння, з якими ви зіткнулися після падіння літака. Достатньо схожа, щоб задуматись, чи ви справді хочете побачити те, що вона прагне вам показати.

Дослідники повинні вибрати одне:

- *Відчинити двері та увійти до міражу.* Перейдіть до **сценарію ??? «Смертельний міраж»**.
- *Ігнорувати двері, дати їм зникнути.* Перейдіть до **сценарію IV «Серце божевілля»**. *(Ви більше не зможете повернутись до «Смертельного міражу» до кінця кампанії.)*

Сценарій IV. Серце божевілля

Коли ви читатимете вступ до сценарію, перевіряйте журнал кампанії та зачитуйте всі розділи, що відповідають вашій ситуації.

Наступного дня ви занурюєтеся ще глибше в печери й тунелі під крижаною кіркою Антарктиди. Ви проходите під величезними склепіннями з обсидіану та старезного сланцю, через вкриті вишуканою різьбою коридори й величезні багатоколонні зали, вниз, у незвідані й незбагненні глибини.

Якщо докторка Емі Кенслер жива:

Лідерка експедиції збирає команду для напутньої промови, перш ніж ви зайдете під арку. «Хвилинку уваги. Я знаю, що умови в нас... не ідеальні, – починає Кенслер. – Та ми вже майже біля цілі. Залишилось всього нічого, і ми отримаємо відповіді. І тоді всі наші зусилля, усе це безглуздя матиме сенс. Ще трохи, і ми дізнаємося правду, – докторка зітхає. – Це було тяжко для кожного з нас. Та прошу, потерпіть ще трохи. Обіцяю, воно буде того варте». Усупереч загальному похмурому настрою чується схвальний шепіт. Ви зайшли так далеко не для того, щоб тепер розвернутися.

Дослідники не зазнають ніяких негативних ефектів.

Інакше:

Крок за кроком ви з іншими вцілілими спускаєтеся вниз по схилу. Настрій у групі похмурий і зневірений. Ви відчуваєте, що із цього місця немає вороття, наймовірніше, ви зустрінете тут свій кінець. Вага цієї обтяжливої думки робить кожен ваш крок дедалі складнішим.

Всі дослідники отримують 1 фізичну травму.

Якщо дослідники розвідали місце розгалуження тунелю:

Через деякий час ви виходите до знайомого розгалуження в печері, того самого проходу, який ви з Еллсвортом розвідали минулої ночі. Ви пояснюєте іншим, що вчора помітили, як через лівий прохід циркулює повітря, а отже, це навряд чи глухий кут. Інші кивають на знак згоди, і ви разом рушаєте цим, на вашу думку, правильним шляхом.

Після підготування, але перед початком гри провідний дослідник може подивитись відкритий бік будь-яких двох локацій «Стародавня споруда» в грі.

Інакше:

Через деякий час ви виходите до розгалуження в печері. Ліворуч від вас тунель із меншою крижаною стежкою з крутим і небезпечним нахилом. Праворуч схил просто спускається далі без особливих змін. Не маючи іншої інформації, ви вибираєте більший з двох проходів. Шлях розгалужується, ведучи вас кружним, довгим маршрутом. Ви заглиблюєтеся ще далі в печери, тепер уже не певні, як повернутись назад...

Дослідники не зазнають ніяких негативних ефектів.

Минають години. Зрештою прохід виводить у більший коридор з обробленого каменю, з однією останньою аркою, що позначає кінець колосального узвозу, яким ви весь цей час спускалися.
П'ять незнайомих гліфів прикрашають арку, зрозуміти їхнє значення неможливо. Дорога по той бік арки більше схожа на величезний підземний тунель, ніж на природне печерне утворення, – стіни складені з гладкого кутастого каміння, поцяткованого чужорідними позначками й ледь-ледь вкритого гнилим різнобарвним іхором.

Якщо Денфорт живий:

«Ті створіння... це вони все побудували, – пояснює Денфорт, коли ви проходите під останньою аркою. – Усе саме так, як я припускав минулого разу, коли був тут. Ця частина Антарктиди не виникла природним шляхом. Усе пов'язано. Ми в самому серці їхньої цивілізації». Ви питаєте, що він має на увазі й що ж ви тоді вчора досліджували, як не їхнє місто? «Місто – тільки верхівка айсберга, пробачте за банальну аналогію, – заявляє він. – Як верхній поверх хмарочоса. Усе інше поховане під кригою. Ми не могли цього знати». Ви цікавитеся, як глибоко, на його думку, сягає місто. «З того, що ми знаємо про їхню історію?» – він ловить ваш погляд, по його чолу стікає піт. З усією серйозністю він відповідає: «До самого дна океану».

Дослідники не зазнають ніяких негативних ефектів.

Інакше:

Коли ви проходите під останньою аркою, починаєте сумніватися в реальності цього місця. Спочатку ви думали, що це природна печера, але тепер зрозуміло, що до її створення доклали руку Древні або якась інша первісна, можливо, інопланетна сила. Чи, може, ви помиляєтесь? Можливо, це не вони були прибульцями, незваними гостями у вашому домі. Можливо, Антарктида, як і Земля, ніколи не призначалася для вас чи будь-кого з вашого роду. Правда про нікчемність людства вражає вас до глибини душі.

Усі дослідники отримують 1 психічну травму.

Якщо кристал скверни вказано серед здобутих ресурсів:

Щойно ви входите до секції з обробленим гладким камінням, ваш рюкзак починає світитися. У паніці ви скидаєте його з плеча й відсахуєтеся. Вичекавши хвилину й не помітивши жодних змін, ви підходите й обережно відкриваєте його. Всередині світиться дивний потойбічний кристал, який ви знайшли після авіакатастрофи. Здається, він реагує на це місце яскравим світлом і неголосним гудінням. Він не виглядає небезпечним, тож ви прив'язуєте кристал до поясу, щоб освітлювати ним шлях.

Дослідники не зазнають ніяких негативних ефектів.

Інакше:

Темрява по той бік нагадує безодню на дні океану. Світло від ваших смолоскипів і ліхтарів сягає лише на один-два метри вперед, перш ніж його поглинає темрява. У поєднанні з високим тиском повітря та пронизливим холодом вам здається, ніби вага всього світу нависає над вами. Це подорож, сповнена ні на що не схожого жаху.

Додайте 1 жетон ❄ у торбу хаосу.

Нарешті цей величезний тунель закінчується, і ви виходите до зали, до якої сходиться багато шляхів, і зупиняєтеся перед величезною запечатаною брамою, прикрашеною тими ж п'ятьма гліфами. Низка механізмів блокує їхню роботу. Канали й канавки простягаються від поверхні брами до кожного з п'яти гліфів.

За воротами чути знайоме бурління, булькання й бурмотіння скверни, кипіння ненависного туману. «Воно за цими дверима», – каже хтось із вашої компанії, і ви вимушені погодитися. Ви відчуваєте його присутність – точніше, відчували її весь час, відколи ступили на землю Антарктиди, а тепер його поклик стало неможливо ігнорувати. Воно ледь чутно шепоче вам. Перед вашим поглядом виникають видіння. Ваші найсміливіші мрії та найрадісніші моменти. Найпотаємніші бажання й найважчі випробування. Це міраж. Ні, Міраж. Запечатаний за цими дверима, імовірно, на віки вічні, під наглядом або, можливо, навіть під контролем тих, хто прийшов сюди до вас. Але він вислизає, крапля за краплею. Істоти, з якими ви зустрічалися і з якими боролися, – достатній доказ. Древні теж знали, що воно потрохи виривалося на волю. Вони збудували це місце, а тепер воно покинуте…

Дослідники повинні вибрати одне:

- *Залишитись тут, дослідити величну браму й спробувати дізнатися більше.* Ви гратимете в обидві частини сценарію. Перейдіть до пункту **«Серце божевілля, частина перша»**.
- *Ви не можете втрачати час. Пройти крізь ворота!* Ви пропустите першу частину сценарію. Перейдіть до пункту **«Серце божевілля, частина друга»**.

Серце божевілля, частина перша

Ви вирішуєте вивчити механізм брами й численні шляхи, що розходяться від цього величезного тунелю, у надії, що зможете знайти спосіб зупинити сутність по той бік, не дати їй вирватись. Можна припустити, що технологія, яку використовували для запечатування цієї брами, була якось пов'язана із цими п'ятьма гліфами. Можливо, якщо ви розвідаєте територію навколо, то зможете знайти частини, яких не вистачає.

Перейдіть до **підготування**.

Підготування дослідників

- Кожен дослідник може взяти із собою одного доступного члена команди експедиції, ім'я якого не викреслене. Уведіть сюжетний актив цього персонажа в ігрову зону дослідника, що його вибрав. (Ці сюжетні активи належать до набору контактів *«Команда експедиції»*. Якщо біля імені персонажа стоїть позначка, натомість використайте ***рішучу*** версію його карти, що належить до набору контактів *«Смертельний міраж»*.) Розмістіть на цьому активі всі рани й потрясіння, що вказані в полі «Команда експедиції» журналу кампанії.

Підготування сценарію

- Зберіть всі карти з таких наборів контактів: *«Серце божевілля»*, *«Велика печать»*, *«Скверна»*, *«Невимовні жахіття»*, *«Пінгвіни»*, *«Шоґґоти»*, *«Текелі-лі!»*, *«Прадавнє зло»* та *«Замкнені двері»*. Ці набори позначені такими символами:

- Введіть «Браму І'куаа» в гру відкритим боком догори.
  - Усі дослідники починають гру в «Брамі І'куаа»
  - *Примітка: закритий бік «Брами І'куаа» не використовується в цій частині сценарію.*
- Перетасуйте всі 15 локацій «Стародавня споруда» (5 з набору *«Велика печать»* та ще 10 з набору *«Серце божевілля»*). Уведіть локації в гру, розташуйте їх випадково, як указано на мапі на с. 52.
  - У цьому сценарії локації «Стародавня споруда» розташовані на п'яти радіусах, що розходяться від «Брами І'куаа», і на трьох кільцях, для яких вона є центром.
- Відкладіть п'ять жетонів печатей.
- Перевірте вибраний рівень складності.
  - Якщо ви граєте на складному рівні, покладіть 1 жетон приреченості на карту загрози 1а.
  - Якщо ви граєте на експертному рівні, покладіть 2 жетони приреченості на карту загрози 1а.
- Перетасуйте всі карти слабкостей «Текелі-лі!», що не в колодах дослідників, сформуйте з них окрему колоду й покладіть поряд із колодою загроз.
- Перетасуйте решту карт контактів і сформуйте колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

Локації «Стародавня споруда»

Локації «Стародавня споруда» є в декількох наборах контактів. (Наприклад, у цьому сценарії їх слід взяти з наборів *«Серце божевілля»* та *«Велика печать»*.) Оскільки закрита локація може належати до різних наборів, вона не має символу набору контактів на закритому боці. Щоб визначити, до якого набору належить локація «Стародавня споруда», погляньте на її відкритий бік.

Печаті

У цьому сценарії вам знадобляться п'ять жетонів печатей. Вони символізують важливі технологічні артефакти, які будуть вам потрібні, щоб утримати божевілля за брамою І'куаа. Кожна печать має власний символ:

Печать ☾ *Печать* ♆ *Печать* ♁ *Печать* ♃ *Печать* ♄

Кожна з печатей має неактивний та активований бік. Активований бік можна відрізнити за яскраво забарвленим контуром символу.

Неактивна *Активована*

Дослідники отримуватимуть указівки, коли треба вводити печаті в гру та в якому стані вони будуть. **Самі по собі печаті не мають ігрових властивостей**. Дослідникам доведеться з'ясувати, як знаходити, брати під контроль, активувати й використовувати печаті, щоб покласти кінець цьому божевіллю.

Коли дослідник отримує контроль над печаттю, покладіть її на його карту дослідника. Коли дослідник, що контролює одну печать або більше, вибуває з гри (за винятком, коли він відступив), вилучіть його печаті з гри. Їх втрачено назавжди.

Як властивість ➤ дослідник може передати контроль над печаттю іншому досліднику в тій самій локації або взяти під контроль печать, що належить іншому досліднику в тій самій локації.

Суміжність локацій у сценарії «Серце божевілля»

У цьому сценарії локації розташовані у фігурі, що складається з радіусів і кілець. Є три кільця, на кожному з яких розташовано п'ять локацій, і п'ять радіусів, на кожному з яких – три локації.

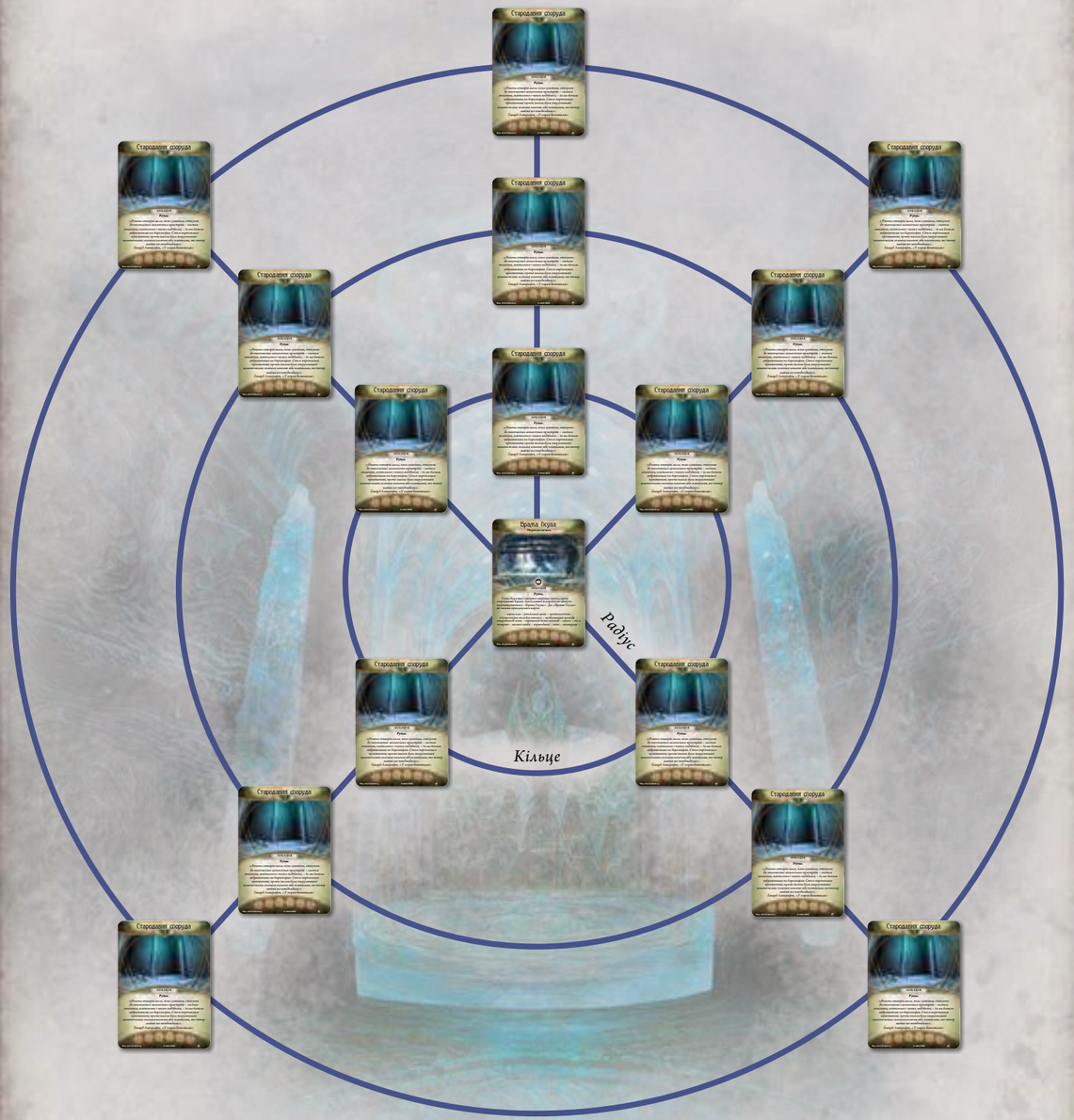
- **У цьому сценарії локації є суміжними із сусідніми локаціями на одному кільці, а також із сусідніми локаціями на одному радіусі.**

Режим самостійного сценарію

Якщо ви граєте цей сценарій як самостійний і не хочете враховувати будь-які попередні події, використайте ці вказівки для підготування до сценарію:

- Додайте 2 додаткових жетони ✱ у торбу хаосу за кожен рівень складності.

Розташування локацій для сценарію «Серце божевілля»



Примітка: у другій частині п'ять із цих локацій, вибрані випадково, замінюють на «Пілони з імли».

Інтерлюдія сценарію. Останній жереб

Ви підсвідомо закриваєте свій розум від створіння, що мешкає по інший бік цих ілюзій, та не всі ваші супутники, здається, змогли зробити те ж саме. Вони роззявляють роти від подиву, погляди спрямовані кудись далеко, вони бачать тільки те, що скверна хоче їм показати.

Відшукайте всіх членів експедиції, що вижили (зокрема тих, що зараз під контролем дослідників) і не мають позначки біля імені в полі «Команда експедиції» журналу кампанії, випадково виберіть одного з них. (Якщо таких членів експедиції немає, пропустіть решту цієї інтерлюдії.) Потім знайдіть нижче та прочитайте розділ, що відповідає цьому члену команди.

Якщо жертвою стала докторка Емі Кенслер:

«Що? Так... Так, звісно ж... – промовляє докторка Кенслер, на її обличчі грає широка усмішка. – Я б залюбки побачилась ще раз, Мало. Ц-цієї п'ятниці? Так несподівано...» Вона заправляє пасмо волосся за вухо, а скверна простягає до неї свій відросток, надаючи йому форми людської руки…

Якщо лікарка Мала Сінха ще жива:

«Ні!» – лікарка Сінха встигає схопити Кенслер і розвертає її до себе. Вона стискає обличчя біологині у своїх долонях, змушуючи її дивитись собі прямо в очі. «Я тут, Емі! Я тут!»

Руки докторки Кенслер тремтять. «Мало! Ти ж... Я... я мало не...» – вона хитає головою та падає в обійми лікарки, тихо здригаючись від плачу. Ворожа сутність відступає, її обман розкрито.

Інакше:

Вона простягає руку й торкається руки скверни. Ворожа сутність хапає її та затягує до міражу, до світу несправжнього щастя. Більше її ніхто і ніколи не бачив.

У полі «Команда експедиції» журналу кампанії викресліть докторку Емі Кенслер. Якщо вона була в грі, її здолано, вилучіть її з гри.

Якщо жертвою став професор Вільям Даєр:

«Професор Лейк? – промовляє Даєр, впізнаючи фігуру всередині скверни. – Так, я чув про вашу пропозицію. Якщо ви хочете скасувати експедицію, я не заперечуватиму. Я також вважаю, що треба ще багато чого обміркувати, перш ніж вирушати...» Він повертається до візерунків на стінах, розглядаючи їх, ніби це його власна писанина на дошці. «Так, я думаю, що це було б найбільш розсудливо...» Скверна простягає до нього свій відросток, надаючи йому форми людської руки…

Якщо докторка Емі Кенслер ще жива:

«Лейк загинув, – каже докторка Кенслер, кладучи руку на плече професора. – Ми разом були на його похороні, пам'ятаєте? У церкві святої Марії». Димка, що вже затягувала очі Даєра, розсіюється, коли він усвідомлює істину.

«Так, я... пам'ятаю. Це... – він глибоко зітхає та заплющує очі, намагаючись відкинути болісні спогади. – Це була гарна меса». Ворожа сутність відступає, її обман розкрито.

Інакше:

Він простягає руку й торкається руки скверни. Ворожа сутність хапає його та затягує до міражу, до світу несправжнього щастя. Більше його ніхто і ніколи не бачив.

У полі «Команда експедиції» журналу кампанії викресліть професора Вільяма Даєра. Якщо він був у грі, його здолано, вилучіть його з гри.

Якщо жертвою став Денфорт:

«Я тебе бачу, – сповіщає хлопець, вітаючи міраж, ніби побачив старого друга. – Так. Так, я тебе бачу. Я тебе бачу! – марить він, по його обличчю розтікається щаслива усмішка. Скверна простягає до нього свій відросток, надаючи йому форми людської руки...

Якщо професор Вільям Даєр ще живий:

«Денфорте, ні! – літній чоловік стає перед своїм аспірантом, не даючи йому дивитись на скверну. – Не можна дивитись у той мерзенний міраж!»

«Але, сер, – несамовито вигукує Денфорт. – Ви не розумієте! Воно... було тут, весь цей час, – він показує пальцем на свою скроню. – Весь цей час, отут. Воно чекало на мене. Чекало, а я... я...»

«Поглянь на мене!» – вигукує Даєр сильним голосом. Аспірант відриває погляд від створіння за спиною свого наставника, його очі закочуються і він падає в руки професора. Ворожа сутність відступає, її обман розкрито.

Інакше:

Він простягає руку й торкається руки скверни. Ворожа сутність хапає його та затягує до міражу, до світу несправжнього щастя. Більше його ніхто і ніколи не бачив.

У полі «Команда експедиції» журналу кампанії викресліть Денфорта. Якщо він був у грі, його здолано, вилучіть його з гри.

Якщо жертвою став Ейвері Клейпул:

«Це дивовижно, – бурмотить Клейпул, у його очах віддзеркалюється північне сяйво, усипане білими цятками легкого снігу. – Це як... таємний світ. Прихований від усіх, тільки для нас. Який скарб...» Він робить крок уперед, скверна простягає до нього свій відросток, надаючи йому форми людської руки…

Якщо Роальд Еллсворт ще живий:

Еллсворт обережно кладе руку на плече Клейпула, щоб відволікти його від міражу. «У цьому світі теж є чимало скарбів для тебе, Ейвері, – шепоче він. – Будь ласка, лишись».

Лазурні очі Клейпула мерехтять і повертаються до норми. Кілька митей він вдивляється в очі Еллсворта, потім притискає свого лоба до лоба друга. «Вибач. Ти маєш рацію». Ворожа сутність відступає, її обман розкрито.

Інакше:

Він простягає руку й торкається руки скверни. Ворожа сутність хапає його та затягує до міражу, до світу несправжнього щастя. Більше його ніхто і ніколи не бачив.

У полі «Команда експедиції» журналу кампанії викресліть Ейвері Клейпула. Якщо він був у грі, його здолано, вилучіть його з гри.

Якщо жертвою стала Хіроко Такада:

«...Тату? – запитує Такада з подивом на обличчі. Її очі наповнюються сльозами, і вона впускає з рук ніж для льоду. – Це справді ти? Але вони казали... Мені казали, що ти...» Її голос тремтить. Скверна простягає до неї свій відросток, надаючи йому форми людської руки…

Якщо Ілія Ашевак ще живий:

Раптом собачий гавкіт порушує тишу, і наступної миті Анью кидається на груди Такади та валить її на землю. Деякий час вони борсаються, доки дівчина не розуміє, що відбувається. «Анью? Ні, чекай…»

«Хороша дівчинка», – промовляє Ілія та підзиває собаку до себе свистом. У нагороду він чухає її між вухами. Такада повільно підводиться на ноги, у її очах застигли біль, сором і смуток. Вона більше нічого не каже, але киває Ілії на знак подяки. Той киває у відповідь. Ворожа сутність відступає, її обман розкрито.

Інакше:

Вона простягає руку й торкається руки скверни. Ворожа сутність хапає її та затягує до міражу, до світу несправжнього щастя. Більше її ніхто і ніколи не бачив.

У полі «Команда експедиції» журналу кампанії викресліть Хіроко Такаду. Якщо вона була у грі, її здолано, вилучіть її з гри.

Якщо жертвою став Роальд Еллсворт:

Еллсворт не вагаючись робить крок назустріч міражу. «Куди це веде? – запитує він ледь чутно, мало не переходячи на шепіт, його руки навпомацки шукають ліхтарик. – Ще глибше всередину споруди? Це щось на кшталт природньої печери? Це може стати відкриттям тисячоліття!» Він робить ще крок уперед, скверна простягає до нього свій відросток, надаючи йому форми людської руки…

Якщо Джеймс «Коржик» Фредерікс ще живий:

Коржик опиняється біля Еллсворта буквально наступної миті, його швидкий і звучний ляпас перериває бурмотіння дослідника. Луна ще кілька секунд гуляє по печері. Еллсворт піднімає руку в рукавиці до своєї щоки. «Ти знаєш, чому я це зробив», – гарчить Коржик.

«Звідки ж мені, в біса, знати», – відповідає Еллсворт, поправляючи щелепу. Губи Коржика розпливаються в усмішці, те ж саме робить і Елсворт. Ворожа сутність відступає, її обман розкрито.

Інакше:

Він простягає руку й торкається руки скверни. Ворожа сутність хапає його й затягує до міражу, до світу несправжнього щастя. Більше його ніхто і ніколи не бачив.

У полі «Команда експедиції» журналу кампанії викресліть Роальда Елсворта. Якщо він був у грі, його здолано, вилучіть його з гри.

Якщо жертвою став Джеймс «Коржик» Фредерікс:

«Лейтенанте... Ви живі! – видихає Коржик, мало не падаючи на коліна. – І решта взводу теж? Але ж я думав...» Ревіння мотору літака на головою перериває його непевні слова. «Так, звісно ж! Я знав, нам треба було всього лише протриматись ще трохи...» Скверна простягає до нього свій відросток, надаючи йому форми людської руки...

Якщо Хіроко Такада ще жива:

Такада діє дуже швидко. Вона вихоплює кольт Коржика з його кобури й робить два постріли в густу димку, потужні звуки луною розносяться по залах печери. Коржик, тримаючи одну руку біля вуха, у якому тепер добряче дзвенить, висипає на Такаду цілу низку прокльять. «Ти мене глухим хочеш залишити, рядовий?»

«Отямся, Коржику! Ти все ще тут, разом із нами».

Вона віддає йому пістолет, поки він ошелешено озирається, повільно усвідомлюючи, що мало не сталося. Ворожа сутність відступає, її обман розкрито.

Інакше:

Він простягає руку й торкається руки скверни. Ворожа сутність хапає його й затягує до міражу, до світу несправжнього щастя. Більше його ніхто і ніколи не бачив.

У полі «Команда експедиції» журналу кампанії викресліть Джеймса «Коржика» Фредерікса. Якщо він був у грі, його здолано, вилучіть його з гри.

Якщо жертвою став Ілія Ашевак:

«Дивись, Анью! – Ілія вказує кудись у мутний міраж, він бачить щось, що ви побачити не здатні. – Це вони... Вони всі тут... Вони живі!» Анью намагається відтягнути його, вхопившись зубами за рюкзак, та він не звертає уваги. Скверна простягає до нього свій відросток, надаючи йому форми людської руки…

Якщо Ейвері Клейпул ще живий:

Клейпул хапає Ілію за руку в той момент, коли наплічна лямка відривається і рюкзак залишається в Анью в зубах. «Зупинись, Ліє! – кричить він. – Припини! Їх уже нема, Ліє! Нема! А та єдина, що лишилась, – вона потребує тебе більше, ніж будь-коли!»

Тиша западає в печері. Ілія кліпає очима, скидаючи заціпеніння. Він дивиться на Анью та стискає зуби. «Я... Мені шкода, дівчинко», – промовляє він. Ворожа сутність відступає, її обман розкрито.

Інакше:

Він простягає руку й торкається руки скверни. Ворожа сутність хапає його й затягує до міражу, до світу несправжнього щастя. Більше його ніхто і ніколи не бачив.

У полі «Команда експедиції» журналу кампанії викресліть Ілію Ашевака. Якщо він був у грі, його здолано, вилучіть його з гри.

Якщо жертвою стала лікарка Мала Сінха:

«Світ без смерті, – замріяно промовляє лікарка, дивлячись у глибини міражу. – Світ без болю, без страждань...» Скверна простягає до неї свій відросток, надаючи йому форми людської руки…

Якщо Денфорт ще живий:

«Межа, що відділяє Життя від Смерті, в найкращому разі примарна й непевна, – таємниче цитує Денфорт. – Хто може сказати, де кінчається одне й починається друге?»

Мала випадає з трансу та здивовано дивиться на юнака. «Знову По?»

У відповідь той киває. «У неминучості смерті є своя мудрість».

«Можливо, – визнає вона, відвертаючись від свого видіння. – Можливо». Ворожа сутність відступає, її обман розкрито.

Інакше:

Вона простягає руку й торкається руки скверни. Ворожа сутність хапає її та затягує до міражу, до світу несправжнього щастя. Більше її ніхто і ніколи не бачив.

У полі «Команда експедиції» журналу кампанії викресліть лікарку Малу Сінху. Якщо вона була в грі, її здолано, вилучіть її з гри.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛІ
до завершення сценарію

Якщо ви не досягли розв'язки (усі дослідники відступили, або їх здолали). *Попри всі ваші зусилля, вам не вдається знайти та використати всі п'ять печатей. У цих темних дрімучих коридорах мешкають не лише велетенські пінгвіни. Істот, на яких ви тут натрапили, описали Даєр і Денфорт під час їхньої першої подорожі – безформні потвори, що складаються з в'язкого, пухирчастого желе та вкриті очима без повік.*
Ви відступаєте назад до брами, щоб відпочити й зализати рани. Та перш ніж ви встигаєте спланувати, що робити далі, щось зі страшною силою б'ється в старовинні масивні двері, перелякавши вас до смерті. Звук удару луною розноситься по всіх залах і переходах. Потім ще один, і ще. Ви підхоплюєтеся тікати, та вже запізно.

- Перейдіть до **розв'язки 2**.

Розв'язка 1. *Масивна брама сяє дивним світлом і дзижчить якимось інопланетним струмом. Ви навалюєтеся на неї, щоб відкрити шлях вперед. Десь там всередині є відповіді на всі ваші питання. Те, за чим ви сюди прийшли. Ви маєте йти далі – не задля своєї кар'єри, а заради власного здорового глузду. Вам треба дізнатися правду. Хай чого вам це коштуватиме.*

- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги. Кожен дослідник додатково отримує 1 одиницю досвіду за кожну активовану печать у грі.
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії запишіть кількість ран і потрясінь у кожного партнера в грі.
- Перейдіть до **контрольної точки III «По той бік»**.

Розв'язка 2. *Нарешті з шипінням і гуркітливим скреготом масивна брама відчиняється. Мацаки переливчастого кольору тягнуться вперед, ковзаючи по підлозі та стінах. Скверна хапає вас із неймовірною силою, дряпає та смикає за кінцівки. Жахливі форми, знайомі обриси та невимовні кошмари виникають на поверхні створіння, коли воно затягає вас крізь ворота, не зважаючи на ваші крики.*

- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога X» на всіх картах у колоді перемоги. Кожен дослідник додатково отримує 1 одиницю досвіду за кожну активовану печать у грі.
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії запишіть кількість ран і потрясінь у кожного партнера в грі.
- Перейдіть до **контрольної точки III «По той бік»**.

Розв'язка 3. *Ваша фатальна помилка спричиняє страшний викид енергії, що стирає все органічне життя з лиця Землі.*

- Ой-йой.
- У журналі кампанії занотуйте: *«Печать була використана... неправильно».*
- Усі дослідники **загинули**.
- Ви програли кампанію.

Контрольна точка III. По той бік

По той бік 1. *Ви прокидаєтеся по інший бік, у вашій голові туман. Ви навіть не уявляєте, скільки часу пройшло, відколи ви перетнули поріг брами.*

Перейдіть до пункту **«По той бік 2»**, якщо продовжите грати зараз, або до пункту **«По той бік 3»**, якщо хочете зробити перерву й повернутись до гри пізніше.

По той бік 2. *Час покласти цьому край – раз і назавжди.*

- Приберіть з гри усі локації, окрім «Брами Г'куаа». Не прибирайте жетони печатей з «Брами Г'куаа». *(Але приберіть з неї всі інші жетони та карти як зазвичай.)*
- Кожен дослідник, що контролює печать, залишає її на своїй карті дослідника. *(Ви почнете наступний сценарій, маючи її під контролем.)* Проте схоже, що печаті втратили силу, яка їх активувала. Переверніть усі активовані печаті під контролем дослідників на неактивний бік.
- Вилучіть із гри усі печаті, що не під контролем дослідників і не лежать на «Брамі Г'куаа».
- Перейдіть до пункту **«Серце божевілля, частина друга»**.

По той бік 3. *Вам треба відпочити й зібратися із силами. Скоро ви покладете цьому край – раз і назавжди.*

- У розділі «Серце божевілля» журналу кампанії у полі «Розміщені печаті» замалюйте символ кожної з активованих печатей, що були на «Брамі Г'куаа» наприкінці гри.
- У розділі «Серце божевілля» журналу кампанії у полі «Знайдені печаті» замалюйте символ кожної з печатей, що була під контролем дослідників наприкінці гри.
- Зберіть компоненти гри як зазвичай.
- Наступного разу почніть із пункту **«Серце божевілля, частина друга»**.

Серце божевілля, частина друга

Вступ 1. *За порогом стародавньої брами споруда виглядає ще старішою – і дивнішою. Хто знає, скільки тисячоліть ніщо не турбувало спокою цього місця, поки Земля зовні змінювалась і розвивалась. Можливо, воно б залишилось незмінним навічно, якби ви не порушили його тишу. Проте минулого вже не змінити, все, що ви можете зробити, – це попередити жахливе майбутнє.*

Якась дивна енергія, схожа на електричний струм, наповнює моторошні зали люмінесцентним світлом. Прохід позаду вас, ваш єдиний шлях утечі, заростає калейдоскопічною стіною скверни. Ви потрапили в пастку, з якої, можливо, уже не виберетесь. Від брами тягнеться павутина просторих залів, витесаних із гладкого каменю й укритих стародавніми фресками та інопланетними ієрогліфами. Повітря тут здається розрідженим. Світло викривляється й рябить, створюючи оптичні ілюзії, спотворюючи зір. Це реальність... чи міраж?

Ваша група витрачає багато годин, вивчаючи настінні фрески, на яких зображена давня, не знайома вам історія. Альтернативна історія Землі, зовсім не така, яку хтось із вас міг би собі уявити.

- Перевірте журнал кампанії:
  - Якщо докторка Кенслер ще жива та *зрозуміла істинну природу скверни*, прочитайте **вступ 2**.
  - Інакше прочитайте **вступ 3**.

Вступ 2: *Докторка Кенслер пояснює, не відриваючи погляду від стародавніх фресок: «Древні були мандрівниками. Першопрохідцями. Вони прийшли на Землю більше ніж мільярд років тому, – вона дістає записи Даєра, щоб звіритися з ними. – Але до них тут уже дещо було. Це місце – все оце – уже тоді було стародавнім, – вона проводить рукою по оздобленій стіні. – Але всередині – не створіння».*

Здивовані цією заявою, ви запитуєте, що вона має на увазі. Вона повертається до вас сповненим ентузіазму обличчям. «Я вивчала їхню фізіологію, намагалася зрозуміти, як вони можуть існувати в цьому дивному вигляді, без форми, без агрегатного стану. Але це був неправильний шлях. Не можна вивчити біологію чогось неорганічного. Розумієте, це не створіння, не по своїй суті. Це щось більше схоже на... – вона замислюється, підбираючи правильне слово. – Це інший вимір. Паралельна реальність, що накладається на нашу. Здатний мислити мікрокосм з усього сущого. У ньому немає органічного життя, лише його імітація».

Це нове розуміння фантомів, з якими ви зіткнулися, і міражів, які бачили, надає всьому нового сенсу. Ви билися не з монстрами, а з плодами фальшивої реальності. Такої, що може стати справжньою. Ви запитуєте докторку, чи є якийсь спосіб зупинити цю силу, не дати їй вирватись.

«Це не живе створіння, його не можна вбити. Тільки стримати. У цій споруді Древніх було п'ять пілонів, що використовували її сутність для живлення всієї цивілізації, та після такого довгого часу я сумніваюся, що вони ще працюють. Але, можливо... – вона замовкає, продумуючи план. Нарешті щось усвідомлює, і її очі розширюються. – Я знаю, що треба зробити, щоб це зупинити. Вам треба знайти та знищити ці пілони – тоді зруйнується вся структура. Тим часом... – вона скидає рюкзак з плечей на землю. – Я... Мені треба йти. У нас обмаль часу».

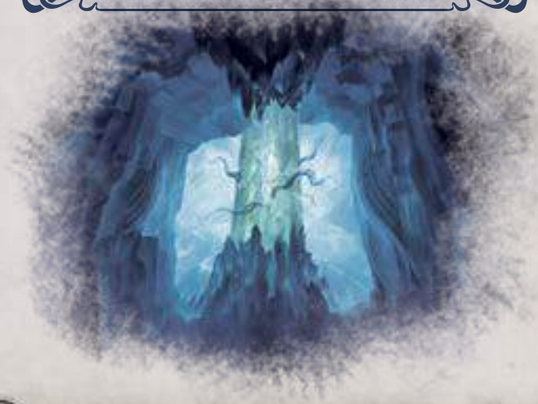
Ви протестуєте проти того, щоб вона йшла, та її рішення остаточне. Вона наостанок кидає на команду довгий погляд, задкуючи до одного з коридорів, а потім біжить геть. Вам залишається лише сподіватись, що вона знає, що робить... заради вашого ж власного блага.

У журналі кампанії запишіть: «*Докторка Кенслер має план*».
«Докторку Емі Кенслер» не можна взяти із собою в цьому сценарії.
Перейдіть до **підготування**.

Режим самостійного сценарію

Якщо ви граєте цей сценарій як самостійний і не хочете враховувати будь-які попередні події, використайте ці вказівки для підготування до сценарію:

- Додайте 2 додаткових жетони у торбу хаосу за кожен рівень складності.
- Дослідники можуть вирішити, скільки печатей вони мають:
  - Для простішої гри три випадкові печаті вважайте «розміщеними», а дві інші – «знайденими».
  - Для стандартної гри дві випадкові печаті вважайте «розміщеними», одну – «знайденою», а решту дві вилучіть із гри.
  - Для складної гри одну випадкову печать вважайте «розміщеною», а решту чотири вилучіть із гри.
  - Для неймовірно складної гри вилучіть із гри всі печаті.



Підготування дослідників

- Кожен дослідник може взяти із собою одного доступного члена команди експедиції, ім'я якого не викреслене. Введіть сюжетний актив цього персонажа в ігрову зону дослідника, що його вибрав. (Ці сюжетні активи належать до набору контактів «*Команда експедиції*». Якщо біля імені персонажа стоїть позначка, натомість використайте ***рішучу*** версію його карти, що належить до набору контактів «*Смертельний міраж*».) Розмістіть на цьому активі всі рани й потрясіння, що вказані в полі «Команда експедиції» журналу кампанії.

Підготування сценарію (з контрольної точки)

Дотримуйтеся цих указівок, якщо продовжуєте гру одразу після частини першої.

- Зберіть усі карти з наборів контактів «*Ворушіння в безодні*», «*Служителі невідомого*», «*Пронизливий холод*» та «*Охоплені страхом*». Ці набори позначені такими символами:

З набору контактів «*Охоплені страхом*» візьміть лише 2 карти «Голоси в голові» та 2 карти «Закляк від жаху» (не беріть 3 карти «Гнилі рештки»).

- Відшукайте в колоді контактів і в усіх зонах поза грою всі карти з наборів «*Велика печать*», «*Шоготи*» й «*Замкнені двері*» (зокрема, 5 локацій «*Стародавня споруда*» з набору «*Велика печать*»). Вилучіть із гри всі карти контактів із цих наборів. Вони позначені такими символами:

- Зберіть колоду загроз із карт загроз 4–5 і колоду актів з карт акту 3. (Вони належать до набору контактів «*Ворушіння в безодні*».)
- Переверніть «Браму І'куаа» закритим боком догори.
- Зберіть 5 локацій «Пілон з імли» та 10 локацій «Стародавня споруда», що залишилися (з набору контактів «*Серце божевілля*»), перетасуйте їх та введіть у гру випадково, розміщуючи так само, як і в частині першій (див. с. 52), за винятком того, що на місці 5 випадкових «Стародавніх споруд» тепер мають бути «Пілони з імли».
  - **Примітка: якщо всі 5 локацій на внутрішньому кільці – «Пілони з імли», повторіть розстановку локацій з початку.**
  - Провідний дослідник має вибрати локацію «Стародавня споруда», найближчу до «Брами І'куаа». Усі дослідники починають гру на цій локації.
- Відкладіть такі карти вбік: усі 15 копій ворога «Невимовне божевілля», акт «Останній міраж», 4 локації «Колосальний узвіз» та локацію «Таємний прохід».
- Розмістіть жетони печатей так:
  - Роздайте всі активовані печаті, що лежать на «Брамі І'куаа», під контроль дослідникам на ваш розсуд.
  - Кожен дослідник, що контролював неактивну печать наприкінці попереднього сценарію, зберігає її під своїм контролем.
  - Вилучіть всі інші печаті з гри.
- Перетасуйте решту карт контактів і сформуйте колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

Підготування сценарію (з нуля)

Дотримуйтеся цих указівок, якщо ви пропустили частину першу або готуєтеся до другої частини після перерви.

- Зберіть усі карти з наборів контактів «*Серце божевілля*», «*Служителі невідомого*», «*Скверна*», «*Невимовні жахіття*», «*Пінгвіни*», «*Ворушіння в безодні*», «*Текелі-лі!*», «*Прадавнє зло*», «*Пронизливий холод*» та «*Охоплені страхом*».
  Ці набори позначені такими символами:

З набору контактів «*Охоплені страхом*» візьміть лише 2 карти «Голоси в голові» та 2 карти «Закляк від жаху» (не беріть 3 карти «Гнилі рештки»).

- Зберіть колоду загроз із карт загроз 4–5 та колоду актів із карт акту 3. (Вони належать до набору контактів «*Ворушіння в безодні*».)
- Уведіть «Браму І'куаа» у гру закритим боком догори.
- Зберіть 5 локацій «Пілон з імли» та 10 локацій «Стародавня споруда» (з набору контактів «*Серце божевілля*»), перетасуйте їх і введіть у гру випадково, розміщуючи так само, як і в частині першій (див. с. 52), за винятком того, що на місці 5 випадкових «Стародавніх споруд» тепер мають бути «Пілони з імли».
  - **Примітка: якщо всі 5 локацій на внутрішньому кільці – «Пілони з імли», повторіть розстановку локацій з початку.**
  - У цьому сценарії локації розташовані на п'яти радіусах, що розходяться від «Брами І'куаа», і трьох кільцях, для яких вона є центром.
  - Провідний дослідник має вибрати локацію «Стародавня споруда», найближчу до «Брами І'куаа». Усі дослідники починають гру на цій локації.
- Відкладіть такі карти вбік: усі 15 копій ворога «Неназване божевілля», акт «Останній міраж», 4 локації «Колосальний узвіз» і локацію «Таємний прохід».
- Якщо ви грали в «Серце божевілля, частина перша», перевірте поле «Серце божевілля» журналу кампанії. Розмістіть жетони печатей так:
  - Подивіться, які печаті замальовані в секції «Розміщені печаті». Роздайте кожну із цих печатей під контроль досліднику на ваш розсуд, активованим боком догори.
  - Подивіться, які печаті замальовані в полі «Знайдені печаті». Роздайте кожну із цих печатей під контроль дослідникам на ваш розсуд, неактивним боком догори.
  - Вилучіть всі інші печаті з гри.
- Якщо ви не грали в часину першу, вилучіть усі печаті з гри.
- Перетасуйте всі карти слабкостей «Текелі-лі!», що не в колодах дослідників, сформуйте з них окрему колоду й покладіть поряд із колодою загроз.
- Перетасуйте решту карт контактів та сформуйте колоду контактів.
- Ви готові розпочати.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛІ
до завершення сценарію

Якщо ви не досягли розв'язки (усіх дослідників здолали). *Коли ви прокидаєтеся, у приміщенні знову темно й тихо. Ви піднімаєте на ноги своїх супутників і повертаєтеся назад на поверхню, гадаючи, чи не ще не запізно, щоб зупинити істоту за брамою від втечі. Назовні також тихо. Мирно. Жодних ознак крижаних фантомів, моторошних міражів чи інопланетних сутностей.*

Повернувшись до міста в горах, ви присвячуєте деякий час нотаткам, фотографіям і замальовкам. Подорож назад до льодовикового шельфу також видається легкою та швидкою. Навіть холод не заважає вам, коли ви повертаєтеся до проміжного табору. Здається, що весь антарктичний континент віддали вам у розпорядження. Ви розглядаєте можливість використати цей час, щоб вивчати навколишнє середовище, але врешті вирішуєте повернутися назад зі своїми численними знахідками. Коли ваш корабель відпливає від шельфового льодовика на північ, чисте небо вражає красою.

І все ж дещо вас турбує. Істота, яка колись була запечатана за брамою Древніх, зникла. Коли ви тікали, від неї не лишилося майже ніяких слідів. А отже, вона втекла й може бути де завгодно. Або скрізь. Ця думка викликає у вас жах. Ви згадуєте про дивні, яскраві міражі, які, здається, контролювала істота. Реалістичні галюцинації. Ви дивитеся на свої долоні, гадаючи, чи вони тієї ж форми, що й були, чи це їхня точна копія. Повітря навколо вас мерехтить.

…Що із цього всього реальне?

- У журналі кампанії запишіть: «*Невимовному божевіллю вдалося втекти*».
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії закресліть всі імена.
- Усі дослідники **збожеволіли**.
- Ви програли кампанію.

Розв'язка 1. *Раптом ви відчуваєте потік теплого повітря й чуєте звук, схожий на сильний видих. Повітря мерехтить спотвореннями міражу, і раптом скверна, що мчить за вами, відступає. Вона наче провалюється сама в себе та всмоктується назад у гірський схил. У той самий момент починає сходити лавина. Яскраво-сині тріщини швидко поширюються вздовж стін. Без пілонів цілісність не лише споруди всередині гори, але й усього міста під загрозою. Крижана підлога розколюється. Циклопічна архітектура інопланетного міста починає занурюватися в сніг.*

Потім ви чуєте інший звук: ревіння двигуна літака над головою. Останній із трьох аеропланів Такади пролітає над містом. Старовинними зруйнованими вулицями до вас долітає відлуння знайомих голосів, крики: «Он вони! Біля того тунелю! Швидше!» У поле зору потрапляють дві пари саней, запряжені собаками, яких Ілія залишив у проміжному таборі, вони везуть кількох членів екіпажу «Феодосії». Ви не в силах стримати здивування й бурхливу радість від такого сюрпризу. Вони несамовито махають руками, кваплячи вас бігти назустріч, їхні погляди прикуті до гори, що обвалюється за вашими спинами.

В останню мить ви чуєте ще один голос, що лунає з тунелю. «Зачекайте!» Докторка Кенслер виринає з темряви, вона розмахує руками й кричить що є сили. «Зачекайте на мене!» Вона застрибує на сани, і ви разом мчите до передгір'я. Місто позаду вас провалюється під кригу.

Один із членів екіпажу пояснює, що вони зібрали останній літак і вирішили використати його, щоб знайти вас, навіть зваживши всі ризики. «Коли ми побачили, як ви входите в цю величезну печеру майже без спорядження, то подумали, що, можливо, вас доведеться рятувати. Не думали, що це буде настільки буквально», – каже він. Ви відповідаєте, що він не міг вибрати більш вдалий час. Щойно ви повертаєтеся на шельф, докторка Кенслер наказує екіпажу готуватися до відплиття. Ви навіть не витрачаєте час, щоб зібрати табір. Це вже не має значення. Усе, що вас цікавить, – це забратися із цього місця живими і, звісно, з усіма знайденими доказами.

Але у вас все ще є питання. Опинившись на борту «Феодосії», ви підходите до докторки Кенслер і питаєте її, що вона зробила там, під землею. Істота переслідувала вас, а потім раптом... «Я ж казала, що це не жива істота, – пояснює вона. – А значить, її не можна вбити. Принаймні не за нашими стандартами. Але ця сутність має якусь подобу розуму, так? Вона знає наші бажання. Наші надії. Наші страхи». Ви зауважуєте, що докторка використовує теперішній час. Вона зціплює зуби. Ледь помітний натяк на викривлення коливається в повітрі навколо неї. «Я... уклала угоду, – шепоче вона. – Це був єдиний вихід».

- У журналі кампанії запишіть: «*Невимовне божевілля було надійно замкнено всередині носія… Та чи надовго?*».
- У полі «Команда експедиції» журналу кампанії закресліть ім'я докторки Емі Кенслер. Замість нього напишіть «Сутність з іншого виміру».
- У журналі кампанії запишіть окремим рядком імена всіх членів експедиції, що не закреслені, а також імена всіх дослідників, що вижили, в кінці допишіть «*…пережили експедицію*».
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога Х» на всіх картах у колоді перемоги. Кожен дослідник додатково отримує 10 одиниць досвіду за те, що вони врятували реальність від жахливої долі.
- Дослідники перемагають у кампанії!

Розв'язка 2. *Раптом ви чуєте з тунелю низьке гудіння, й у вашому серці спалахує надія. Яскраво-сині тріщини швидко поширюються вздовж стін, коли ви хутко вибігаєте з-під арки. Без пілонів цілісність не лише споруди всередині гори, але й усього міста під загрозою. Крижана підлога розколюється. Циклопічна архітектура інопланетного міста занурюється в сніг. Можливо, це місце стане вашою могилою, та принаймні ви заберете туди із собою ворожу сутність і рештки цього клятого міста.*

Потім ви чуєте інший звук: ревіння двигуна літака над головою. Останній із трьох аеропланів Такади пролітає над містом. Старовинними зруйнованими вулицями до вас долітає відлуння знайомих голосів, крики: «Он вони! Біля того тунелю! Швидше!» У поле зору потрапляють дві пари саней, запряжені собаками, яких Ілія залишив у проміжному таборі, вони везуть кількох членів екіпажу «Феодосії». Ви не в силах стримати здивування й бурхливу радість від такого сюрпризу. Вони несамовито махають руками, кваплячи вас бігти назустріч, їхні погляди прикуті до гори, що обвалюється за вашими спинами.

Один із членів екіпажу пояснює, що вони зібрали останній літак і вирішили використати його, щоб знайти вас, навіть зваживши всі ризики. «Коли ми побачили, як ви входите в цю величезну печеру майже без спорядження, то подумали, що, можливо, вас доведеться рятувати. Не думали, що це буде настільки буквально», – каже він. Ви відповідаєте, що він не міг обрати більш вдалий час.

Повернувшись на шельф, ви одразу віддаєте екіпажу наказ готуватися до відплиття, навіть не гаючи час, щоб зібрати табір. Це вже не має значення. Усе, що вас цікавить, – це забратися із цього місця живими і, звісно, з усіма знайденими доказами.

Дорога додому тиха та спокійна, чого не можна сказати про ваші думки. Ви так і не змогли зрозуміти справжню природу істоти, з якою зіткнулись у древньому приміщенні Древніх. Ви й гадки не маєте, що розповідатимете академічній спільноті, коли повернетесь додому. У результаті ваших дій ніхто більше не зможе вивчати чи досліджувати це кошмарне місто. Що ж буде з Древніми? Чи продовжуватимуть переховуватися ті, що вижили? Чи вони, як і ви, ухвалять рішення дізнатися більше про нову епоху, у якій опинилися?

Тільки час покаже. Принаймні поки що ви можете спати спокійно, знаючи, що істота, яка жила під кригою, не могла вижити. Повітря мерехтить навколо вашої ручки, коли ви додаєте останні замітки у свої нотатки про експедицію. Так, нарешті все закінчилось.

…Правда ж?

- У журналі кампанії запишіть: «*Стародавню споруду було знищено*».
- У журналі кампанії запишіть окремим рядком імена всіх членів експедиції, що не закреслені, а також імена всіх дослідників, що вижили, в кінці допишіть: «*…пережили експедицію*».
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога Х» на всіх картах у колоді перемоги. Кожен дослідник додатково отримує 10 одиниць досвіду за те, що вони врятували реальність від жахливої долі.
- Кожен дослідник отримує 1 фізичну та 1 психічну травму, адже ніхто ніколи не зможе повністю оговтатись від пережитого.
- Дослідники перемагають у кампанії!

Розв'язка 3. *Коли ви нарешті хутко вибігаєте з-під арки, гора під вами починає стогнати й гуркотіти. Вам вдається зруйнувати достатньо пілонів, щоб загрожувати цілісності структур глибоко під містом, але цього недостатньо. Ви помрете тут, і, що ще гірше, лише допоможете істоті втекти.*

Потім ви чуєте інший звук: ревіння двигуна літака над головою. Останній із трьох аеропланів Такади пролітає над містом. Старовинними зруйнованими вулицями до вас долітає відлуння знайомих голосів, крики: «Он вони! Біля того тунелю! Швидше!» У поле зору потрапляють дві пари саней, запряжені собаками, яких Ілія залишив у проміжному таборі, вони везуть кількох членів екіпажу «Феодосії». Ви не в силах стримати здивування й бурхливу радість від такого сюрпризу. Вони несамовито махають руками, кваплячи вас бігти назустріч, їхні погляди прикуті до жахливого виру скверни, що піднімається з-під землі за вашими спинами. «Що це в біса таке?» – кричить один з них, та у вас немає часу на пояснення. Щойно ви опиняєтеся в санях, віддаєте команду тікати.

Ваша втеча з міста нагадує розмитий калейдоскоп. У вас лишаються лише невиразні спогади про те, як ви гнали стародавніми сніжними вулицями, ухиляючись від повзучого туману, маневруючи між сірих будівель із гладкого сланцю. Як ви ледве уникали потоків калейдоскопічної рідини, прокладаючи собі шлях через гори.

Коли сутність нарешті відстає та зникає з очей, один із членів екіпажу пояснює, що вони зібрали останній літак і вирішили використати його, щоб знайти вас, навіть зваживши всі ризики. «Коли ми побачили, як ви входите в цю величезну печеру майже без спорядження, то подумали, що, можливо, вас доведеться рятувати. Не думали, що це буде настільки буквально», – каже він.

Ви з полегшенням бачите останній літак, тільки-но перетинаєте гірський хребет. Ви й ваші рятувальники квапливо сідаєте на борт літака разом із собаками. Вдалині ви бачите істоту, що насувається, підіймається до зубчастих вершин, тягнеться до неба.

Ви залишаєте сани і всі свої запаси позаду. Двигун реве, і ви разом залишаєте гори божевілля позаду. Вам не стає сміливості обернутися й поглянути на те, що переслідувало Денфорта всі ці місяці, проте ті звуки залишаються з вами назавжди: відлуння криків і несамовитих волань, вітер, занадто різкий і пронизливий, щоб бути природним, і шепіт, що кличе вас повернутися.

Минуло багато років з того фатального дня. Ви нічого не розповіли науковій спільноті про свою подорож. І все ж таки досі не помічали жодних ознак втікача. Може, створіння обмежилось цим загадковим замерзлим континентом? Чи воно просто вичікує?

Чи, може, воно вже тут, у повітрі, яким ви дихаєте? У вашій свідомості? Показує вам фальшиву реальність? Міраж?

- У журналі кампанії запишіть: «*Команда втекла зі стародавньої споруди*».
- У журналі кампанії запишіть окремим рядком імена всіх членів експедиції, що не закреслені, а також імена всіх дослідників, що вижили, в кінці допишіть: «*…пережили експедицію*».
- Кожен дослідник отримує кількість досвіду, що дорівнює сумі значень «Перемога Х» на всіх картах у колоді перемоги. Кожен дослідник додатково отримує 5 одиниць досвіду за те, що вони витримали зіткнення з доісторичним жахом та вижили, щоб розповісти про це.
- Кожен дослідник отримує 2 фізичні та 2 психічні травми, адже ніхто ніколи не зможе повністю оговтатись від пережитого.
- Дослідники перемагають у кампанії?..

Епілог

Перевірте журнал кампанії. Якщо дослідники перемогли в кампанії, по порядку прочитайте всі наступні абзаци, персонажі яких записані серед тих, хто пережив експедицію.

Якщо Роальд Еллсворт та Ейвері Клейпул обидва пережили експедицію:

Ви знаходите Еллсворта й Клейпула на кормі «Феодосії», вони насолоджуються неперевершеним краєвидом Атлантичного океану. З вашої втечі пройшло вже кілька днів. В атмосфері на кораблі відчувається полегшення, перемішане з журбою та провиною. Коли ви підходите, двоє чоловіків вітають вас і трохи посуваються, щоб дати вам місце також насолодитись видовищем. Після хвилини мовчання ви запитуєте, що тепер чекатиме на дослідників. Перш ніж відповісти, вони обмінюються поглядами. «Відпустка, напевно, – каже Еллсворт. – Дуже довга відпустка».

«Там, де синє небо й тепле повітря», – пропонує Клейпул.

«Авжеж. І бажано в місці, що відмічене на мапах», – з легкою усмішкою додає Еллсворт.

«Та ну? Я думав про щось більш віддалене. Де окрім нас нікого не буде», – з натяком відповідає Клейпул.

Ви усміхаєтесь та залишаєте їх планувати подорож наодинці. Можливо, для декого з вас ще не все втрачено.

Якщо докторка Емі Кенслер і лікарка Мала Сінха обидві пережили експедицію:

Ви бачили, як докторка Кенслер боролася з неможливими створіннями та жахливими умовами, але у неї все ще лишалось одне останнє випробування, і воно, здається, страшить її найбільше. Вона ходить із місця на місце, метушиться і все повторює одне й те саме речення, поки не приходить лікарка Сінха. Ви хочете залишити їх на самоті, та Кенслер просить вас залишитись. «Мало, – попри всі зусилля, починає вона дуже сухо. – Я оце думала… бачиш, у чому… я б хотіла… – вона прочищає горло й починає знову. – Може, ти б хотіла знову повечеряти якось разом? І, може, сходити на ще одне шоу?» – нарешті вдається їй сказати.

Лікарка Сінха закочує очі, ховаючи усмішку. «Так, дурко». Докторка Кенслер кліпає очима від несподіванки. Ви думаєте, що так її, напевно, ще ніколи не називали.

«Емі, ти дуже прониклива, неймовірно начитана і справжній вундеркінд у своїй галузі. Але коли справа стосується цього, – лікарка Сінха водить рукою вперед-назад, вказуючи на щось у повітрі між ними, – ти справжня дурепа».

На ваш подив, Емі сміється. «Так. Так, думаю, ти маєш рацію».

Якщо професор Вільям Даєр і Денфорт обидва пережили експедицію:

Через кілька тижнів ви заходите до кабінету професора Даєра, де він і Денфорт вивчають безліч старих, заплісняві фоліантів. Якась езотерична схема, вщерть заповнена химерними символами, прикрашає дошку професора. «Як щодо цієї?» – тихо пропонує професор, вказуючи на іншу діаграму в одній з книжок. Ви впізнаєте фоліант із колекції докторки Кенслер. Кілька інших належать до закритої секції бібліотеки Орна.

Денфорт заплющує очі. «Ні, ні, ні… – він підходить до дошки й витирає її. – Інакше, інакше, інакше…» Тільки тоді вони помічають вас у дверях. Ви запитуєте, що вони вивчають цього разу.

«У майбутньому існуванні ми поглянемо на те, що вважали нашим поточним існуванням, як на сон », – Денфорт відповідає черговою цитатою з По, ніби це щось має пояснити.

Якщо Хіроко Такада та Джеймс «Коржик» Фредерікс обоє пережили експедицію:

На свій подив, ви знаходите в майстерні під палубою і Такаду, і Коржика. Коржик розібрав свій револьвер і чистить кожну деталь окремо, а Такада перебирає деталі літака, які екіпаж встиг зламати під час вашої поспішної втечі. Ви вирішуєте деякий час потайки поспостерігати за їхньою поведінкою.

– Подай мені ту ганчірку, га?

– Я не твоя асистентка, Коржику.

– Ну ж бо, Роко, вона прямо біля тебе. Просто жбурни її.

– Слухаюсь, сер. Може, вам ще й чашку чаю подати?

– Дуже смішно. Нащо ти її кинула аж туди?

– Ти сказав жбурнути.

– Мені, щоб тебе, жбурнути мені!

Ви тихо усміхаєтеся, спостерігаючи за їхньою перепалкою. Дивна парочка, здається, почувається сам на сам комфортніше, ніж будь-хто інший в екіпажі. Нарешті ви користуєтеся паузою в розмові, щоб вийти з тіні. Вони вітають вас короткими кивками та повертаються до своїх справ. Ви запитуєте, що вони мають намір робити, коли повернуться до Аркгему.

«Роко хотіла… А ну ти скажи йому», – відповідає Коржик.

Такада зітхає та випростується на стільці, витираючи піт із чола рукою у рукавиці. «Я… хотіла спробувати відшукати батька. І я запросила містера Фредерікса мені допомогти, – вони обмінюються багатозначними поглядами. – Я знаю, що це буде нелегко. Батько, найімовірніше, розбився десь в океані багато років тому. Та все ж я хочу – маю – знати. У мене є його журнали, ми могли б знайти якісь свідчення. Що-небудь».

«А навіть якщо ні, – додає Коржик, – це все ще краще, ніж сидіти на дупі, чекаючи, поки тебе відправлять в наступну ідіотську мандрівку типу цієї».

Ви киваєте й залишаєте їх. Поки вони є один у одного, з ними все має бути гаразд, думаєте ви.

Якщо Ілія Ашевак і дослідники – єдині, хто пережив експедицію:

Ілія сидить біля перил на носі корабля й занепокоєним поглядом вдивляється в далечінь. Анью лежить поряд із ним на палубі, поклавши голову йому на коліна. Вона першою помічає вас, але ніхто з них не вітається з вами. Ви також нічого не кажете й просто мовчки сідаєте поруч, розглядаючи горизонт.

«Ось це сталося знову, Анью, – нарешті тихо промовляє він. – Нікого більше не лишилось. Нікого, окрім нас. Чому? Чому це завжди ми?»

Ви кажете, що це тому, що вони вміють виживати, як і ви. Занадто вперті, щоб померти. Він хитає головою.

«Ні. Це прокляття. Тягар, – він ніжно гладить Анью. Собака підіймає голову та жалібно дивиться на вас. – Я вже двічі мав померти».

Ви наполягаєте, що це неправда. До того ж він зумів уберегти Анью попри все – чи це не причина, щоб жити?

«Ні, все навпаки, – відповідає він, натяк на усмішку з'являється на його обличчі. – Це вона мене врятувала в той день. Це вона рятує мене щодня».

Список досягнень

Нижче наведено список досягнень, які дослідники можуть спробувати здобути під час гри в кампанію *«На краю світу»*. Після виконання умов, описаних у кожному досягненні, поставте позначку біля його назви. Найскладнішим випробуванням буде спробувати здобути їх усі!

- ☐ **Безпечна ставка**: розбийте табір у локації зі значенням укриття 8 у сценарії *«Холод і смерть, частина перша»*.
- ☐ **Лиш поглянь на ці скарби!**: здобудьте всі 7 запасів у сценарії *«Холод і смерть»* та успішно доставте їх усі до «Вершини» у сценарії *«До заборонених вершин»*.
- ☐ **Усе в тебе в голові**: завершіть сценарій *«Смертельний міраж»* з усіма 9 сюжетними активами в колоді перемоги.
- ☐ **Хаотичний хаос**: зберіть і використайте 10 або більше ключів у сценарії *«Місто Древніх»*.
- ☐ **Тук-тук**: зберіть, активуйте та розмістіть усі 5 печатей у сценарії *«Серце божевілля, частина перша»*.
- ☐ **Шалена сила**: одночасно виснажте 15 копій «Невимовного божевілля» у сценарії «Серце божевілля, частина друга».
- ☐ **Треба більше пілонів**: зруйнуйте всі 5 «Пілонів з імли» та врятуйтесь у сценарії *«Серце божевілля: частина друга»*.
- ☐ **Звуки божевілля**: витягніть 10 копій «Текелі-лі!» за одну гру.
- ☐ **Вибач, у мене закінчилися жарти про собак**: одночасно майте в грі «Анью» та ще 4 активи або більше зі словом «Собака» в назві.
- ☐ **Пакет із пакетами**: розіграйте «Дерев'яні сани» з «Рюкзака», після чого одразу використайте їхню властивість, щоб приєднати «Рюкзак» до них.
- ☐ **Це була твоя ідея**: використайте властивість «Професора Вільяма Даєра», щоб вилікувати щонайменше 4 потрясіння в «Денфорта» за один сценарій.
- ☐ **Неповага до мертвих**: одночасно майте під контролем щонайменше 5 активів з набору контактів *«Пам'ять про загиблих»*.
- ☐ **Вук-вук-бум**: використайте «Динаміт», щоб здолати двох «Велетенських пінгвінів-альбіносів» одночасно.
- ☐ **Мені начхати на холод**: виграйте кампанію *«На краю світу»*, маючи 8 жетонів ❁ у торбі хаосу наприкінці кампанії.
- ☐ **Замерзле пекло**: виграйте кампанію *«На краю світу»*, не маючи жетонів ❁ у торбі хаосу наприкінці кампанії.
- ☐ **Самотні та покинуті**: виграйте кампанію *«На краю світу»*, жодного разу не взявши із собою в сценарій партнера.
- ☐ **Друзі навіки**: беріть із собою одного й того самого партнера у кожен сценарій, простежте, щоб він кинув виклик своїм демонам, і виграйте кампанію *«На краю світу»*, щоб він залишився живим.

  Туди й назад: виграйте кампанію *«На краю світу»*, щоб кожен із цих партнерів залишився живим:

  - ☐ Докторка Емі Кенслер
  - ☐ Професор Вільям Даєр
  - ☐ Денфорт
  - ☐ Джеймс «Коржик» Фредерікс
  - ☐ Ілія Ашевак
  - ☐ Лікарка Мала Сінха
  - ☐ Хіроко Такада
  - ☐ Ейвері Клейпул
  - ☐ Роальд Еллсворт

- ☐ **Перейти снігову межу**: виграйте кампанію *«На краю світу»*, маючи щонайменше 3 активних ультиматуми.
- ☐ **Антарктичний експерт**: виграйте кампанію *«На краю світу»* на експертному рівні складності.

Від розробника

«Якщо зараз не відрадити від експедиції, ці гарячі голови дістануться до самого серця Антарктики, будуть розтоплювати кригу і бурити свердловини, аж поки не видобудуть із надр щось таке, що може покласти край існуванню людства. Тому я, нарешті, порушую обітницю мовчання і розкажу геть усе, а серед іншого, і про жахливу безіменну істоту по той бік Гір божевілля».

Говард Лавкрафт, *«У горах божевілля»*

Вітаю вас із завершенням кампанії *«На краю світу»*!

Коли прийшов час досліджувати знамениту повість Лавкрафта «В горах божевілля», я знав, що це має бути щось особливе. Холодний, мертвий континент Антарктида, чорні зазубрені вершини й інопланетне місто, заховане всередині, – усе це овіяне стародавніми легендами та просякнуте зловісною атмосферою. Але саме цей уривок став справжнім поштовхом до написання сценарію кампанії *«На краю світу»* – численні натяки на те, що цивілізація Древніх була зруйнована якоюсь більшою силою, якоюсь неймовірно сильною «невимовною сутністю», яку могла потривожити присутність людей. Тоді постало питання: що це було?

У *«В горах божевілля»* є натяк на те, що відповідь на це питання та істота, яку Даєр і Денфорт розбудили в темних крижаних печерах, була ніким іншим, як шоґґотом, одним із первісних «слуг», створених Древніми. Але мене набагато більше надихнув міраж, який побачив Денфорт, коли вони тікали з печери, і я почав замислюватися над питанням, що було б, якби я написав кампанію, більше зосереджену на цьому міражі і, власне, на самій природі міражу? Я сподіваюся, що затяті фанати Лавкрафта пробачать нам вольності, які ми дозволили собі, створюючи цих «Ейдолонів» і пояснюючи, як вони пов'язані з історією Древніх і шоґґотів, розказаною в *«У горах божевілля»*.

Над цією кампанією було складно працювати, оскільки це перша кампанія, яку ми зробили в такому новому форматі: зі змінною кількістю сценаріїв замість звичного циклу з восьми сценаріїв. Я хотів максимально використати переваги цього нового формату, починаючи з концепції довших сценаріїв, що складаються з кількох частин, розділених контрольними точками, і закінчуючи першою за історію гри кампанією справді змінної тривалості. Мені було важливо, щоб кожне проходження цієї кампанії відрізнялось від попередніх – іноді за вибором гравця, іноді ні.

Останній штрих – і мій улюблений – це додавання дев'яти членів команди експедиції. Я хотів передати почуття, як у фільмі жахів, коли ти знайомишся й проникаєшся симпатією до різних персонажів, а потім спостерігаєш, як їх убивають одного за одним. На мою думку, цей класичний троп фільмів жахів посилюється вдесятеро, коли ви граєте в гру, оскільки події можуть розгортатися по-різному в кожній партії. Я хотів, щоб у кожного персонажа була своя особиста боротьба, свої демони і своя індивідуальність. Мені було важливо, щоб кожен із них подобався гравцям, щоб було набагато болючіше їх втрачати і гравці хотіли би зберегти їм життя. Звісно, складність полягала в тому, щоб умістити все це в єдиний путівник по кампанії! Я сподіваюся, що в ньому достатньо підказок і деталей про кожного з дев'яти персонажів, щоб вони могли стати цікавими для гравців. Який персонаж був вашим улюбленим? Розкажіть нам!

Сподіваюся, вам сподобалося грати в кампанію *«На краю світу»* і ви продовжите насолоджуватися нею знову і знову, досліджуючи її глибини в пошуках нових таємниць, як це роблять наші безстрашні дослідники в цій історії. Але будьте обережні: це великий відкритий світ, і Антарктида – не єдине місце на Землі, де є таємниці. Можливо, в нашій наступній кампанії вам вдасться дослідити більше, ніж один континент...

MJ Newman

Журнал кампанії: *На краю світу*

ДОСЛІДНИКИ

ІМ'Я ГРАВЦЯ	ІМ'Я ГРАВЦЯ	ІМ'Я ГРАВЦЯ	ІМ'Я ГРАВЦЯ
ДОСЛІДНИК	ДОСЛІДНИК	ДОСЛІДНИК	ДОСЛІДНИК
НЕВИТРАЧЕНИЙ ДОСВІД	НЕВИТРАЧЕНИЙ ДОСВІД	НЕВИТРАЧЕНИЙ ДОСВІД	НЕВИТРАЧЕНИЙ ДОСВІД
ТРАВМИ (Фізичні) (Психічні)	ТРАВМИ (Фізичні) (Психічні)	ТРАВМИ (Фізичні) (Психічні)	ТРАВМИ (Фізичні) (Психічні)
ОТРИМАНІ АКТИВИ/СЛАБКОСТІ	ОТРИМАНІ АКТИВИ/СЛАБКОСТІ	ОТРИМАНІ АКТИВИ/СЛАБКОСТІ	ОТРИМАНІ АКТИВИ/СЛАБКОСТІ

Сценарії

- ☐ Холод і смерть
  - ☐ Частина 1 ☐ Частина 2 ☐ Частина 3
- ☐ До заборонених вершин
- ☐ Місто Древніх
- ☐ Серце божевілля
  - ☐ Частина 1 ☐ Частина 2
- ☐☐☐ Смертельний міраж

Нотатки

ЗАГИБЛІ ТА БОЖЕВІЛЬНІ ДОСЛІДНИКИ

ТОРБА ХАОСУ

Смертельний міраж

Розблоковані спогади

Очищені спогади

Холод і смерть

Відкриті локації

Здобуті ресурси

Серце божевілля

Розміщені печаті

Знайдені печаті

Команда експедиції

	Рани	Потрясіння
Докторка Емі Кенслер		
Професор Вільям Даєр		
Денфорт		
Роальд Еллсворт		
Хіроко Такада		
Ейвері Клейпул		
Лікарка Мала Сінха		
Джеймс "Коржик" Фредерікс		
Ілія Ашевак		

Надається дозвіл на фотокопіювання виключно для особистих цілей. © 2021 FFG.
Журнал кампанії також доступний для завантаження на www.fantasyflightgames.com

Символи наборів контактів

Служителі невідомого

Згубна погода

Команда експедиції

Небезпеки Антарктики

Покинуті

Пам'ять про загиблих

Невимовні жахи

Пливкі кошмари

Тиша й тайна

Текелі-лі!

Катастрофа

Серце божевілля

Створіння в льоду

Древні

Смертельний міраж

Холод і смерть

Зниклі вночі

Скверна

Пінгвіни

Шоґґоти

Ворушіння в безодні

Місто Древніх

Велика печать

До заборонених вершин

З основної гри:

Прадавнє зло

Замкнені двері

Пронизливий холод

Охоплені страхом

Швидка довідка й автори

Контрольні точки....2
Жетони морозу....2
Текелі-лі!....3
Партнер....3
Пильний....3
Міраж....25
Ключі....38
Печаті....51
Локації «Стародавня споруда»....51

Творці гри

Дизайн і розробка доповнення: MJ Newman і Jeremy Zwirn
Продюсер: Molly Glover
Редактор: B.D. Flory
Менеджер: Jim Cartwright
Редактор сюжету «*Жаху Аркгема*»: Philip D. Henry
Художнє оформлення доповнення: Katrina Ostrander
Креативний директор із сюжету та світу: Neal W. Rasmussen
Координатор художнього оформлення: Joseph D. Olson
Менеджер художнього оформлення: Christopher Hosch
Оздоблення коробки: Anders Finér
Художній напрям: Deborah Garcia і Jeff Lee Johnson
Артдиректор: Tony Bradt
Забезпечення якості: Zach Tewalthomas
Менеджмент виробництва: Justin Anger і Tim Najmolhoda
Візуальний креативний директор: Brian Schomburg
Керівник проєкту: John Franz-Wichlacz
Дизайн гри: Nate French
Голова студії: Chris Gerber

Тестувальники

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 і Owen Weldon.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проєктом: Аліса Соляніченко
Переклад з англійської: Олександр Ярманов, Володимир Яшунін
Редактура: Ірина Андрєєва, Оксана Квасняк
Апробація перекладу: В. Рудик, С. Ніконенко

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. www.igromag.ua Версія правил 1.0

© 2021 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, його логотип, Living Card Game, LCG та його логотип є зареєстрованими торговельними марками Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, U.S.A., 1-651-639-1905.