

DEEP

M A D N E S S



WITAJCIE W KADATH

"Drodzy Panie i Panowie", przywitał wszystkich David.
"Przedstawiam Państwu Kadath, pierwszy, głębinowy ośrodek wydobywczy."

Spoglądasz przez okno na rozległą, podwodną metropolię, osadzoną na morskich skałach, skąpaną w blasku ulotnego światła.

Zawsze zastanawiałeś się jakby to było zobaczyć Atlantyde, ale nigdy nie przypuszczałeś, że będzie to tak nierealne.

"Zadokujmy spokojnie, Davidzie" mówi kapitan Samuel Smith.

"Nie ma pośpiechu".

"Oczywiście Sir" odpowiada mu David. Samuel klepie go po ramieniu i odwraca się do urządzeń łączności. "Stacja Kadath, tu okręt podwodny Oświecony Dzień z korporacji Leng. Jesteśmy na kursie dokującym na lądowisko jeden. Potwierdźcie. Odbiór." Odpowiada mu jednak tylko szum.

Czując obecność po swojej prawej stronie, odwracasz się i widzisz Randi Carter, wpatrującą się w rozległą, przypominający oko cyklopa, kompleks. Cała drży. "Jest w tym coś ... przerażającego, nieprawdaz?"

"Masz rację" potwierdzasz chichocząc.

"Kadath! Tu Oświecony Dzień, jesteśmy na kursie dokującym na lądowisko jeden." mówi ponownie Samuel. "Proszę potwierdźcie. Odbiór."

Słychać trzaski. Samuel patrzy na sprzęt, a jego oczy rozszerzają się ze zdziwienia, gdy w głośniku rozlega się głos.

"To znów się dzieje Samuelu."

Okręt zaczyna się nagle gwałtownie trząść, powalając ciebie i Randi na ziemię.

"Proszę wszystkich o zajęcie swoich miejsc!" - mówi David.

"Doświadczamy niespodziewanych turbulencji."

Pomagasz Randi dość do jej siedzenia. Oboje zapinacie pasy bezpieczeństwa, słuchając trzasku okrętu.

"David, co się dzieje?" - wykrzykuje Samuel.

"Ja ... szczerze, nie jestem pewien sir" odpowiada David.

Okręt znowu zaczyna się trząść, słychać ryk sygnałów ostrzegawczych. Kadłub skrzypi i piszczy. Słup wody rozpryskuje się wewnątrz okrętu. "Czujniki pokazują dziwaczne odczyty. Wygląda to, jak gdyby okręt był miażdżony."

Samuel zakłada słuchawki. "Co do jasnej cholery!?"

Potem głośno wzdycha.

"Zadokuj David" wrzeszczy Samuel. "Zadokuj nas natychmiast albo nam się nie uda! Coś ... coś na nas jest!"

Kadłub ponownie zaskrzypiał. Widzisz jak jego powłoka faluje tuż nad twoją głową.

David przesuwa drążek napędu, kierując gwałtownie okręt w kierunku stacji. Kakofonia trzasków, jęków i pisków rozlega się na całym pokładzie. Kadłub okrętu coraz bardziej wgina się do środka i w pomieszczeniu pojawia się kolejny słup wody.

Wszyscy tu zginiecie!

Okręt uderza z impetem o dokowisko i obraca się wokół własnej osi. Metal ociera się o metal, struktury pękają. Coś uderza w twoją głowę, tracisz przytomność...

WPROWADZENIE

Deep Madness to gra horror w klimacie sci-fi, przenosząca 1 do 6 graczy w złowieszcze korytarze Kadath, głębinowego ośrodka wydobywczego. Gracze współpracują jako drużyna badaczy, rzucających się w nieznaną i przy rosnącym strachu, starających się rozwikłać tajemnice stacji. Stawiając czoło niewytłumaczalnym siłom, które na nich polują. Co spowodowało, że systemy komunikacyjne stacji zamilkły? Co odkryli górnicy podczas pracy w głębinach? Dlaczego szefowie korporacji tak bardzo interesują się odkryciem pracowników stacji? Odpowiedzi na te pytania, czekają na badaczy na dnie oceanu. Rozwiązanie zagadki może doprowadzić członków drużyny na skraj szaleństwa... lub dalej.

Podczas rozgrywki w Deep Madness, ty i twoi towarzysze będziecie musieli stawiać czoła wielu kryzysom i spotkaniom z koszmarnymi aberracjami, kontrolowanymi przez grę. Przed rozpoczęciem rozgrywki, wybierzecie jeden z rozdziałów opowiadających historię stacji Kadath. Każdy ma specjalne zasady i cele. Pokonując kolejne przeszkody, będziecie zbliżać się do odkrycia prawdy, ale i do popadnięcia w obłąd.

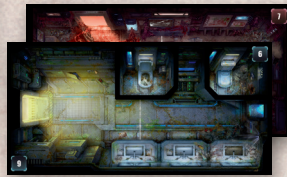
Czy zdołacie uciec?



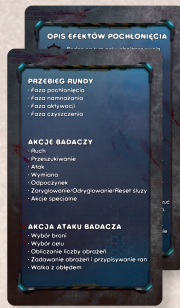
ELEMENTY GRY



30 kafli pomieszczeń (5 dużych i 25 małych)



6 kart pomocy



15 kart potworów (8 normalnych, 3 epickie, 3 specyficzne dla rozdziałów, 1 Pożeracz Umysłu)



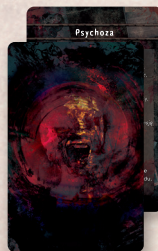
6 kart badaczy



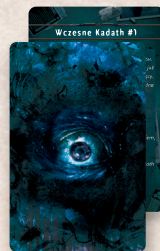
19 kart scenariuszy



50 kart przeszukiwania



40 kart obłądę



40 kart świadomości



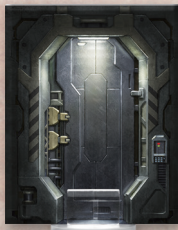
30 kart pomieszczeń



38 kart namnażania



8 kart aktywacji (6 badaczy i 2 puste)



12 znaczników zaryglowanych służ oraz 13 plastikowych podstawek



6 wskaźników poziomu tlenu



8 znaczników ścian



8 znaczników służ



20 płytek toru pochłonięcia i 18 znaczników pochłonięcia



12 żetonów spowolnienia / osłabienia



7 żetonów wsparcia



18 znaczników celów (po 3 w 6 rodzajach)



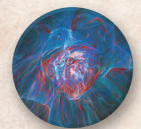
13 znaczników tożsamości



1 znacznik Williama



3 znaczniki Romana Asimova



1 znacznik aktywacji



1 znacznik pochłonięcia



32 znaczniki zatopienia



12 żetonów Batofobii



15 znaczników uszkodzonych zamków



24 żetony sukcesu



42 żetony ran



48 żetonów namnażania / efektów pochłonięcia



36 żetonów poczuciałości / obłądę



12 żetonów energii



9 sześciściennych kości oraz 1 kość dwunastościenna



6 figurek poszukiwaczy i 6 kolorowych podstawek



Samuel Smith



Roman Asimov



Randi Carter



Jared Drake



Felicia Armitage



Arthur Weyland



kolorowe podstawki

60 figurek potworów i 45 czarnych podstawek



Batofobia



Wewnętrzne szaleństwo



Istota



Czarne podstawki



Zgnilizna x3



Zdeformowany x3



Łuska x5



Delirium x5



Ślepoty x5



Pożeracz umysłu x12



Żarłoczny x8



Histeria x8



Agonia x8



PRZYGOTOWANIE

1. WYBIERZCIE SCENARIUSZ

Wybierzcie scenariusz z Księgi scenariuszy, który znajdziecie na końcu instrukcji. Możecie wybrać dowolny, ale rozegranie ich po kolei pozwoli wam na czerpanie maksimum przyjemności z sukcesywnego odkrywania całej historii.

Po dokonaniu wyboru, przygotujcie grę w sposób opisany w scenariuszu. Będziecie musieli:

• A. Przygotować planszę

Przygotujcie planszę, wykorzystując wskazane kafle pomieszczeń i inne elementy znajdujące się na rysunku w opisie scenariusza.

Podczas przygotowania planszy, na kafelkach umieśćcie losowe żetony efektów pochłonięcia. Wymieszajcie je, trzymając je stroną z namnażaniem do góry i nie podglądajcie ich podczas rozkładania na planszę.

• B. Przygotować talię pomieszczeń i talię pochłonięcia

Do każdego kafła pomieszczenia przypisana jest odpowiednia karta. Podczas przygotowania, wybierzcie karty z numerami pomieszczeń wskazanymi w scenariuszu, potasujcie je i utwórzcie **zakryty stos**.

Podczas przygotowania talii pochłonięcia wybierzcie karty z numerami pomieszczeń wskazanymi w scenariuszu, potasujcie je i utwórzcie **odkryty stos**.

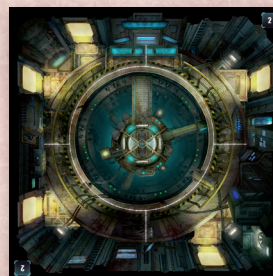


Talia pomieszczeń (zakryta)

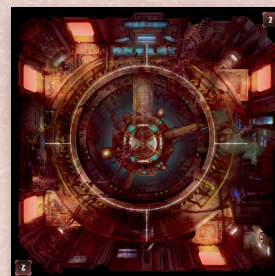


Talia pochłonięcia (odkryta)

Dwustronne kafle pomieszczeń



Strona normalna



Strona pochłonięta

Każdy kafel pomieszczenia ma dwie strony. Każda reprezentuje inny stan w jakim znajduje się pomieszczenie: normalne / pochłonięte.

W pomieszczeniu pochłoniętym będzie znajdował się 1 żeton namnażania i 1 lub więcej żetonów efektów pochłonięcia (zobacz "Faza pochłonięcia" na stronie 10). Strony różnią się kolorem tła.



Strona normalna



Strona pochłonięta

Znaczniki celów i znaczniki tożsamości

Znacznik celu



Awers



Rewers

Znacznik tożsamości



Awers



Rewers

W grze występuje 6 typów znaczników celów. Na awersie znajduje się na nich grafika dłoni w różnych kolorach. Na rewersie znajduje się zawsze taka sama grafika.

W grze występuje 6 typów znaczników tożsamości. Na awersie znajduje się na nich jedna z sześciu cyfr w różnych kolorach. Na rewersie znajduje się ta sama cyfra co na awersie, w szarym kolorze.

Znaczniki celów i znaczniki tożsamości będą przedstawiać różne istoty/obiekty - w zależności od rozgrywanego scenariusza. Ich nazwy są opisane w Księdze scenariuszy i na kartach scenariusza.

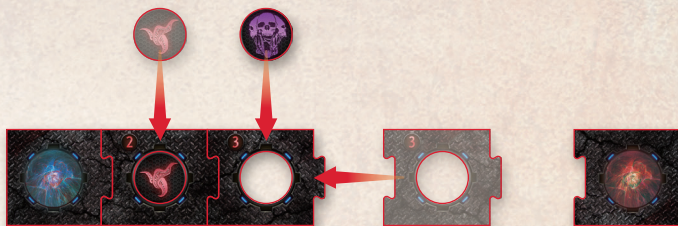


• C. Przygotować tor pochłonięcia

Złóżcie tor pochłonięcia, używając płytek i znaczników wskazanych w opisie scenariusza.



Rysunek toru pochłonięcia z opisu scenariusza.



Złożenie toru przy użyciu wskazanych płytek i znaczników.

Żetony toru pochłonięcia i znaczniki

Płytki toru pochłonięcia są dwustronne i oznaczone cyfrą 2, 3 lub 4 w lewym górnym rogu.

Cyfra ta używana jest podczas fazy namnażania (więcej na stronie 11).



W grze występują 4 typy znaczników pochłonięcia.

Na jednym znajduje się ikona pochłonięcia, na pozostałych ikony zagrożenia.

• D. Wykonać dodatkowe przygotowanie wskazane w scenariuszu

Przygotowanie i rozłożenie kart, potworów, znaczników i żetonów.

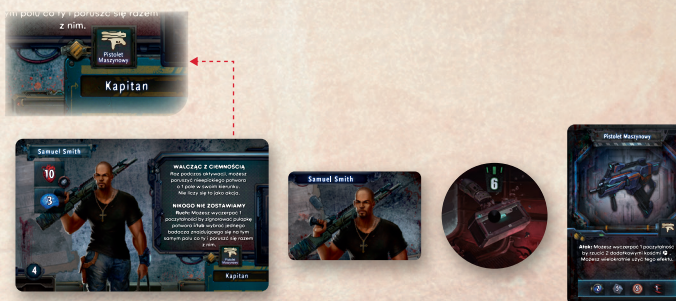
2. WYBÓR BADACZY

Wybierzcie badaczy w zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce:

- 1 gracz: 4 badaczy
- 2 graczy: każdy po 3 badaczy
- 3 graczy: każdy po 2 badaczy
- 4-6 graczy: każdy po 1 badaczu

Każdy gracz bierze odpowiednią kartę badacza, karty aktywacji oraz 1 wskaźnik tlenu dla każdego badacza, którego wybrał. Wskaźnik tlenu należy ustawić na pozycji "6", chyba że w opisie scenariusza wskazano inaczej. Każdy badacz bierze swoją startową kartę przeszukiwania wskazaną w prawym, dolnym rogu karty badacza (o ile jest tam jakaś wymieniona).

Wepnijcie figurki badaczy w wybrane kolorowe podstawki i umieśćcie je na polu oznaczonym na rysunku w opisie scenariusza słowem "Start".



Karta badacza, karta aktywacji, wskaźnik tlenu i początkowa karta przeszukiwania.



Uwaga: Jeśli któryś z graczy wybrał Romana Asimova, pamiętajcie by wziąć 3 znaczniki z jego wizerunkiem.

Potasujcie karty aktywacji i umieśćcie je w rzędzie odkryte pod planszą, tworząc tor aktywacji drużyny.

Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 6 badaczy, postępujcie zgodnie z wytycznymi gry dla 4 lub 5 badaczy (więcej na stronie 26).



3. WYBIERZCIE POTWORY

Weźcie karty potworów, które są identyczne po obu stronach (np. potwory specyficzne dla rozdziału czy potwory specjalne) oraz epickie potwory (o ile nie gracie opisanego na stronie 27 wariantu, w którym są używane) i odłóżcie je na bok.



Taka ikona oznacza epickiego potwora.



Potasujcie karty normalnych potworów (wszystkie mają takie same rewersy). Umieście sześć odkrytych kart w rzędzie, poniżej toru aktywacji drużyny, w taki sposób żeby karta potwora leżała pod kartą aktywacji badacza.

Uwaga: W niektórych scenariuszach tor należy przygotować inaczej. Postępujcie wtedy według opisu w scenariuszu.

Jeśli na karcie potwora znajduje się dodatkowy opis przygotowania, zastosujcie go (np. na karcie Łuska).

Uwaga: Potwór pod kartą aktywacji badacza nazywany jest powiązanim potworem

4. PRZYGOTOWANIE TALII NAMNAŻANIA I PULI POTWORÓW

Każdej karcie potwora odpowiadają karty namnażania (przeważnie cztery). Potasujcie wszystkie karty namnażania odpowiadające sześciu odkrytym potworom i stwórzcie talię namnażania.



Umieście odpowiednie figurki potworów obok planszy.

Przed umieszczeniem figurki potwora na planszy, wepnijcie ją w czarną podstawkę. Kiedy potwór otrzymuje jakieś obrażenia, zaznaczcie to umieszczając żeton obrażeń o odpowiedniej wartości na zaczepce w podstawie.

5. PRZYGOTOWANIE STOSÓW KART I ŻETONÓW

Przed potasowaniem kart przeszukiwania, wyjmijcie 6 poniższych: 2 x Strzykawka, Środek uspokajający, Środek usypiający, Środek stymulujący, Środek mutujący. Używane są tylko w wariantcie gry - Bardzo Przygotowana Drużyna. (więcej na stronie 26).

Potasujcie karty obłędu i stwórzcie z nich stos dobierania. Potasujcie karty świadomości i stwórzcie z nich stos dobierania. Posegregujcie znaczki, żetony i kości i umieśćcie je w zasięgu wszystkich graczy.

Umieście znacznik aktywacji na pierwszej karcie na torze aktywacji. **(Uwaga:** Zazwyczaj pierwszą aktywowaną kartą będzie karta aktywacji, jednakże jeśli w rozgrywce bierze udział potwór Łuska, pierwszą aktywowaną kartą będzie karta Pożeracza Umysłu). Umieście znacznik pochłonięcia na pierwszej pozycji na torze pochłonięcia.

Zapoznajcie się z warunkami zwycięstwa/porażki dla rozgrywanego scenariusza.

Jesteście gotowi do rozpoczęcia rozgrywki.





1. Plansza / 2. Znacznik ściany / 3. Znacznik namnażania / 4. Znacznik celu / 5. Tor pochłonięcia / 6. Karta badacza / 7. Początkowa karta przeszukiwania / 8. Wskaźnik poziomu tlenu / 9. Tor aktywacji / 10. Figurki badaczy / 11. Talia kart pomieszczeń / 12. Talia kart pochłonięcia / 13. Żetony namnażania/efektów pochłonięcia / 14. Talia kart namnażania / 15. Pula figurek potworów / 16. Talia kart przeszukiwania / 17. Talia kart obłądu / 18. Talia kart świadomości / 19. Żetony obrażeń / 20. Żetony poczytalności/obłądu / 21. Żetony spowolnienia/osłabienia / 22. Żetony sukcesu / 23. Znaczniki zatopienia / 24. Znaczniki zaryglowanej śluzu / 25. Żetony uszkodzonych zamków / 26. Sześciościennie kości / 27. Kość dwunastościenna / 28. Znacznik aktywacji / 29. Znacznik pochłonięcia



PRZEBIEG GRY

Gra toczy się szereg rund. Każda runda składa się z czterech następujących po sobie faz:

- 1. Faza pochłonięcia:** Ruch znacznika pochłonięcia, pochłonięcie pomieszczeń, rozpatrzenie efektów zagrożenia.
- 2. Faza namnażania:** Potwory namnażają się w pochłoniętych pomieszczeniach.
- 3. Faza aktywacji:** Badacze i potwory są naprzemiennie aktywowane.
- 4. Faza porządkowania:** Zmiana kolejności badaczy, czyszczenie planszy.

Rundy rozgrywane są do momentu spełnienia warunków zwycięstwa lub do zaistnienia okoliczności powodujących porażkę.

FAZA POCHŁONIĘCIA

Poruszcie znacznik pochłonięcia o jedno miejsce do przodu na torze pochłonięcia.

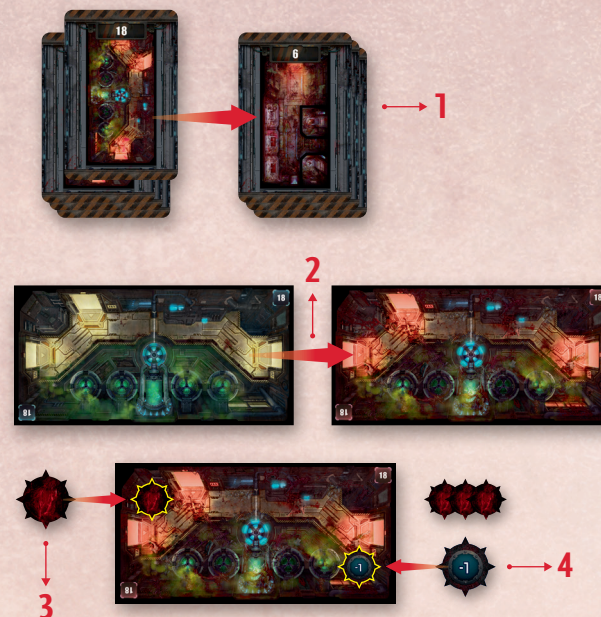


Jeśli poruszycie żeton na pole z ikoną zagrożenia, rozpatrzyć jego efekt opisany w scenariuszu.

Jeśli poruszycie żeton na pole z ikoną pochłonięcia, oznacza to, że jedno z pomieszczeń zostanie pochłonięte. Postępujcie wtedy w poniższy sposób:

- Odkryjcie wierzchnią kartę z talii pomieszczeń i połóżcie ją odkrytą na talii pochłonięcia. Wskazuje ona na pomieszczenie, które musicie obrócić na pochłoniętą stronę. Uwaga: Jeśli pomieszczenie zostało już wcześniej obrócone, to zignorujcie poniższe kroki i przejdźcie do kolejnej fazy.
- Podnieście wszystkie znajdujące się na kafelku pomieszczenia figurki oraz znaczniki i obróćcie kafelek. Następnie z powrotem umieśćcie na nim wszystkie zdjęte elementy, na to samo miejsce.
- Wybierzcie jedno z pól na kafelku pomieszczenia i umieśćcie tam znacznik namnażania. W tym miejscu będą namnażały się potwory. Takie pole, to pole namnażania.
- Odkryjcie losowy żeton efektu pochłonięcia (rewers żetonu namnażania) i umieśćcie go na każdym polu pomieszczenia, z wyłączeniem tego, na którym znajduje się żeton namnażania. (Opis efektów znajduje się na stronie 27 i na kartach pomocy.)

Przykład pochłonięcia pomieszczenia



- Gracze odkryli wierzchnią kartę z talii pomieszczeń i położyli ją odkrytą na talii pochłonięcia.
- Pomieszczenie 18 nie zostało jeszcze pochłonięte. Gracze obrócili je na pochłoniętą stronę.
- Gracze wybrali pole po lewej stronie i umieścili tam żeton namnażania. Potwory będą pojawiać się na tym polu.
- Ponieważ w pomieszczeniu są tylko dwa pola, gracze odkryli losowy żeton efektu pochłonięcia i umieścili go na polu po prawej stronie.

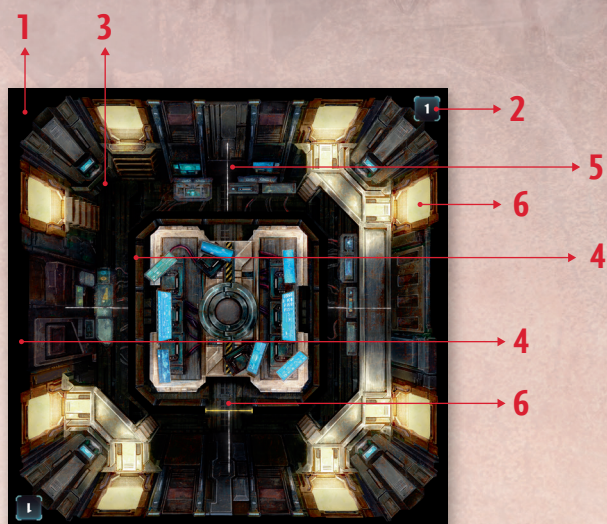
Stany śluz

Śluz może znajdować się w trzech stanach: otwartej, zamkniętej i zaryglowanej. Domyślnie każda śluz jest otwarta.

Jeśli pomieszczenia po obu stronach śluzy są w innym stanie zatopienia (zatopione/niezatopione), (opis wykonywania akcji w zatopionych miejscach znajduje się na stronie 20), śluz automatycznie zamyka się. Figurki mogą przemieszczać się przez zamkniętą śluzę. Zamknięte śluzy ograniczają pole widzenia (więcej na stronie 16).

Jeśli śluz jest zaryglowana przez badacza, to ogranicza pole widzenia i utrudnia ruch potworów (opis akcji ryglowania/odryglowania/resetu śluzy znajdziecie na stronie 19).

Opis kafła pomieszczenia

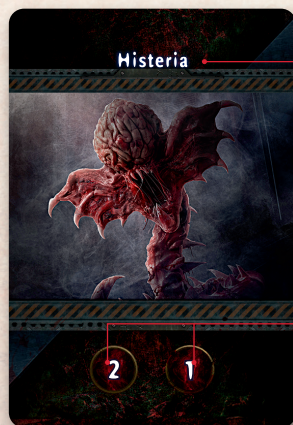


1. Pomieszczenie: Kafel przedstawia całe pomieszczenie.
2. Numer pomieszczenia.
3. Pole: Oddzielone linią podziąłu, ścianami i/lub słuzami.
4. Ściany.
5. Linia podziąłu.
6. Śluza: Przejście w ścianie, przez które mogą poruszać się badacze i potwory. Śluzy domyślnie są otwarte. W niektórych pomieszczeniach śluzy znajdują się także w ich wnętrzu. Są wtedy oznaczone żółtą linią.



FAZA NAMNAŻANIA

W fazie namnażania, potwory będą pojawiać się w pochłoniętych pomieszczeniach poprzez rozpatrywanie kart namnażania. Pozycja znacznika na torze pochłonięcia określa ile kart musicie rozpatrzeć. Karty rozpatrywane są jedna po drugiej.



Nazwa potwora

Symbole namnażania i ich wartości

Kiedy rozpatrujecie kartę namnażania, postępujcie według poniższej kolejności:

1. Odkrycie wierzchnią kartę tali namnażania. Jej nazwa wskazuje na typ potwora, który pojawi się na planszy. Liczba symboli namnażania określa w ilu pomieszczeniach pojawią się potwory, a wartość wskazuje na ich liczbę. Rozpatrzcie każdy symbol oddzielnie i po kolei, od lewej do prawej.
2. Podczas rozstrzygania symboli namnażania zwróćcie uwagę na wierzchnią kartę w talii pochłonięcia. Namnażanie nastąpi w pomieszczeniu wskazanym przez tę kartę. Weźcie wskazaną przez kartę liczbę figurek potworów z rezerwy i umieśćcie je na polu z żetonem namnażania.
3. Po namnożeniu potworów w pomieszczeniu połóżcie odpowiadającą mu kartę z wierzchu tali pochłonięcia na jej spód.
4. Po rozpatrzeniu wszystkich symboli na karcie namnażania, odłóżcie ją na stos kart odrzuconych.



Przykład rozstrzygnięcia karty namnażania



1. Gracze odkrywają kartę Histerii z dwoma symbolami namnażania. W dwóch pomieszczeniach pojawią się figurki Histerii. W pierwszym będą to dwie figurki, w drugim jedna, zgodnie z wartościami na symbolach.
2. Dwie figurki Histerii namnożą się w pomieszczeniu 18, na które wskazuje wierzchnia karta talii pochłonięcia.
3. Gracze umieszczają dwie figurki Histerii na polu ze znacznikiem namnażania w pomieszczeniu 18.
4. Gracze odkładają wierzchnią kartę z talii pochłonięcia na jej spód, ujawniając kolejną. Drugie namnożenie nastąpi w pomieszczeniu 6, gdzie gracze umieszczają 1 figurkę potwora.

Jeśli w rezerwie nie ma wystarczającej liczby figurek potworów wskazanych na karcie namnażania, to po pierwsze umieśćcie tyle figurek ile możecie, a następnie namnożcie inne potwory tak, by łączny poziom ich grozy, wyrównał lub przewyższył poziom grozy brakujących figurek.



Poziom grozy potwora znajduje się w lewym, górnym rogu karty.

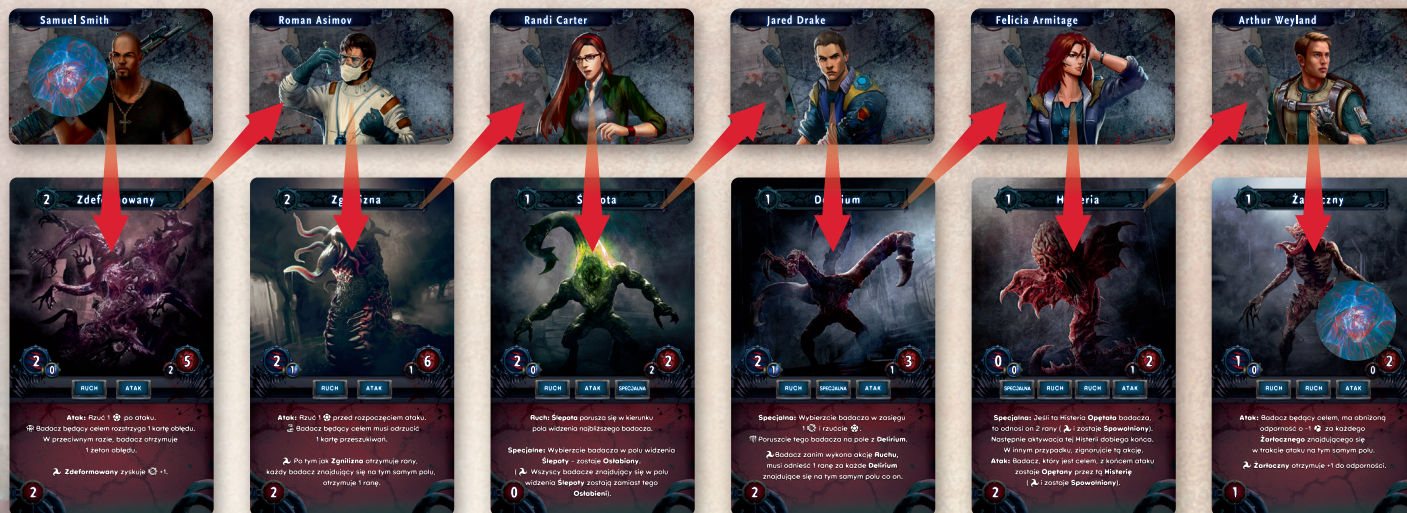
Uwaga: W przypadku braku w rezerwie, figurek potworów o poziomie grozy "0", nie musicie uzupełniać ich braku. Pamiętajcie, że takimi potworami **nie możecie** uzupełniać braku innych figurek.

Jeśli talia namnażania się wyczerpie, przetasujcie stos kart odrzuconych i stwórzcie nową talię.

FAZA AKTYWACJI

Podczas fazy aktywacji, naprzemiennie umieszczajcie znacznik aktywacji na kartach aktywacji i kartach potworów, począwszy od pierwszej karty

aktywacji do ostatniej karty potwora (jak poniżej na ilustracji). Badacze i potwory aktywowani są naprzemiennie.



Gdy znacznik aktywacji zostaje umieszczony na karcie aktywacji, to aktywowany zostaje odpowiedni badacz.

Gdy znacznik aktywacji zostaje umieszczony na karcie potwora, każda figurka tego potwora zostaje aktywowana. Sami decydujecie o tym, w jakiej kolejności będziecie je aktywować.



Badacz w swojej turze może wykonać trzy akcje. Dostępne akcje to:

- Ruch
- Przeszukiwanie
- Atak
- Wymiana
- Odpoczynek
- Zaryglowanie/Odryglowanie/Reset służy
- Akcja specjalna

Badacz może wykonywać akcje w dowolnej kolejności i powtarzać je. Uwaga: wyjątkiem jest akcja przeszukiwania, którą można wykonać raz na turę.

Po aktywacji każdego badacza musicie sprawdzić poziom jego tlenu. (Sprawdzanie poziomu tlenu opisane jest na stronie 20).



Podczas aktywacji potwora, wykonuje on akcje wskazane na karcie, po kolei od lewej do prawej. O ile nie zaznaczono inaczej, nie możecie ignorować akcji z karty, ani zmieniać kolejności ich rozpatrywania.

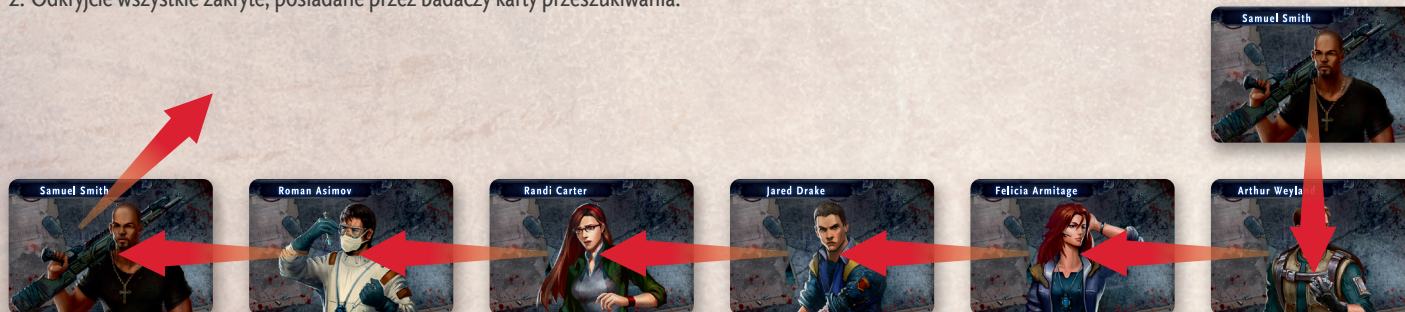


FAZA PORZĄDKOWANIA

Podczas fazy podporządkowania, gracze wykonują po kolei poniższe kroki:

1. Rozpatrzenie wszystkie efekty "na koniec rundy".
Sami wybieracie w jakiej kolejności je rozpatrzyć.
2. Odkryjcie wszystkie zakryte, posiadane przez badaczy karty przeszukiwania.

3. Zmieńcie kolejność kart aktywacji jak na ilustracji poniżej. Pierwszą kartę przesuniecie na ostatnią pozycję, a pozostałe przesuniecie o jedną pozycję w lewo. Karty aktywacji potworów pozostają na tym samym miejscu.



AKTYWACJA BADACZA

Podczas aktywacji każdy badacz może wykonać trzy akcje.
Po ich wykonaniu musicie sprawdzić poziom tlenu tego badacza.

RUCH

Badacz może poruszyć swoją figurką na sąsiednie pole. Pola sąsiadują ze sobą jeśli oddzielone są od siebie linią podziału lub śluzą (nawet zaryglowaną). Pola oddzielone ścianą nie sąsiadują ze sobą.

Uwaga: Jeśli śluza łączy się ze ścianą w innym pomieszczeniu, to takie pola nie sąsiadują ze sobą.

Figurki badaczy nie mogą poruszać się przez ściany (chyba, że zaznaczono inaczej) i wychodzić poza obszar planszy.

Badacze mogą poruszać się przez zamknięte lub zaryglowane śluzy. Śluza jest zaryglowana jeśli znajduje się na niej znacznik. Zaryglowana śluza zostaje odryglowana jeśli badacz poruszył się przez nią. By to zaznaczyć zdejmijcie z niej znacznik i odłóżcie go do rezerwy. Badacz może ponownie zaryglować taką śluzę wykonując odpowiednią akcję (Ryglowanie/Odryglowanie/Reset śluzy opisane są na stronie 19).

Ucieczka i stawianie pułapek



Zdolność ucieczki badacza jest oznaczona w lewym, dolnym rogu karty. Może ona wzrosnąć lub spaść np. z powodu efektu pochłonięcia lub działania karty przeszukiwania.

Zdolność stawiania pułapek przez potwora jest oznaczona w lewym, dolnym rogu karty. Może ona wzrosnąć lub spaść np. w związku ze zdolnością potwora lub jako efekt karty obłądu.

Uwaga: Badacz nie może wykonać ruchu z pola, w którym znajdują się potwory, których zdolność stawiania pułapek jest równa lub przewyższa jego zdolność ucieczki. Badacz w takiej sytuacji w dalszym ciągu może korzystać z akcji ruchu, na przykład w celu odrzucenia posiadanego przez siebie żetonu spowolnienia (więcej na stronie 24).



Opis karty badacza



1. Imię i nazwisko.
2. Rola.
3. Poziom życia: Po tym jak badacz otrzyma liczbę ran, która jest równa lub wyższa od jego poziomu życia, badacz ginie.
4. Odporność: Kiedy badacz otrzymuje obrażenia, jego odporność obniża liczbę zadanych ran. Wartość odporności jest ustalana przez rzut dwoma kośćmi K6 i wynosi tyle ile wypadnie na nich sukcesów (więcej na stronie 25.)
5. Poczytalność: Badacz może wyczerpywać swoją poczytalność by wykorzystać swoją zdolność i/lub specjalne efekty. Najczęściej poczytalność wykorzystuje się do przerwania wyniku na kościach.
6. Zdolność ucieczki: Badacz nie może wykonać ruchu z pola, w którym znajdują się potwory, których zdolność stawiania pułapek jest równa lub przewyższa jego zdolność ucieczki.
7. Startowa karta przeszukiwania: Badacz może rozpocząć grę ze startową kartą przeszukiwania. W takim przypadku odszukuje wskazaną kartę i umieszcza ją przed sobą.
8. Specjalne zdolności: Każdy badacz posiada swoje unikatowe zdolności. Niektóre z nich są pasywne i nie wymagają wykorzystywania akcji. Inne zadziałają wyłącznie wtedy, kiedy badacz wykona odpowiednią akcję. Opis takiej zdolności poprzedza słowa "Ruch", "Przeszukiwanie" lub "Atak".

Przykład akcji ruchu



1. Figurki można swobodnie poruszać przez linie podziału.
2. Figurki mogą poruszać się swobodnie przez śluzę. Jednak kiedy śluz sąsiaduje ze ścianą w pomieszczeniu obok, **nie można** się przez nią poruszać.
3. Badacze mogą poruszać się bezpośrednio przez zaryglowaną śluzę. W takim przypadku śluz zostanie odryglowana (więcej na temat ruchu potwora przez zaryglowaną śluzę na stronie 19).
4. Figurki nie mogą poruszać się przez ściany, chyba że napisano inaczej.

AKCJA PRZESZUKIWANIA

Wykonując akcję przeszukiwania, badacz bierze wierzchnią kartę z talii przeszukiwania i umieszcza ją przed sobą. Pamiętajcie, tę akcję badacz może wykonać tylko **jeden raz na rundę**. Jeśli zabraknie kart w talii przeszukiwania, przetasujcie odrzucone karty i stwórzcie nową talię.

Każdy badacz może posiadać w jednym momencie nie więcej niż cztery karty przeszukiwania. Określone jest to limitem kart przeszukiwania. Może on wzrosnąć lub spaść jako skutek różnych efektów przeszukiwania. Jeśli gracz miałby posiadać więcej kart przeszukiwania niż wynosi jego limit, to musi odrzucić nadmiarowe karty.

Badacz może odrzucić dowolną liczbę posiadanych kart przeszukiwania, w dowolnym momencie gry.

Opis karty przeszukiwania

W grze występują 4 typy kart przeszukiwania.



1. Nazwa.

2. Broń biała : Tym typem broni, badacz może zaatakować wszystkie potwory znajdujące się na tym samym polu co on.
3. Broń dystansowa : Tym typem broni można zaatakować tylko jednego potwora będącego w jej zasięgu.
4. Wyposażenie : Karty wyposażenia zapewniają badaczowi różne efekty do wykorzystania.
5. Zdolność : Karty zdolności zapewniają badaczowi użyteczne efekty. Przeważnie po ich użyciu należy je odwrócić na drugą stronę lub odrzucić na stos kart odrzuconych.
6. Liczba kości : Liczba ta określa ilość kości rzuca badacz podczas wykonywania ataku z użyciem tej karty.
7. Celność : Określa, które wyniki na kościach traktowane są jako trafienie.
8. Obrażenia : Określają ile obrażeń zadaje każde trafienie.
9. Zasięg : Określa dystans, z jakiego można atakować używając broni.
10. Efekt specjalny: Opisuje efekt, jakiego może użyć badacz. Wszystkie efekty poprzedzone słowem "Atak", mogą być użyte tylko podczas wykonywania akcji ataku.

AKCJA ATAKU

Badacz może zaatakować potwora/y znajdujące się na tym samym polu co on, z użyciem broni białej lub będące w zasięgu, gdy używa broni dystansowej. Atakując należy postępować zgodnie z poniższymi krokami:

• 1. Wybór broni

Badacz wybiera jedną z dostępnych kart broni. Jeśli jest to broń biała, to celem ataku są wszystkie potwory znajdujące się na tym samym polu. Jeśli wybiera broń dystansową, badacz może wybrać jednego potwora będącego w zasięgu, którego zaatakuje.

Pole widzenia i zasięg

Pole widzenia

Jeśli figurka może poruszyć się na pole znajdujące się w linii prostej, bez skręcania, przechodzenia przez zaryglowane śluzy lub przechodzenia przez pola o różnym statusie zatopienia (więcej o Wykonywaniu akcji w zatopionych pomieszczeniach na stronie 20), to pole i wszystko co się na nim znajduje jest w jej polu widzenia.

Zasięg :

Zasięg oznacza dystans, z jakiego broń lub potwór może zaatakować, o ile cel ataku jest w polu widzenia atakującego.

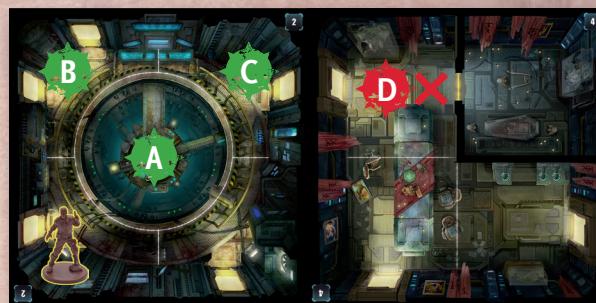
Pole, na którym znajduje się figurka jest zawsze w polu widzenia i na dystansie równym 0.

Pole widzenia - przykład 1






- A. Badacz może poruszyć się po linii prostej na pole A. Oba pola są niezatopione, nie oddziela ich też zaryglowana śluza. Pole A jest w polu widzenia badacza i oddalone od niego o 3 pola. Czyli w zasięgu 3.
- B. Pole B nie jest w polu widzenia badacza, gdyż by się do niego poruszyć musiałyby skrócić.
- C. Pole C nie jest w polu widzenia badacza, gdyż blokuje je zaryglowana śluza.
- D. Pole D nie jest w polu widzenia badacza ponieważ jest zatopione.
- E. Pole E nie jest w polu widzenia badacza. Pomimo tego, że jest niezatopione podobnie jak pole, na którym znajduje się badacz, to pole widzenia jest zablokowane przez zatopione pole D.

Pole widzenia - przykład 2

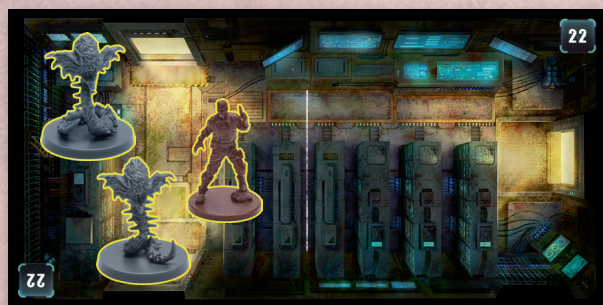


- A. Pole A jest w polu widzenia badacza w zasięgu 1.
- B. Pole B jest w polu widzenia badacza w zasięgu 1.
- C. Pole C jest w polu widzenia badacza, ponieważ może się na nie poruszyć w linii prostej przez pole A. Jest ono w zasięgu 2.
- D. Pole D nie jest w polu widzenia badacza ponieważ poruszając się do niego musiałyby skrócić. Jeśli figurka badacza znajdowałaby się na polu A, pole D nadal nie byłoby w jego polu widzenia.

• 2. Obliczanie obrażeń

Gracz rzuca tyłoma sześciocionnymi kośćmi na ile wskazuje  na karcie broni. Każdy wynik na kości, który jest równy lub wyższy niż wartość celności  liczy się jako trafienie i zadaje tyle obrażeń  na ile wskazuje wartość na karcie. Zsumujcie wszystkie obrażenia zadane wskutek trafień - wynik określi skuteczność akcji ataku.

Przykład obliczania obrażeń



1

4

5

5

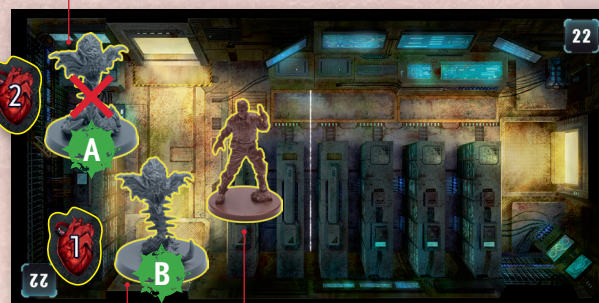
3

4

2

1. Badacz wybiera Palnik wodorowy jako swoją broń podczas ataku. Jest to broń biała.
2. Rzuci trzema sześciocennymi kośćmi (na tyle wskazuje karta). Wyrzuci jedną 4 i dwie 5.
3. Celność broni określona jest na 5, co oznacza dwa trafienia, każde zadające dwa obrażenia.
4. Specjalny efekt tej karty broni pozwala zadać jedno dodatkowe obrazenie. Badacz zadaje łącznie 5 obrażeń (2+2+1).

Przykład zadawania obrażeń i przypisywania ran



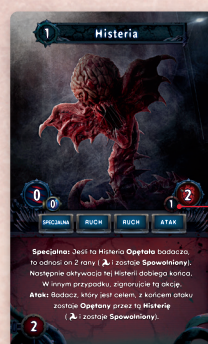
3

2

1

4

1



2

1. Badacz decyduje się zadać 3 obrażenia potworowi A i 2 obrażenia potworowi B.
2. Liczba obrażeń zadawanych potworom zostaje obniżona o 1, czyli o wartość ich odporności.
3. Potwór A otrzymuje 2 rany, co wystarcza do jego zabicia. Jego figurkę należy odłożyć do rezerwy.
4. Potwór B otrzymuje 1 ranę. Zaznacza się to poprzez zawieszenie żetonu obrażeń na haczyku w jego podstawie.

3. Zadawanie obrażeń i przypisywanie ran

Badacz może dowolnie przypisywać obrażenia potworom. **Pamiętajcie, że liczba tych obrażeń jest obniżana o odporność potwora.** Potwory otrzymują tyle ran ile obrażeń zada im ostatecznie badacz. By to zaznaczyć umieście żeton rany o odpowiedniej wartości na podstawie potwora. Możecie skorzystać w tym celu ze specjalnego haczyka, który jest przytwierdzony do podstawki.

Jeśli sum ran jest równa lub wyższa niż poziom życia potwora, to zostaje zabity. Jego figurkę należy zdjąć z planszy i odłożyć do rezerwy.

Obrażenia i rany

Liczba obrażeń zadawanych figurce jest obniżana o jej odporność. Figurka otrzymuje tyle ran, ile obrażeń zostało jej ostatecznie zadanych.

Otrzymane rany zaznaczcie odpowiednią liczbą żetonów (lub żetonem o odpowiedniej wartości).

Jeśli figurka się leczy, odrzućcie nadmiarowe żetony do rezerwy lub zastąpcie je żetonem odpowiedniej wartości. Powieście go na haczyku na podstawie potwora.

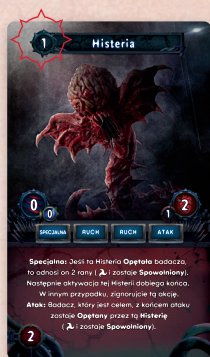
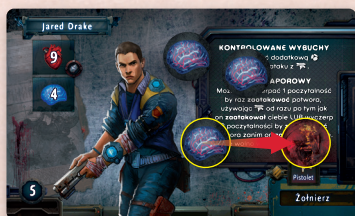


• 4. Walka z obłądem

Po tym jak w wyniku ataku, zostanie zabity potwór, badacz odwraca tyle żetonów poczytalności ile wynosi poziom grozy potwora. Kiedy liczba odwróconych żetonów będzie równa lub wyższa niż limit obłądu (przeważnie wynosi on 3, ale może być zmieniony w wyniku działania różnych efektów), badacz odrzuca tyle żetonów obłądu ile wynosi jego limit, dobiera jedną kartę obłądu i rozpatruje jej efekt.

Jeśli badacz nie może odwrócić żetonu poczytalności (nie ma ich), za każdy nieodwrócony żeton rozpatruje w nagrodę jedną kartę świadomości (więcej na stronie 23 i 24).

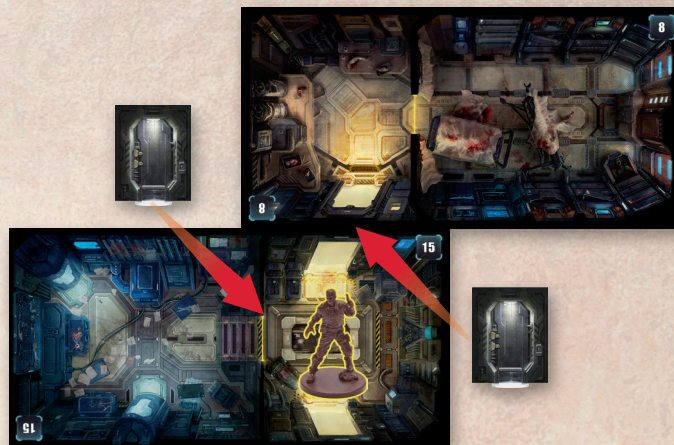
Przykład walki z obłądem



Badacz odwraca 1 żeton poczytalności, zgodnie z poziomem grozy zabitego potwora. Gdyby nie miał żadnego żetonu poczytalności, to rozpatrzyłby zamiast tego jedną kartę świadomości.

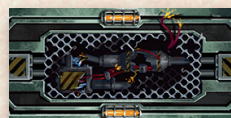
AKCJA RYGLOWANIA / ODRYGLOWANIA / RESETU ŚLUZY

Badacz może wykonać akcję ryglowania/odryglowania/resetowania śluzi znajdującej się pomiędzy polem, na którym aktualnie przebywa, a sąsiadującym polem. By zaryglować śluzę, połóżcie na niej lub na żółtej, oddzielającej pola linii, znacznik zaryglowanej śluzi.



By odryglować śluzę, wystarczy z niej zdjąć znacznik i odłożyć obok planszy. Pamiętajcie, że badacz nie musi odryglowywać śluzi by się przez nią poruszyć. Po wykonaniu ruchu przez zaryglowaną śluzę, staje się ona odryglowana.

Kiedy zamek śluzi zostaje zniszczony, zamieńcie znacznik zaryglowanej śluzi na żeton zniszczonego zamka. Takiej śluzi nie można zaryglować dopóki, któryś z badaczy nie wykona akcji jej resetu. Akcja zresetowania śluzi polega na usunięciu z planszy żetonu zniszczonego zamka.



Żeton zniszczonego zamka

AKCJA WYMIANY

Jeśli badacz znajduje się na tym samym polu co inny badacz, to może wymienić z nim dowolną liczbę kart przeszukiwania. Jeśli w wyniku wymiany, badacz będzie posiadał więcej kart niż wynosi jego limit, musi odrzucić nadmiarowe karty na stos kart odrzuconych.

AKCJA ODPOCZYNKU

Badacz może wykonać akcję odpoczynku by odrzucić wszystkie żetony poczytalności ze swojej karty postaci.

Uwaga: Badacz nie musi używać tlenu jeśli wykonuje akcję odpoczynku w zatopionym miejscu (więcej o Podejmowaniu akcji w zatopionym pomieszczeniu na stronie 20).


Ruch potworów przez zaryglowane śluzi

Kiedy potwór ma poruszyć się przez zaryglowaną śluzę, badacz znajdujący się najbliżej za nią, może rzucić dwiema sześciocinnymi kośćmi. Jeśli liczba wyrzuconych sukcesów (więcej na stronie 25) jest równa lub wyższa niż poziom grozy potwora, ten nie rusza się i wszystkie pozostałe mu akcje przepadają.

W innym przypadku zamek w śluzie zostaje zniszczony, a znacznik zaryglowanej śluzi należy zastąpić żetonem zniszczonego zamka. Potwór wykonuje ruch przez śluzę.

AKCJE SPECJALNE

Każdy badacz może wykonać specjalną akcję związaną z kartami, które posiada (np. z kartą badacza lub kartą przeszukiwania) jak i z innymi elementami dostępnymi dla wszystkich badaczy (np. kartami scenariuszy, zasadami opisanymi w aktualnie rozgrywanym scenariuszu, itd.). Akcje te poprzedzone są słowami "Akcja" lub "Badaj".

Akcja: Wylecz 1 ranę badaczowi będącemu w tym samym miejscu co ty LUB wyczerp 1 poczytalność, by rzucić 1  i wyleczyć $[X]/2$ (zaokrąglając w górę) ran temu badaczowi. X = wynik na kości.

Akcja: Wyczerp X poczytalności, by wyleczyć X ran dowolnemu badaczowi znajdującemu się na tym samym polu co ty (X - maksymalnie

Przykłady akcji z karty badacza i karty przeszukiwania.

Akcja badania

Akcja badania to inny typ akcji, którą może wykonać badacz. Występuje ona wyłącznie na kartach scenariuszy i w zasadach opisanych w konkretnym scenariuszu.

PASOWANIE

Badacz może spasować. Wszystkie, niewykorzystane przez niego akcje przepadają.

WYKONYWANIE AKCJI NA ZATOPIONYCH POLACH

Pole ze znacznikiem zatopienia określa się jako zatopione. Zanim badacz wykona akcję w takim miejscu musi obniżyć swój poziom tlenu o 1. Wartość na wskaźniku tlenu może wahać się w granicach -6 do 6. Jeśli wartość jest ujemna, to badacz musi rzucić odpowiednią liczbą kości, by określić czy wykonując akcję odniesie jakieś rany. Za każdy wynik nie będący sukcesem (więcej na stronie 25), badacz otrzymuje 1 ranę. Jeśli wskaźnik tlenu wskaże ostatnią pozycję (z ikoną śmierci), to badacz umiera.



Liczba kości

Poziom tlenu



Przykład wykonywania akcji w zatopionym pomieszczeniu.



1. Badacz obniża swój poziom tlenu o 1 przed wykonaniem akcji w zatopionym pomieszczeniu.
2. Rzuca dwiema sześciocennymi kośćmi i uzyskuje jeden sukces [6] i jeden brak sukcesu [4].
3. Badacz otrzymuje jedną ranę, gdyż jeden z wyników nie był sukcesem.

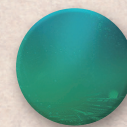
Uwaga: Badacz korzystający z akcji odpoczynku w zatopionym pomieszczeniu, nie musi obniżyć swojego zapasu tlenu.

SPRAWDZENIE POZIOMU TLENU

Na końcu tury badacza, należy sprawdzić jego poziom tlenu.

Jeśli badacz kończy swoją turę na zatopionym polu, jego poziom tlenu nie zmienia się. Jeśli kończy swoją turę na niezatopionym polu, należy zwiększyć jego poziom tlenu do maksymalnej wartości (przeważnie 6).

Uwaga: Sprawdzenie poziomu tlenu następuje wyłącznie na koniec tury badacza.



Znacznik zatopienia

AKTYWACJA POTWORÓW

Kiedy znacznik aktywacji znajdzie się na karcie potwora, aktywujcie jednokrotnie każdą figurkę tego potwora, znajdującą się w grze. Sami zdecydujcie o kolejności ich aktywacji. Podczas aktywacji potwór wykonuje akcje wskazane na jego karcie, w kolejności od lewej do prawej. O ile nie zaznaczono inaczej, nie można ignorować akcji, ani zmieniać kolejności ich wykonywania.

Potwory wykonują trzy typy akcji: ruch, atak i akcje specjalne.

AKCJA RUCHU

Potwór porusza się na sąsiednie pole w kierunku najbliższego badacza. Jeśli takich badaczy jest więcej niż jeden, to wybierzcie w kierunku którego z nich poruszycie potwora.

Jeśli pomiędzy potworem a badaczem znajduje się bezpośrednia ścieżka, to badacz jest dla potwora osiągalny. Uwaga: Badacze znajdujący się za zaryglowanymi śluzami również są osiągalni dla potworów.


Jeśli potwór ma się poruszyć przez zaryglowaną śluzę, badacz będący najbliżej może rzucić dwiema sześciocienne kośćmi. Jeśli liczba wyrzuconych sukcesów jest równa lub wyższa niż poziom grozy potwora, to potwór nie porusza się i należy zignorować jego pozostałe akcje. W innym przypadku, zamek w śluzie zostaje zniszczony (połóżcie na niej znacznik). Potwór normalnie przechodzi przez taką śluzę.

Czasami podczas ruchu potwora wystąpią specjalne efekty. Są one poprzedzone słowem "Ruch".

Kiedy potwór nie ma potrzeby wykonywać akcji ruchu (znajduje się na tym samym polu co badacz) lub żaden z badaczy nie jest dla niego osiągalny (co jest bardzo rzadkie i może wystąpić w niektórych scenariuszach), to i tak musi wykonać akcję ruchu. Jednakże w takich sytuacjach figurka pozostanie po prostu na tym samym polu. Jeśli potwór miał na sobie żeton spowolnienia, należy go odrzucić (więcej informacji na stronie 24).

AKCJA ATAKU

Potwór zawsze atakuje najbliższego badacza będącego w jego zasięgu. Jeśli kilku badaczy znajduje się w takiej samej odległości od potwora, sami zdecydujcie, który z nich będzie celem ataku. Pamiętajcie, że zasięg oznacza dystans z jakiego broń lub potwór może zaatakować, o ile cel ataku jest w polu widzenia atakującego.

Potwór zadaje tyle obrażeń  ile wynosi jego drapieżność. Badacz będący celem musi określić swoją odporność rzucając dwiema sześciocienne kośćmi. Każdy sukces obniża liczbę zadanych obrażeń. Po ataku gracz otrzymuje tyle ran, ile potwór zadał mu obrażeń. Jeśli liczba ran będzie równa lub wyższa niż poziom życia badacza, to ten ginie.

Czasami podczas ataku, potwór będzie mógł wykorzystać specjalne efekty - są one poprzedzone słowem "Atak".

Jeśli w zasięgu potwora nie ma żadnego badacza, to akcja ataku potwora jest wprawdzie rozpatrywana, ale nie powoduje żadnego efektu. Jeśli potwór miał na sobie żeton osłabienia, to należy go odrzucić (więcej informacji na stronie 24).

AKCJA SPECJALNA

Te akcje są poprzedzone słowem "Specjalna". Podczas wykonywania tych akcji, postępujcie zgodnie z tekstem na karcie.

ZDOLNOŚCI POTWORÓW

Przeważnie potwory mają zdolności (lub jej część), które działają wyłącznie w pochłoniętych pomieszczeniach. Są one oznaczone symbolem pochłonięcia.



Opis karty potwora



1. Nazwa
2. Poziom grozy
3. Poziom życia
4. Odporność
5. Drapieżność : liczba obrażeń, które zadaje potwór podczas ataku.
6. Zasięg : odległość na jaką potwór może zaatakować.
7. Zdolność zastawiania pułapek
8. Akcje
9. Specjalne zdolności

Przykład ruchu potwora Ślepoty

Ruch: Ślepoty porusza się w kierunku pola widzenia najbliższego badacza.

Ślepoty porusza się w kierunku najbliższego badacza na sąsiednie pole. Jeśli jest kilka dróg, którymi może wykonać ruch i kilku badaczy jest w takiej samej odległości, to porusza się na pole będące najbliżej pola widzenia badacza. Jeśli takich pól jest kilka, zdecydujcie, na które porusza się Ślepoty.

Jeśli Ślepoty znajduje się w polu widzenia badacza, po prostu porusza się w jego kierunku. Jeśli żaden z badaczy nie jest dla niej osiągalny, to pozostanie na tym samym polu.

KONIEC GRY

Deep Madness to gra kooperacyjna. Gracze wspólnie wygrywają lub przegrywają. Zwyciężą jeśli spełnią warunki opisane w scenariuszu.

Gracze przegrają grę jeśli:

- zostanie spełniony warunek porażki opisany w scenariuszu,
- zginie jeden z badaczy,
- znacznik pochłonięcia osiągnie ostatnią pozycję na torze pochłonięcia,
- w momencie, gdy mają zostać namnożone jakieś potwory, a rezerwa figurek potworów jest pusta (potwory o poziomie grozy "0" nie są brane pod uwagę).

ZASADY DODATKOWE

Tu znajdziecie wszystkie zasady dodatkowe, potrzebne do rozegrania gry.

POCZYTALNOŚĆ, OBŁĘD, KARTY ŚWIADOMOŚCI I OBŁĘDU

WYCZERPYWANIE POCZYTALNOŚCI

W grze istnieje wiele efektów lub akcji, które wymagają od gracza wyczerpania żetonu poczytalności. By to zrobić, należy położyć żeton poczytalności na karcie badacza. By odzyskać poczytalność, trzeba zdjąć żeton z karty badacza.

Kiedy liczba żetonów poczytalności na karcie badacza jest równa jego maksymalnemu poziomowi poczytalności, badacz nie może korzystać z efektów wymagających wyczerpywania poczytalności. Jeśli liczba żetonów poczytalności przewyższyłaby maksymalny poziom poczytalności (w wyniku jego redukcji), badacz musi natychmiast obrócić nadmiarowe żetony na stronę z obłędem.

Uwaga: Badacz zawsze może wyczerpać 1 poczytalność by przerzucić jedną kość sześcienną. Może powtarzać tę czynność dopóki nie wyczerpie posiadanego poziomu poczytalności. Pamiętajcie, że nie można przerzucać w ten sposób kości dwunastościennej.

ŻETON OBŁĘDU

Po tym jak badacz zabije potwora w wyniku akcji ataku, może otrzymać żeton obłędu. By to zaznaczyć obraca tyle żetonów poczytalności na swojej karcie badacza, ile wynosi poziom grozy potwora.



Żetony obłędu nie liczą się jako żetony poczytalności. Zabijając potwory badacz może odzyskiwać swoją poczytalność.

Badacze mogą być zmuszeni do wzięcia żetonów obłędu w wyniku różnych efektów w trakcie gry (np. na kartach obłędu). W takim przypadku należy umieścić żeton obłędu na karcie badacza. Lecząc obłęd, należy odrzucić taki żeton z karty badacza. Obłęd można leczyć za pomocą różnych efektów np. używając kart świadomości.



KARTY OBŁĘDU

Badacz może być zmuszony do rozpatrzenia karty obłędu w wyniku różnych zdarzeń podczas gry. Przeważnie dzieje się tak w wyniku zgromadzenia zbyt dużej liczby żetonów obłędu. Jeśli liczba żetonów **jest równa lub wyższa limitowi obłędu** (przeważnie wynoszącemu 3, chyba że napisano inaczej) badacz, po zakończeniu akcji musi odrzucić je wszystkie i rozpatrzyć kartę obłędu.

By to zrobić, badacz dobiera wierzchnią kartę obłędu z talii i postępuje zgodnie z jej efektem opisanym na dole karty. Na każdej karcie znajduje się także fabularny opis. Jeśli badacz musi rozpatrzyć więcej niż jedną kartę, robi to po kolei.

Jeśli talia kart obłędu wyczerpie się, potasujcie stos kart odrzuconych i stwórzcie nową talię.



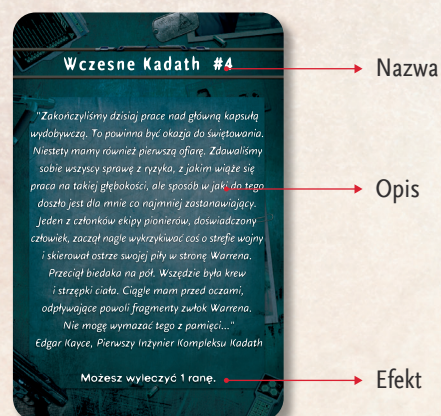
KARTY ŚWIADOMOŚCI

Jeśli badacz nie posiada na swojej karcie wystarczającej liczby żetonów poczytalności, po tym jak atakując, zabije potwora, odwraca ich tyle ile może i rozstrzyga jedną kartę świadomości za każdy nieodwrócony żeton. Pamiętajcie, że po zabiciu potwora z poziomem grozy "0", badacz nie odwraca żetonu i nie rozstrzyga karty świadomości.

By rozstrzygnąć kartę świadomości, badacz dobiera wierzchnią kartę z talii i postępuje zgodnie z jej efektem opisanym na dole karty. Na każdej karcie znajduje się także fabularny opis. Jeśli badacz musi rozpatrzyć więcej niż jedną kartę, robi to po kolei.

Uwaga: Jeśli badacz musi rozpatrzyć zarówno kartę świadomości, jak i kartę obłędu po swoim ataku, to zawsze rozpoczyna od karty obłędu.

Jeśli talia kart świadomości wyczerpie się, potasujcie stos kart odrzuconych i stwórzcie nową talię.



EFEKTY STATUSÓW

SPOWOLNIONY

Jeśli figurka jest spowolniona, zaznaczacie to żetonem spowolnienia. Kiedy wykonuje akcję ruchu, odrzuca taki żeton zamiast poruszyć się.



Figurka nie może posiadać więcej niż jednego żetonu spowolnienia. Jeśli miałyby otrzymać drugi, zignorujcie to.

Uwaga: Jeśli spowolniona figurka jest poruszana w ramach efektu (nie wykonuje akcji), wykonajcie ten ruch.

OŚLABIONY

Jeśli figurka jest osłabiona, zaznaczacie to żetonem osłabienia. Kiedy wykonuje akcję ataku, odrzuca taki żeton zamiast atakować.



Figurka nie może posiadać więcej niż jednego żetonu osłabienia. Jeśli miałyby otrzymać drugi, zignorujcie to.



SPARALIŻOWANY

Jeśli badacz jest sparaliżowany, zaznaczcie to przewracając jego figurkę na bok. W swojej kolejnej akcji, badacz **musi** wstać. Kiedy to zrobi, nie jest już sparaliżowany.

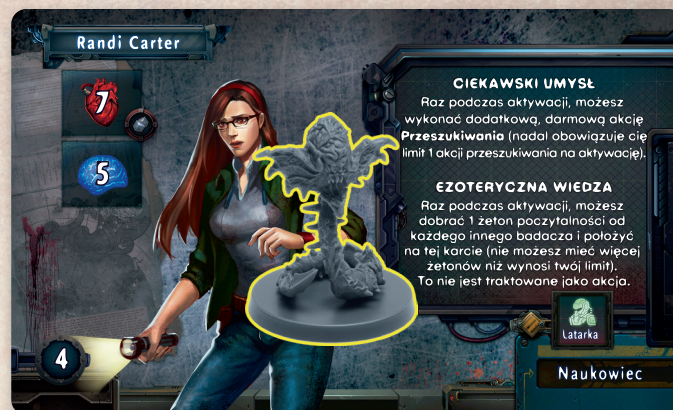
Jeśli potwór jest sparaliżowany, zaznaczcie to przewracając jego figurkę na bok. Kiedy jest aktywowany, postawcie figurkę i zakończcie jego aktywację. Po tym jak wstanie, nie jest już sparaliżowany.

Jeśli sparaliżowana figurka, miałyby być ponownie sparaliżowana, zignorujcie ten efekt.

Uwaga: Jeśli figurka ma być poruszona w ramach jakiegoś efektu, zignorujcie to, że jest sparaliżowana i poruszcie ją.

OPĘTANY

Opętany to stan wywołany przez Histerię. Jeśli Histeria opęta badacza, umieśćcie figurkę potwora na karcie tego badacza. Histeria nie jest traktowana jakby znajdowała się na planszy.



Pułapka Histerii nadal oddziałuje na opętanego badacza. Kiedy potwór wykonuje swoją specjalną akcję, to przyjmuje się, że znajduje się na polu, na którym jest opętany przez nią badacz. Jeśli badacz znajduje się w pochłoniętym pomieszczeniu, to specjalne zdolności Histerii aktywowane w takich pomieszczeniach także będą aktywne.

Histeria może otrzymywać obrażenia podczas ataku dowolnego gracza. Traktujcie ją jakby znajdowała się na tym samym polu co opętany przez nią badacz.

WYNIKI NA KOŚCIACH

KOŚĆ SZEŚCIOŚCIENNA

Wyniki rzutów kością sześcioczną są opisane w tekście w formie [X]. [5] i [6] to sukcesy, na co wskazuje symbol na kości. Wszystkie pozostałe wyniki nie są sukcesami.



KOŚĆ DWUNASTOŚCIENNA

Kość dwunastościenna ma cztery rodzaje symboli: zęby, pazury, oko i macki.

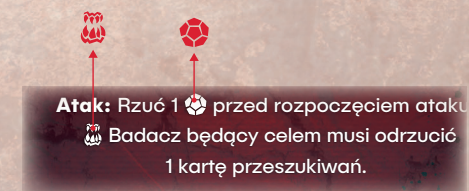


Jeśli na ściance kości widnieją dwa symbole, oznacza to że należy zastosować oba wyniki.



Na kości wypadły dwa symbole: zębów i pazurów.

Czasami zdolność potwora wymaga od badacza rzutu kością dwunastościenną. Specjalny efekt jest aktywowany w przypadku wyrzucenia symbolu wskazanego w treści zdolności.



WAŻNE ZASADY

MOŻE

Jeśli w opisie efektu pojawia się słowo "może", badacz wybiera czy chce, czy nie chce z niego skorzystać. W każdym innym przypadku, jeśli jest to możliwe, to efekt należy zastosować.

NIE MOŻNA

Jeśli w opisie efektu pojawia się sformułowanie "nie można", to efekt ten unieważnia wszystkie inne efekty będące z nim w konflikcie, chyba że napisano inaczej.

DOKŁADNIE X

Jakakolwiek liczba po słowie "dokładnie" nie może być modyfikowana pod żadnym pozorem.

W ODLEGŁOŚCI X PÓL

Dystans w grze obliczany jest liczbą pól. Kiedy obliczacie dystans pomiędzy dwoma obiektami, policzcie pola wzdłuż łączącej je linii. Mogą być one oddzielone ścianami, ale nie mogą być oddzielone zaryglowanymi śluzami. Jeśli nie ma pomiędzy nimi połączenia, to nie pozostają względem siebie w żadnej odległości.

NAMNAŻANIE

Jeśli efekt nakazuje wam namnożyć potwory, badacza czy żeton, ale nie określa pola namnażania, umieśćcie przedmiot lub figurkę na polu namnażania, w pomieszczeniu wskazanym przez wierzchnią kartę w talii pochłonięcia. Potem połóżcie tę kartę na spód talii.

EFEKTY, KTÓRYCH NIE DA SIĘ W PEŁNI ZASTOSOWAĆ

Jeśli efektu nie da się w pełni zastosować, zróbcie tyle ile jest możliwe i zignorujcie tę część, której nie da się wykonać. Chyba, że napisano inaczej.

Jeśli badacz jest zmuszony do wybrania jaki efekt zastosuje, musi wybrać ten, który może wykonać w pełni. Na przykład jeśli spowolniony badacz ma wybrać pomiędzy "Zostań spowolniony lub osłabiony", musi wybrać osłabienie, gdyż nie może być powtórnie spowolniony.

OBNIŻONA WARTOŚĆ

Wartości nie mogą być niższe niż 0. Jeśli jakaś wartość miałaby być niższa, traktujcie ją jak 0.

ROZGRYWKI CZTERO I PIĘCIOOSOBOWE

W grach, w których uczestniczy mniej niż 6 badaczy, zanim potasujecie karty aktywacji w drugim kroku przygotowań, dodajcie jedną lub dwie puste karty aktywacji. Tak, aby kart aktywacji było łącznie 6. Kiedy je potasujecie, połóżcie je odkryte w linii, tworząc tor aktywacji badaczy.

Na początku każdej fazy aktywacji (w grach czteroosobowych, wymieszajcie dwa żetony wsparcia o wartości 1, dwa o wartości 2 i stwórzcie z nich stos / w grach pięcioosobowych, wymieszajcie dwa żetony wsparcia o wartości 0, trzy o wartości 1 i stwórzcie z nich stos) każdy badacz dobiera jeden, losowy żeton wsparcia. Podczas aktywacji badacz może wykonać X dodatkowych akcji, gdzie X to wartość na żetonie wsparcia, który dobrał.

Podczas fazy porządkowania, po zmianie kolejności badaczy na torze aktywacji, zbierzcie wszystkie żetony wsparcia od badaczy.

Kiedy znacznik aktywacji zatrzyma się na pustej karcie, nic się nie dzieje.



Żetony wsparcia

WARIANT BARDZO PRZYGOTOWANEJ DRUŻYNY

Jeśli dopiero rozpoczynacie swoje rozgrywki w Deep Madness lub któryś ze scenariuszy jest dla was szczególnie trudny, to ten wariant pozwala obniżyć trudność gry.

W tym wariantcie, po wybraniu badaczy w kroku 2 przygotowania rozgrywki, potasujcie sześć poniższych kart przeszukiwania: 2 x Strzykawka, Środek uspokajający, Środek usypiający, Środek stymulujący, Środek mutujący. Każdy badacz bierze losowo jedną z nich. Resztę wymienionych powyżej kart odłóżcie do pudełka.

WARIANT Z EPICKIMI POTWORAMI

Epicki potwór jest oznaczony specjalnym symbolem poziomu grozy.



Zalecamy byćście w swoich pierwszych rozgrywkach nie używali tych potworów. Gra z nimi jest bardzo trudna.

Podczas rozgrywki z epickimi potworami, w kroku 3 przygotowań, potasujcie ich karty razem z innymi potworami. Pamiętajcie, że w rozgrywce może być maksymalnie jeden epicki potwór. Jeśli z talii wyciągniecie drugiego, zignorujcie go i pociągnijcie kolejną kartę.

Epickie potwory nie mają czarnych podstawek, dlatego gdy otrzymują rany, umieszczajcie je na karcie potwora.

OPIS EFEKTÓW POCHŁONIĘCIA

Opis efektów pochłonięcia.



Będąc w tym miejscu, obniżasz swoją zdolność ucieczki o 1.



Będąc w tym miejscu, obniżasz swoją odporność o 1.



Jeśli kończysz swoją turę w tym miejscu, otrzymujesz 1 obrażenie.



Jeśli kończysz swoją turę w tym miejscu, wyczerp jeden żeton poczytalności.



Jeśli kończysz swoją turę w tym miejscu, weź jeden żeton obłądzenia.



Jeśli kończysz swoją turę w tym miejscu, zostajesz spowolniony.



Jeśli kończysz swoją turę w tym miejscu, zostajesz osłabiony.



Jeśli kończysz swoją turę w tym miejscu, odrzuć jedną z posiadanych kart przeszukiwania.



Jeśli kończysz swoją turę w tym miejscu, namnoż tu jednego potwora o poziomie grozy przynajmniej 1.

TWÓRCY

Autor gry: Roger Ho

Autorzy scenariuszy: Chauncey and Cherry Li

Zespół odpowiedzialny za historię: Roger Ho, Cherry Li, Byron Leavitt, and Yichuan Wang

Teksty i edycja: Byron Leavitt

Korekta: Vappingo online editing and proofreading services

Grafika: Jia Dif, Weifeng, and Chris Dounghman

Grafika na okładce: Chang Yuan

Kierownik produkcji: Cherry Li

Grafiki wnętrz: Chang Yuan, Joseph Diaz and Guillem

H.Pongiluppi GhostSolid Studio, Stefan Kopiński, Pedro Sena, DRock Art Studio, and Night Watch Art Studio

Rzeźbiarze: Gael Goumon, Long C, and Roberto Chaudon

Edycja polska: Czacha Games

Tłumaczenie i korekta: Michel Sorbet, Michał Szewczyk

© 2019 Diemension Games, Inc. All rights reserved.

© 2021 Czacha Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.



SCENARIUSZE

ROZDZIAŁ 1 PEŁZNAĆCA ASFIKSJA

Ktoś dotyka twojego ramienia i jęcząc, otwierasz powoli oczy. Dostrzegasz nad sobą Dr Felicię Armitage. Z zastraskaną miną bandażuje ci właśnie głowę.

"Będziesz żyć" - wyjaśnia szorstko.

Powoli wstajesz i zdajesz sobie nagle sprawę z tego, że nie znajdujesz się już na pokładzie okrętu podwodnego. Rozglądasz się wokół siebie i dostrzegasz jakąś służbę. Dociera do ciebie, że żyjesz.

"Wszystko w porządku?" - pyta cię Randi, kładąc dłoń na twoim ramieniu.

"Doktorka twierdzi, że nic mi nie będzie" - odpowiadasz z wymuszonym uśmiechem.

"Musimy ruszać" - słyszysz nagle komendę Jareda Drake'a.

"Zgoda" - odpowiada mu Samuel - "Zbierzcie wasze rzeczy.

Czas sprawdzić, co tu się w ogóle dzieje."

Zebrawszy to, co tylko udaje wam się zebrać z pokierszowanego Oświeconego Dnia, ruszacie w głąb kompleksu. Panuje przerażająca cisza. Raz na jakiś czas daje się słyszeć jakiś warkot lub świst jednego z systemów lub maszyn, ale nie dostrzegacie żadnych oznak życia. Żadnego śladu mieszkających w tym kompleksie ludzi, choć trafiacie na masę dowodów, wskazujących na to, że oni tu byli. Gdzie się nie obejrzyście, dostrzegacie ślady walki i przedmiotów zostawianych w pośpiechu przez swoich właścicieli.

"Myślę, że możemy śmiało wykluczyć awarię systemu" - stwierdza Arthur Weyland.

W tym samym momencie dostrzegacie krew.

Jedna ze ścian jest nią pokryta u góry, a inna u dołu, zupełnie,

jak gdyby cały korytarz stanowił płótno jakiegoś malarza.

Oniemiali, patrząc przez dłuższy czas na tą makabryczną scenę. Im dłużej tam stoisz, tym mocniej czujesz jak strach, który powoli kiełkuje w twoim umyśle, przeradza się w paraliżujące przerażenie. Czujesz jak serce podchodzi ci do gardła.

Drake podchodzi powoli do ściany i zdrapuje fragment zakrzepłej krwi. "Jest sucha już od jakiegoś czasu" - wyjaśnia - "Ta impreza już się skończyła."

"Nie chcę odrywać was od tego absorbującego spektaklu" - odzywa się także Dr Roman Asimov - "Ale, czy ktoś z was zwrócił uwagę na to, że powietrze wydaje się rzadnąć?" Arthur dostrzeżę na jednej ze ścian korytarza konsolę i po chwili ją uruchamia. Sprawnie odszukuje odpowiednie menu i wywołuje ustawienia panujących w kompleksie parametrów życiowych.

- "On ma rację" - mówi po chwili - "Spada poziom tlenu. I to bardzo szybko."

Samuel bierze głęboki wdech. "W porządku ludzie. Powrót nie wchodzi w grę, więc musimy sprawdzić co tu się dokładnie wydarzyło i znaleźć sposób na przywrócenie cyrkulacji powietrza. Inaczej wszyscy się tutaj podusimy. Kto jest ze mną?"

Zamykasz oczy i kiwasz głową, potwierdzając, że jesteś tego samego zdania. "Do dzieła."

W tej samej chwili, pomimo zamkniętych oczu, w twoim umyśle pojawia się obraz zielonej, wirującej sfery. Skąd nagle taka wizja?

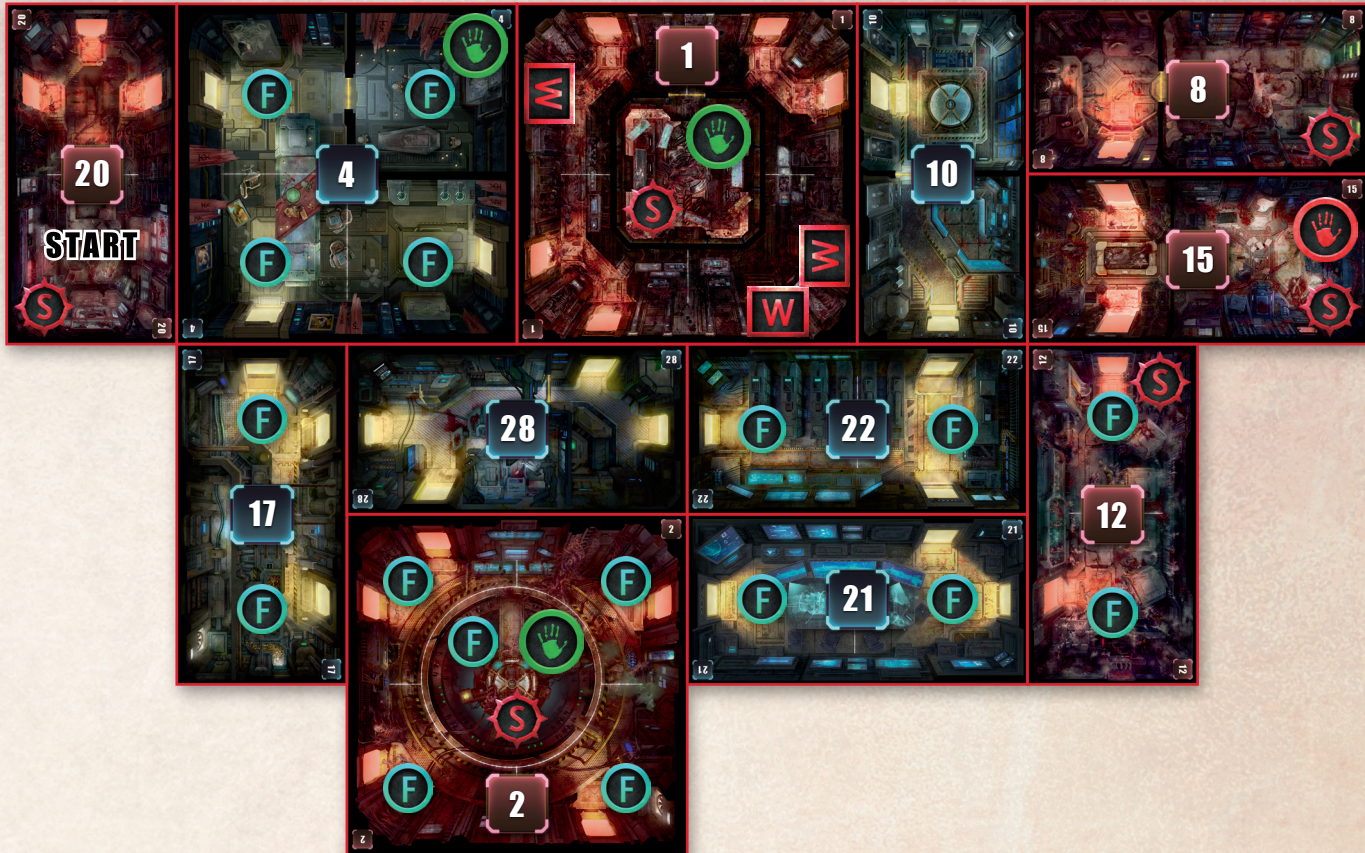
OPIS ROZDZIAŁU

Ty i twoi współtowarzysze, jesteście uwięzieni w części kompleksu Kadath, w której jest problem z cyrkulacją powietrza. Macie dwa cele: Odkryć, co wydarzyło się w kompleksie oraz znaleźć sposób na przywrócenie cyrkulacji powietrza zanim cały twój zespół zadusi się na śmierć. W jednym z pomieszczeń znajduje się konsola, która pozwoli na

ponowne włączenie obiegu tlenu i na uratowanie wam życia. Żeby ją znaleźć musicie jednak zebrać wszystkie niezbędne wskazówki - część z nich znajduje się w niebezpiecznych pomieszczeniach. Co stało się z ludźmi zamieszkującymi to miejsce? I co wydaje ten dziwny, dudniący dźwięk na końcu korytarza? Zaraz się o tym przekonacie.

OBSZAR GRY

Przygotujcie obszar gry jak pokazano na ilustracji poniżej:



Znacznik Ściany



Znacznik Zatopienia



Znacznik Namnażania



Znacznik Wskazówki



Znacznik Celu

Wymieszajcie wszystkie znaczniki efektów pochłonięcia. Wylosujcie i umieśćcie po jednym z nich na każdym polu każdego pochłoniętego

pomieszczenia, poza tymi, które już zawierają znacznik namnażania.

TALIA POMIESZCZEŃ I TALIA POCHŁONIĘCIA

Talia pomieszczeń: 4, 10, 17, 21, 22, 28.

Talia pochłonięcia: 1, 2, 8, 12, 15, 20.

TOR POCHŁONIĘCIA

Utwórzcie tor pochłonięcia jak na obrazku poniżej:



• Opis Zagrożeń:



Każdy z członków zespołu musi wykorzystać 1 jednostkę tlenu. Następnie, maksymalny poziom tlenu jest redukowany do wartości 5.



Każdy z członków zespołu musi wykorzystać 2 jednostki tlenu. Następnie, maksymalny poziom tlenu jest redukowany do wartości 3.




Każdy z członków zespołu musi wykorzystać 3 jednostki tlenu. Następnie, maksymalny poziom tlenu jest redukowany do wartości 0. Do końca rozgrywki, każdy członek zespołu, niezależnie od tego, czy znajduje się w zatopionym pomieszczeniu, czy nie, przed wykonaniem jakiegokolwiek akcji (poza odpoczynkiem) musi wykorzystać 1 jednostkę tlenu.

ZASADY SPECJALNE

AKCJE BADANIA OBSZARÓW

Członkowie zespołu znajdujący się na tym samym polu, co Znacznik Wskazówki zyskują możliwość wykonania akcji: "Badaj: Weź Znacznik Wskazówki jeżeli jest na nim co najmniej jeden żeton sukcesu. (Poziom trudności wysoki: Weź Znacznik Wskazówki jeżeli są na nim co najmniej trzy znaczniki sukcesu).

W innym przypadku rzuć 1  i jeżeli został wyrzucony sukces, umieść 1 znacznik sukcesu na Znaczniku Wskazówki". **Uwaga:** członek zespołu może przenosić tylko jeden Znacznik Wskazówki. Członkowie zespołu, znajdujący się na tym samym polu, co Znacznik Celu zyskują możliwość wykonania akcji: "Badaj: Umieść twój Znacznik Wskazówki na Znaczniku Celu".

ZWYCIĘSTWO

Wszystkie trzy Znaczniki Wskazówek zostały umieszczone na Znaczniku Celu.

"Szybciej, szybciej, szybciej" - krzyczy Drake, wślizgując się do pomieszczenia, na chwilę przed tym, gdy miejsce, w którym był jeszcze moment wcześniej, zapętnia się pulsującymi mackami i przerażającymi, zdeformowanymi odnogami. Dopada do ściany, uderza gwałtownie w kontrolkę śluzu i ta, zamyka się z sykiem tuż za nim, odcinając was od korytarza, którym dotarliście do pomieszczenia.

"Co to są do cholery za istoty?" - pyta Dr Armitage dysząc.

"Chyba nie... oczekujesz... odpowiedzi?" - reaguje Dr Asimov.

"Skończył nam się... niemal czas" - mówi Samuel, wycierając pot z czoła - "Mamy wszystko?"

"Proszę" - odpowiada Randi, rozpakowując zebrane przez was karty i inne nośniki. Arthur bierze je od niej i kieruje się w stronę głównego terminala. W pierwszej kolejności wywołuje w nim ustawienia parametrów życiowych.

"Znalazłem powód ulatniania się tlenu" - oświadcza -

"Spowodowało go twarde lądowanie Oświeconego Dnia.

Myszę... że mogą odciąć tamten sektor."

"Zrób to!" - nakazuje mu Samuel. Pomimo pulsującej w twoich uszach krwi, słyszysz wyraźnie świszczący oddech wszystkich członków zespołu. Arthur uruchamia kilka kontrolek. Przez około minutę, która wszystkim wam wydaje się trwać całą wieczność, nic się nie dzieje. Później jednak, w chwili, gdy pomieszczenie zaczyna wirować ci przed oczami, do twoich uszu dociera szum powietrza.

"Ach wreszcie!" - Dr Armitage bierze głębszy wdech

i dostrzegasz, że na waszych twarzach pojawia się coś na kształt uśmiechu.

"Oni coś znaleźli" - stwierdza Arthur. "Górnicy. Wygląda na to, że wykopali coś, co... nazywali "historycznym odkryciem" lub "najważniejszym znaleziskiem, jakie kiedykolwiek odkopano". Późniejsze raporty zaczęły z kolei wskazywać na to, że w kompleksie zaczęły dziać się dziwne rzeczy... że pojawiła się paranormalna aktywność..."

"Przekonaliśmy się o tym na własnej skórze" - potwierdza Drake.

"Jest coś jeszcze" - dodaje Arthur, wciskając jeden z przycisków.

Na ekranie pojawia się ludzka twarz.

"Dzień dobry" - zaczyna mężczyzna - "Jestem Dr William West.

Jeżeli to oglądacie, to zakładam, że zostaliście przysłani do Kadath, żeby ocenić jak wygląda obecna sytuacja. Badałem zjawiska, które opanowały kompleks od momentu ich pojawienia. Wiem już w jaki sposób powstrzymać to, co się dzieje, ale potrzebuję waszej pomocy. Przyjdź po mnie. Po nas. Mamy bardzo niewiele czasu. W załączniku znajdziecie wskazówki, jak trafić do mojego laboratorium. Proszę was o pośpiech. Przybądźcie zanim będzie za późno."

"Mam te wskazówki" - oświadcza Arthur. "Jest prom, którym możemy pokonać sporą część drogi do jego gabinetu, ale to jest naprawdę daleko stąd. Co ty na to, Kapitanie?"

"Nie sądzę byśmy mieli wielki wybór" - odpowiada Samuel.

"Ruszajmy odnaleźć ten prom."



ROZDZIAŁ 2 OSTATNI PROM DO PIEKŁA

Śluza otwiera się, wydając gardłowy, skrzypiący dźwięk i stajesz w jego progu, ściskając kurczowo swoją improwizowaną broń. Po drugiej stronie nic nie ma. Przynajmniej nic, co można by dostrzec.

"Wydaje mi się, że słyszałem za nami jakiś dźwięk" - mamrocze Dr Armitage, zerkając nerwowo na oświetlony migoczącym światłem korytarz za wami.

"Więc nie dajmy im okazji do tego, by nas dogonili" - odpowiada Samuel, przekraczając jednocześnie próg śluzy. Drake podąża tuż za nim, skanując pomieszczenie w poszukiwaniu oznak życia.

"Wydaje się bezpiecznie" - oznajmia po chwili Drake. Cały zespół dołącza do niego po chwili i Arthur zatrząskuje za wami śluzę.

Nie ulega wątpliwości, że znaleźliście się w pomieszczeniu, w którym jest zlokalizowany terminal promu. Przed wami rozciąga się rząd pustych foteli, pojawiających się i znikających w migoczącym świetle alarmowej lampy zawieszonej pod sufitem. Przeciwległa ściana jest lekko zaokrąglona i dostrzegacie w niej rząd kolejnych, zamkniętych obecnie śluz. Nad nimi dostrzegacie przytwierdzoną do metalu inskrypcję: "Stacja Dunwich".

Randi podchodzi do jednej ze śluz, oznaczonej jako przeznaczona dla pasażerów korzystających z biletów okresowych i przykłada latarkę do przezroczystych drzwi. "Promu tutaj nie ma" - oznajmia. Następnie, dostrzegając stojącą tuż obok budkę, wciska się do jej wnętrza. Trzydzieści sekund później pomieszczenie budzi się do życia. Włączają się dodatkowe światła i terminal ukazuje się wam w całej swojej okazałości. Wypełniony mapami połączeń i plakatami propagandowymi firmy.

"Uwaga pasażerowie" - z głośników zamontowanych na ścianach pomieszczenia wydobywa się kobiecy głos - "Wszystkie promy są o-obecnie wyłączone z użytku z przyczyn technicznych. Planowane czasy odjazdów mogą ulec znacznemu o-o-o-późnieniu. Przepraszamy za związane z tym niedogo-godności."

"Ach to brzmi niezwykle obiecująco" - mówi Dr Asimov - "Więc gdzie jest dokładnie nasz prom pani Carter?"

"Hm..." Randi nagle znika, a Arthur w tym samym momencie wpycha się za nią do wnętrza budki.

OPIS ROZDZIAŁU

Jedynym sposobem na wydostanie się z tego miejsca jest prom. W tym tempie nie ma jednak szansy na to, by dotarł do terminalu przed tym, zanim wtargną do niego potworności znajdujące się w korytarzu, z którego przybyliście. Żeby przyspieszyć prom musicie ponownie uruchomić ponownie napędzające go akceleratory, zlokalizowane w pomieszczeniach poniżej. Z chwilą, gdy wasz zespół aktywuje je odpowiednią liczbę razy, prom przyspieszy i dotrze do terminalu.

"Nadjeżdża" - odpowiada po momencie - "Ale jedzie bardzo, bardzo powoli."

"Dlaczego?" - dopytuje Samuel - "Z czego wynika problem?" Arthur przeskakuje między ekranami. "Wygląda na to, że prom jest napędzany w tunelu szeregiem akceleratorów, ale one są obecnie wyłączone. Porusza się więc wyłącznie z wykorzystaniem swojego własnego akumulatora, a ten jest śmiesznie słaby."

"Możemy temu zaradzić?" - pytasz.

Arthur ponownie sprawdza wszystkie kontrolki i po chwili siarczyście przeklina.

"Taa. Możemy. Wadliwe akceleratory znajdują się w kilku pomieszczeniach, zlokalizowanych bezpośrednio pod tym. Musimy je zrestartować, wprowadzając nowy kod dostępu. Właśnie go generuję. Oto on."

"Na czym polega haczyk?" - dopytuje Drake.

"Akceleratory wyłączyły się bo pomieszczenia, w których są zlokalizowane zostały zatopione" - odpowiada Arthur.

"Jasny gwint" - reaguje Dr Asimov.

"Coś jeszcze Arthur?" - włącza się Samuel.

"Kiedy włączymy ponownie akceleratory, to będziemy musieli bardzo się spieszyć, żeby zdążyć z powrotem do terminalu.

Prom nie będzie na nas czekać, więc jeżeli go przegapimy, to mamy przerąbane. Wątpię by te jednostki zdołały obsłużyć drugi kurs."

"Nie możemy po prostu poczekać spokojnie na prom?" - mówi Dr Armitage - "Może i powoli się porusza, ale nie uśmiecha mi się wizja utonięcia w lodowatej, słonej wodzie."

W tej samej chwili z korytarza, którym weszliście do terminalu, dociera do was dźwięk skrzypienia i dziwny warkot.

"Idziemy wszyscy razem" - decyduje Samuel - "Zanim zjawią się tutaj nasi towarzysze. Ruszamy."

Zza śluzy dochodzi was kolejny dźwięk, tym razem pazurów, rysujących okucie włazu.

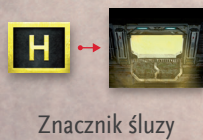
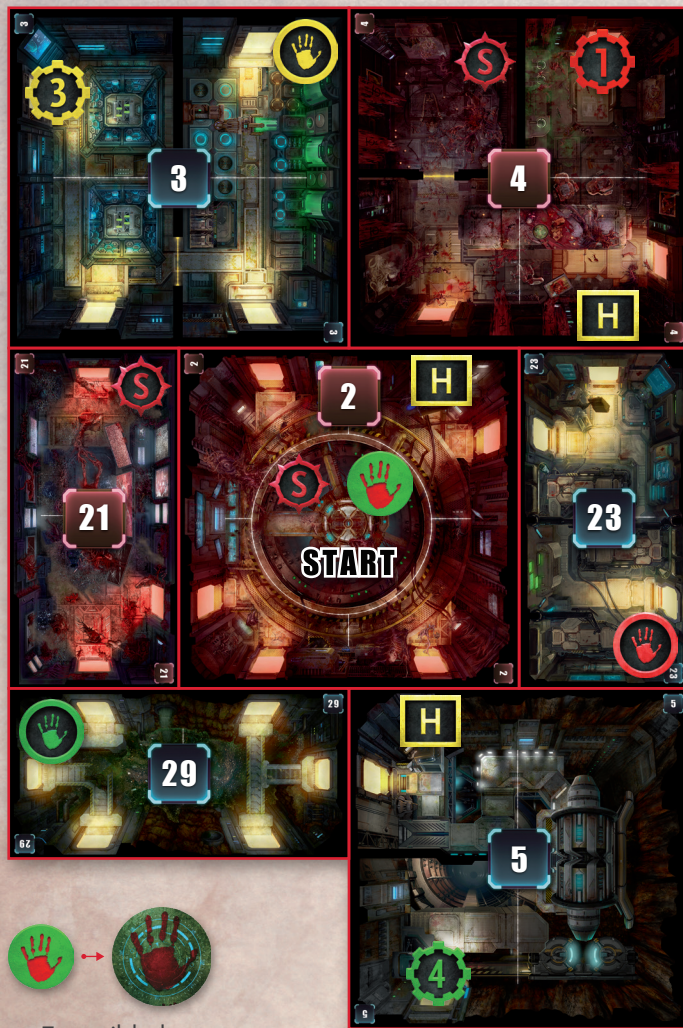
"Powiedziałem ruszamy!" - pogania was Samuel.

Co istotne, kolejność, w jakiej aktywowane zostaną akceleratory, będzie miała wpływ na kierunek, z którego prom wjedzie do terminalu. Tym samym wpłynie też na to, gdzie będziecie musieli go złapać, zanim ruszy ponownie w drogę. Macie tylko jedno podejście. Czy uda wam się zdążyć z powrotem zanim prom, a razem z nim wasza ostatnia szansa na przeżycie, odjadą w siną dal?



OBSZAR GRY

Przygotujcie obszar gry jak pokazano na ilustracji poniżej:



Stos znaczników energii: Z Żetonów Energii w tym samym kolorze utwórzcie stosy, w taki sposób, aby znacznik o wartości "1" znajdował się na spodzie stosu, a znacznik o wartości "3" na jego wierzchu. Wymieszajcie wszystkie znaczniki efektów pochłonięcia.

Wylosujcie i umieśćcie po jednym z nich na każdym polu każdego pochłoniętego pomieszczenia, poza tymi, które już zawierają znacznik namnażania. Umieśćcie kafel z pomieszczeniem nr 30 obok obszaru gry. Zostanie dodany do tego obszaru w trakcie trwania rozgrywki.

TALIA POMIESZCZEŃ I TALIA POCHŁONIĘCIA

Talia pomieszczeń: 3, 5, 10, 12, 16, 23, 29.

Talia pochłonięcia: 2, 4, 6, 7, 8, 21.



TOR POCHŁONIĘCIA

Utwórzcie tor pochłonięcia jak na obrazku poniżej:



• Opis Zagrożeń:



Jeżeli łączny poziom energii w pomieszczeniu nr 30 jest niższy od 3, umieśćcie w tym pomieszczeniu Żeton Energii o wartości "-1".



Jeżeli łączny poziom energii w pomieszczeniu nr 30 jest niższy od 8, umieśćcie w tym pomieszczeniu Żeton Energii o wartości "-1".



Jeżeli łączny poziom energii w pomieszczeniu nr 30 jest niższy od 11, umieśćcie w tym pomieszczeniu Żeton Energii o wartości "-1".



Żeton Energii o wartości "-1".

ZASADY SPECJALNE

AKCJA BADANIA OBSZARÓW

Członkowie zespołu znajdujący się na tym samym polu, co Znacznik Kodu zyskują możliwość wykonania akcji: "Badaj: Weź Znacznik Kodu".

Uwaga: członek zespołu może przenosić tylko jeden Znacznik Kodu.

Badaj: Przekaż przenoszony przez siebie Znacznik Kodu innemu członkowi zespołu, znajdującemu się na tym

samym polu albo weź Znacznik Kodu od członka zespołu, znajdującego się na tym samym polu.

Członkowie zespołu znajdujący się na polu ze Stosem Żetonów Energii zyskują możliwość wykonania akcji: "Badaj: Odrzuć przenoszony przez siebie Znacznik Kodu, żeby wziąć Żeton Energii z wierzchu stosu i umieść go od razu w Pomieszczeniu nr 30."

Na końcu każdej rundy, umieśćcie Znacznik Kodu na polu oznaczonym jako "Start", chyba że, już znajduje się tam taki znacznik. Obszary, na których znajdują się Znaczniki Wejścia tego samego koloru są traktowane jak sąsiadujące. Nie łączy ich jednak linia widoczności. Gdy suma energii w Pomieszczeniu nr 30 osiągnie wartość 12 lub wyższą, zsumujcie poziomy energii wszystkich trzech rodzajów kolorowych

Żetonów Energii. Prom dotrze do terminalu, odpowiadającego kolorowi Żetonu Energii o najwyższej sumie. W przypadku remisu, gracze mogą wybrać terminal. Dodajcie Pomieszczenie nr 30 do obszaru gry, umiejscawiając je w taki sposób, by znajdująca się w nim śluza, przylegała do pola z właściwym Znacznikiem Terminalu.



ZWYCIĘSTWO

Trzech lub więcej członków zespołu znajduje się w pomieszczeniu nr 30.

Rozpaczliwie płyniesz tak szybko, jak tylko potrafisz.

Woda jest lodowata i masz wrażenie, że twoje płuca zaraz eksplodują z braku powietrza. I jeszcze te rzeczy. Te potworności, które są tuż za tobą. Wiesz, że one tam są, nie musisz się nawet odwracać. Czujesz, że z każdym twoim ruchem są coraz bliżej. I jeszcze bliżej...

Woda wokół ciebie staje się nagle zielona. Spoglądasz za siebie i nagle dostrzegasz ją w głębinach. Sfera wzywa cię, zapraszając do złączenia się z nią pod jej wirującą powłoką. Wystarczy na to wezwanie odpowiedzieć.

Docierasz do powierzchni, ale zamiast na nią wypłynąć uderzasz niespodziewanie w przykrywającą ją powłokę. Otwierasz ze zdumieniem oczy i zdajesz sobie sprawę z tego, że tafła wody stwardniała niczym lód. Jesteś uwięziony.

"Hej hej. Spokojnie" - docierają do ciebie nagle słowa Samuela - "Zostań tu z nami. To nie czas na drzemkę!".

"Widziałem to" - szepczesz - "To było..."

"Oczywiście, że widziałeś!" - Dr Armitage wchodzi ci w słowo - "Są tuż za nami."

Zerkasz nerwowo za siebie i ponownie dostrzegasz to, co wcześniej: skłębioną masę zębów i pazurów.

"Ruszać się!" - wykrzykuje Drake, otwierając jednocześnie służę do terminalu. Obraca się następnie i strzela w kierunku wijącej się hordy monstrów. Wpadasz do pomieszczenia. Pozostałe służby nadal są zamknięte, a promu nigdzie nie ma.

"Gdzie on jest?" - warczy Dr Asimov - "Dlaczego go tu nie ma?"

"Nie mogliśmy go przegapić" - odbąkuje Arthur - "Wyliczyłem to wszystko i powinien..."

W tej samej chwili daje się słyszeć dźwięk hamującego pojazdu i jedna ze służb otwiera się. Zmuszasz się ponownie do wysiłku i rucasz się biegiem w jej kierunku. Drake uderza w przycisk zamykający służę tuż za wami, ale coś przeciska się pod metalicznymi drzwiami, zanim te wreszcie się zatraskują. W momencie, gdy cały wasz zespół zajmuje miejsce w promie, terminal zapętnia się potwornościami. Drzwi zamykają się i prom ześlizguje się tunelem, zostawiając za sobą ścigające was monstra.

"Uf." - Samuel oddycha głęboko, opierając się wycieńczony o ścianę promu - "Dzięki Bogu."

"Wybrałeś bardzo ciekawy moment na przywoływanie bóstwa" - odpowiada mu z chichotem Dr Asimov.

Randi przysiada nieco z boku, ignorując zupełnie pozostałych.

"Widziałeś to, prawda?" - szepcze w twoją stronę.

"Co takiego?" - dopytujesz.

"Sferę."

"Tak" - odpowiadasz - "Widziałem sferę. Ty także?"

Randi kiwa twierdząco głową. "Tak. Nie wiem tylko, co to znaczy. I nie mogę pozbyć się tego dziwnego wrażenia, jak gdybyśmy byli na pokładzie ostatniego promu do piekła, tylko jeszcze nie zdajemy sobie z tego sprawy."

Spoglądasz przez okno promu, lustrując dno oceanu, poruszane delikatnie morskim prądem.

"Przykro mi to mówić" - odpowiadasz - "Ale myślę, że możesz mieć rację."

ROZDZIAŁ 3 BATOFOBIA

"Jesteś pewien, że to jest to miejsce?" - pyta Samuel, rozglądając się po laboratorium.

"Jestem pewien. To jest to" - odpowiada Arthur. - "Sprawdziłem to dwa razy. Jesteśmy na miejscu."

"W takim razie, przechodząc do sedna sprawy," - włącza się Dr Asimov - "Gdzie jest ten cholerny głupiec, którego mieliśmy tu odnaleźć? Gdzie jest ten Dr West? Gra na automatach?"

Czy może wyrwało go stąd coś pilniejszego od ucieczki z tego przeklętego miejsca?"

"Cóż. Nie mam pojęcia" - odpowiada Arthur. - "To ty jesteś naukowcem. Może nas oświecisz co tu się wydarzyło?"

"Wystarczy!" - ucina sprzeczkę Samuel. - "Wszyscy jesteśmy na granicy, ale to nie znaczy, że mamy skakać sobie do gardeł."

Wzdychając, Dr Armitage odrywa się od ściany, "Mężczyźni." - kiwa z politowaniem głową i podchodzi do jednej z konsol, znajdujących się w pomieszczeniu. Po chwili uruchamia system.

"Hm" - szepcze - "Dr West przeprowadzał tutaj eksperyment. Coś co dotyczyło "fuzji świadomości"... Zaczekajcie. Wygląda na to, że ten eksperyment nadal trwa. Sprawdzę, czego jeszcze można się o tym dowiedzieć..."

"Dr Armitage!" - wykrzykuje nagle Drake - "Proszę przestać!" Jego ostrzeżenie jest jednak daremne. W pomieszczeniu rozlega się dźwięk klaksonu i dwoje gigantycznych, metalowych drzwi zamocowanych po przeciwległej stronie laboratorium, staje nagle otworem. Za nimi dostrzegacie stanowisko obserwacyjne i przeszkloną śluzę, za którą...

Mimo wszystkich okropności, które już tu widzieliście, to, co ukazuje się waszym oczom jest wprost nie do opisanego. Osadzona na łądogopodobnych odnóżach istota o wielu paszczach, wiję się, piniąc i wyrzuszając w makabrycznym tańcu. Półokrągłe rzędy zębów, kłapią jeden o drugi, a podobne do lanc języki tną powietrze wszędzie, gdzie tylko potwór się poruszy. I wtedy istota wydaje przerażający ryk. Szkoła, oddzielające ją dotychczas od reszty laboratorium, pod wpływem fali dźwiękowej roztrzaskuje się na drobny pył. Monstrum jest wolne.

Instynktownie, podobnie jak większość pozostałych, nurkujesz za jedną z konsol, chroniąc się przed dźwiękową falą. Dr Armitage nie reaguje jednak dostatecznie szybko. Fala odrzuca ją do tyłu, a jej własny okrzyk ginie w ryku potwora. Z jej nozdrzy i uszu wypływa krew, a jej ciało zaczyna wibrować w rytm kolejnych, emitowanych przez istotę dźwięków. I wtedy...

Tak nagle, jak dźwięk się zaczął, tak szybko ustaje.

Samuel i Drake, przeskakują nad rozrzuconymi po pomieszczeniu przedmiotami i dopadają do Dr Armitage. Samuel koncentruje się na powalanej koleżance, a Drake zaczyna w pośpiechu majstrować przy konsoli, szukając przycisku zamykającego drzwi.

"Dr Armitage!" - szepcze Samuel. - "Felicia! Słyszysz mnie?" Drake znajduje wreszcie właściwy klawisz i drzwi powoli się zamykają. Dr Armitage mruga gwałtownie - "Spadam w przepaść..." - wypowiada te słowa jak przez sen. - "Tu jest tak głęboko. Nie ma dna. Samuelu, ratuj!"

Potwór wydaje kolejny kwik. Gruba powłoka drzwi, oddzielająca was od monstrum, wygina się pod wpływem fali dźwiękowej, ale drzwi pozostają zamknięte.

"Co to jest?" - pyta Randi, w momencie, gdy grupujecie się wszyscy wokół Dr Armitage i jej konsoli.

"Wygląda na to, że to produkt uboczny tego eksperymentu." - wyjaśnia Dr Asimov, spoglądając na ekran urządzenia. "System ostrzega nas, że eksperyment stał się niestabilny" - dodaje z uśmiechem - "Cóż za szokujący obrót sprawy! System prosi nas o podjęcie działań, mających na celu zakończenie operacji, tak szybko, jak tylko jest to możliwe."

"Jak mamy to zabić?" - pyta Drake.

"Wygląda na to, że ta kreatura jest psychicznie powiązana z kilkoma testowymi obiektami. Musimy je znaleźć i usunąć nic połączenia, jaka wiąże je z tym potworem."

Wtedy, przynajmniej w teorii, monstrum ulegnie rozpadowi."

"Poczekaj" - włącza się Arthur. - "Czy chcesz nam przez to powiedzieć, że... ta abominacja istnieje tylko dzięki jakiejś psychicznej łączności z obiektami testów? To... to niemożliwe! Przecież ona jest tu wprost przed nami! I żyje! Oddycha!"

"Możesz wierzyć w co zechcesz, ale komputer podpowiada, że właśnie w ten sposób możemy ją zniszczyć" - odpowiada Dr Asimov.

W tej samej chwili do waszych uszu ponownie dociera świdrujący dźwięk. Na szczęście przytłumiony przez metalowe drzwi.

Widzicie jednak, że te zaczynają alarmująco drgać.

"Felicia?" - słyszysz głos Samuela. - "Czy możesz iść?"

Dr Armitage podnosi się powoli, jęcząc z bólu i wyraźnie się trzęsąc. "Nigdy nie czułam się lepiej. Chodźmy."

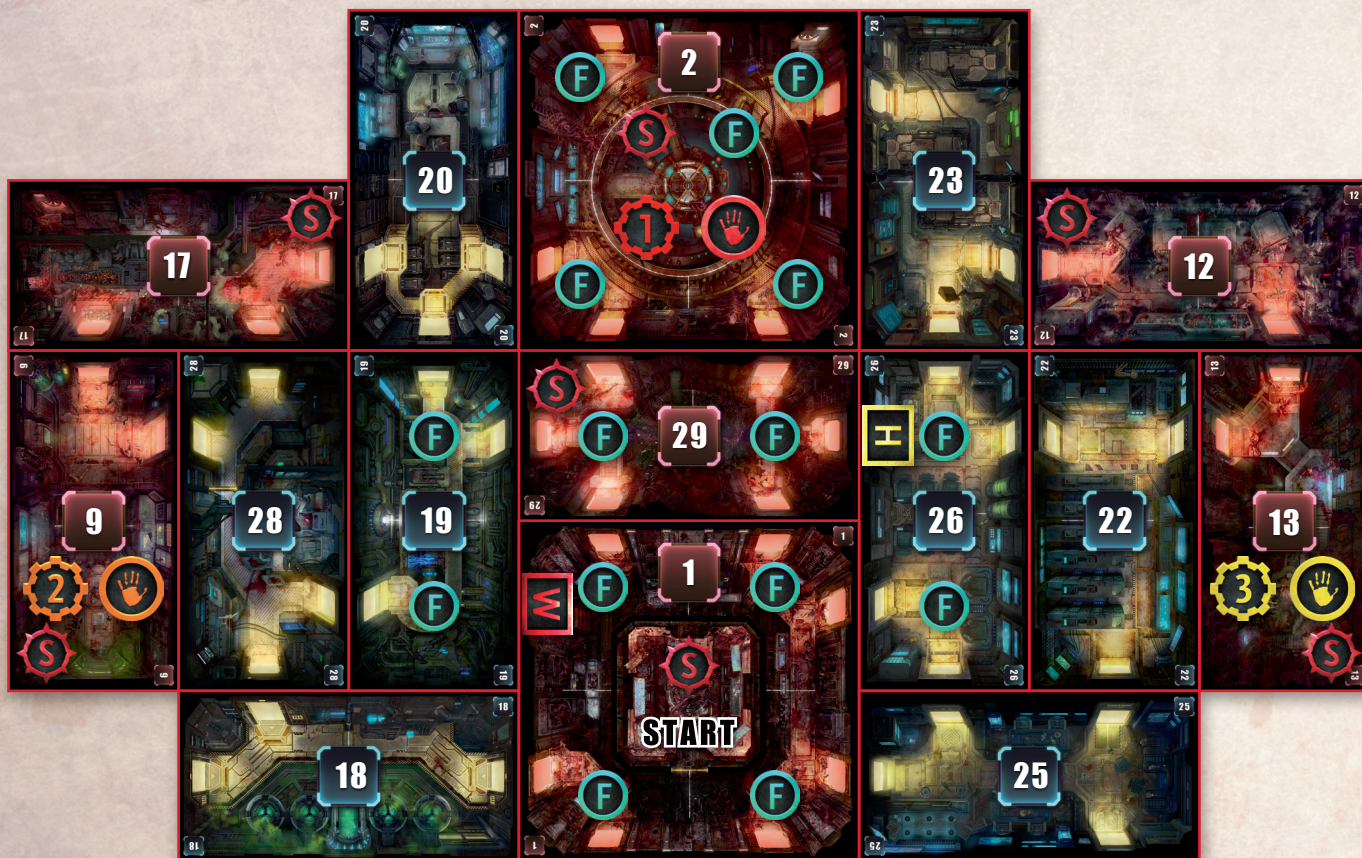
OPIS ROZDZIAŁU

Uwolniliście Batofobię i ta zamierza was upolować. Jeżeli chcecie dotrzeć do kolejnego dnia, to musicie dać z siebie wszystko i jakoś ją powstrzymać. Gdzieś w okolicznych korytarzach kompleksu znajdują się obiekty testowe, które wydają się powodować materializację monstrow, dzięki połączonemu strumieniowi świadomości.

Znajdźcie te obiekty i wykorzystajcie Batofobię do przerwania ich więzi z systemem. Nie pozwólcie jednak potworowi was dogonić bo nawet przebywanie w jego okolicy może wyrządzić wam poważną krzywdę. Bezpośredni atak strąci was z kolei w wieczną, bezdenną pustkę w obrębie jego jestestwa; miejsce, z którego nie ma już powrotu. Działajcie i myślcie szybko!

OBSZAR GRY

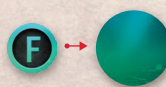
Przygotujcie obszar gry jak pokazano na ilustracji poniżej:



Znacznik ściany



Znacznik szuzy



Znacznik zatopienia



Żeton namnażania



Obiekty testów



Znaczniki połączenia

Uwaga: Pole ze znacznikiem namnażania w pomieszczeniu nr 1 nie jest zatopione.

Wymieszajcie wszystkie znaczniki efektów pochłonięcia. Wylosujcie i umieśćcie po jednym z nich na każdym polu każdego pochłoniętego pomieszczenia, poza tymi, które już zawierają żeton namnażania.



TALIA POMIESZCZEŃ I TALIA POCHŁONIĘCIA

Talia pomieszczeń: 18, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 28.

Talia pochłonięcia: 1, 2, 9, 12, 13, 17, 29.

SPECJALNE ZASADY ROZSTAWIENIA

Wybierając potwory w trakcie 3 kroku przygotowania do rozgrywki, nie korzystajcie z epickich. Po wyborze potworów umieśćcie kartę Batofobii (jest identyczna po obu stronach) na końcu toru aktywacji.

Nie wtasowujcie karty namnażania Batofobii do talii namnażania. Umieśćcie figurkę Batofobii na polu z żetonem namnażania w pomieszczeniu nr 2.

TOR POCHŁONIĘCIA

Utwórz tor pochłonięcia jak na obrazku poniżej:



• Opis Zagrożeń:



Jeżeli w obszarze gry znajdują się trzy Obiekty Testów, to natychmiast aktywujcie Batofobię jeden raz.



Natychmiast aktywujcie Batofobię jeden raz.



Jeżeli w obszarze gry znajdują się dwa lub więcej Obiekty Testów, to natychmiast aktywujcie Batofobię jeden raz.

ZASADY SPECJALNE

AKCJA BADANIA OBSZARÓW

Badacze znajdujący się na tym samym polu co Obiekt Testu zyskują możliwość wykonania akcji: "Badaj: Przenieść Znacznik Połączenia tego samego koloru na sąsiednie pole." Uwaga: Zaryglowane Śluzę nie mają wpływu na Znaczniki Połączenia. Kiedy badacz znajduje się na tym samym polu, co Obiekt Testu, zaś Znacznik Połączenia tego samego koloru znajduje się na tym samym polu co Batofobia,

badacz zyskuje możliwość wykonania akcji: "Badaj: Usuń Obiekt Testu i odpowiadający mu Znacznik Połączenia z gry. Następnie wszystkie zaryglowane śluzę zostają zniszczone". Uwaga: Jeżeli między Batofobią, a którymkolwiek z badaczy, istnieje bezpośrednia droga nieprzewodząca przez zaryglowaną śluzę, to ta akcja nie może zostać wykonana.

Batofobia jest aktywowana jako ostatni z potworów. Nie można zadawać jej ran, ani jej uśmiercić.

Uwaga: Badacze znajdujący się za zaryglowaną śluzą, są osiągalni dla potworów w trakcie ich aktywacji. Zaryglowane śluzę nie chronią badaczy przed skutkami specjalnej akcji Batofobii.



ZWYCIĘSTWO

Wszystkie trzy Obiekty Testów zostały usunięte z gry.

Potwór wije się po pomieszczeniu, niczym masywna, złośliwa gąsienica, szukając kolejnych, świeżych umysłów, którymi mógłby zaspokoić swój nieograniczony apetyt.

Dr Asimov i Dr Armitage nachylają się nad ostatnim, spoczywającym na stole obiektem testów. Z jego czoła i czaszki wystają niezliczone przewody i rurki.

"Wyciągnij je!" - krzyczy Randi. "Natychmiast je wyciągnij!" Rozłaczają w pośpiechu obwody i przerywają obieg, odłączając tym samym obiekt testów z eksperymentu.

Monstrum momentalnie zatrzymuje się. Chwilę później zaczyna się rozpadać, zapadając się do środka. Widząc co się dzieje instynktownie rzucasz się w poszukiwaniu schronienia i w tej samej chwili do twoich uszu dociera przenikliwe, rozdzierające wycie. Czujesz jak wibruje ci czaszka, a świat wokół ciebie zaczyna wirować. Do chwili gdy...

Bestia znika.

Twoi koledzy wstają powoli z ziemi i słyszysz, jak zaczynają się śmiać.

"Zrobiliśmy to." - mówi Arthur - "Udało nam się to zabić!"

Winszujecie sobie nawzajem, klepiąc się po ramieniu i żartując.

Do chwili, gdy rozlega się głos Samuela.

"Kto mógł zrobić coś takiego?" - rzuca, spoglądając świdrującym wzrokiem na obiekt testu. "Jak w ogóle można było pozwolić na taki eksperyment? I doprowadzić do tego, aby wymknął się

zupełnie spod kontroli? Czy nie było żadnych zabezpieczeń?

Nie było etycznych zahamowań przed szafowaniem w ten sposób ludzkim życiem?" - mówiąc to uderza zamkniętą pięścią w stół.

"Co oni tutaj robili?"

"Myślisz, że to ten eksperyment wywołał te okropieństwa?" -

pytasz. - "Czy to mogło spowodować zagładę całego kompleksu?"

"Nadal nie mogę uwierzyć w to, że poważnie potraktowaliśmy ten pomysł połączonych umysłów" - mówi Arthur -

"Z pewnością jest jakieś inne, racjonalne wyjaśnienie tego, co tu zobaczyliśmy."

"Nie wolno nie doceniać ludzkiej wyobraźni" - włącza się

Dr Asimov. - "Podobnie jak i ludzkiego głodu władzy."

Nagle z aparatury podłączonej do obiektu testów wydobywa się piknięcie. Wpierw pojedyncze, a potem kolejne.

Po chwili dźwięki przechodzą w miarowy rytm bicia serca.

Dr Armitage nachyla się nad monitorem. - On... On żyje!" -

wykrzykuje po chwili. Później widzisz, jak wybiera kolejne opcje w menu i sprawdza dostępne informacje. Po chwili dostrzegasz, jak na jej twarzy pojawia się wyraz wielkiego zdziwienia.

- "Nie uwierzycie w to," - przemawia - "Nasz obiekt to

Dr William West."

ROZDZIAŁ 4 OBŁĘD POD LUPĄ

Dr William West wypija łyk wody i po jej przetknięciu bierze głęboki oddech. "Jestem wam bardzo wdzięczny" - mówi, przystawiając kubek z wodą ponownie do ust. "Mam wrażenie, że byłem uwięziony w tym koszmarze przez całe wieki."

"Co się panu przytrafiło doktorze West?" - pyta Randi -

"Co wydarzyło się w tym miejscu?"

"Co zdołaliście ustalić do tej pory?" - William odpowiada pytaniem na pytanie.

"Niewiele," - włączasz się do rozmowy - "Tylko fragmenty historii, które zbieraliśmy do kupy w trakcie naszej wędrówki przez kompleks."

"To, co z pewnością już wiemy, to że to miejsce zamieniło się w krainę z piekła rodem" - mówi Arthur.

William uśmiecha się. "W rzeczy samej" - potwierdza.

"Tak to można w skrócie podsumować. Pozwólcie jednak, że rzucę na to wszystko nieco więcej światła. To, na co się tu natknęliście, stanowi element eksperymentu, zleconego przez najwyższe władze Korporacji Leng. Celem tego eksperymentu jest uzyskanie połączonej świadomości, w celu uwolnienia potencjału tkwiącego w ludzkich umysłach i przełamania barier czasu, śmierci i rozkładu. Ambitne cele, bez dwóch zdań, ale środki, jakie zastosowano żeby je osiągnąć, wykraczają poza te, które jako naukowcy powinniśmy wykorzystywać. Nie słuchano mnie, gdy ostrzegałem, że posuwają się za daleko. A teraz..."

"Jak można to powstrzymać?" - pyta Dr Armitage.

"Musicie zabrać mnie do kierownictwa stacji" - odpowiada

William - "Na własnej skórze przekonałem się, do czego prowadzi ich eksperyment. To jest nie do zaakceptowania. Przemówię im do rozsądku i zmuszę do zakończenia tej farsy."

"Panie doktorze, odnoszę wrażenie, że pan nie zdaje sobie sprawy z powagi sytuacji." - wtrąca Samuel. - "Nie znaleźliśmy pana dlatego, że mieliśmy jakiś wybór. Szczerze mówiąc jest pan pierwszą osobą, z jaką rozmawiamy od przybycia do Kadath.

Jakkolwiek eksperyment był tu realizowany, to już dobiegł końca. I unicestwił niemal wszystkie żywe istoty w tym kompleksie."

"Nie." - szepce William, otwierając szeroko oczy. "Nie! Jak mogli być tacy głupi? Co za imbecyle. Ostrzegałem ich przecież! Ja... ja.." - przymyka na moment oczy i bierze głęboki wdech.

"W porządku. Musimy wziąć sprawy w swoje ręce. Przykro mi, ale jestem zmuszony prosić was o dalszą pomoc. Poradziłbym sobie pewnie sam, ale po tych eksperymentach jestem tak osłabiony, że boję się, że nie dam rady."

"Co pan proponuje doktorze?" - pyta Dr Asimov.

William namyśla się przez moment, a potem wyjaśnia:

"Eksperymenty spowodowały wytworzenie wokół Kadath rodzaju pola. Czegoś na kształt bańki, w której został zamknięty cały kompleks. Działanie pola spowodowało zatarcie granic między wymiarami i zaburzyło kontinuum czasoprzestrzenne.

To, co obecnie widzimy i czego doświadczamy, to tylko zmodyfikowana wersja naszej rzeczywistości. Co gorsza jednak, nie wiem, czy możemy coś z tym w ogóle zrobić - chyba, że chcemy zwalczyć ogień ogniem. Wtedy wydaje mi się, że jestem w stanie zatrzymać ten obłąd. Teoretycznie jest nawet możliwe wykorzystanie działania pola do odwrócenia całego procesu - włącznie z przywróceniem do życia wszystkich tych, którzy zginęli."

"Zaraz," - wtrąca się Randi. - "Czy Pan... sugeruje, że możemy cofnąć czas?"

"Tak. W pewnym sensie" - odpowiada William. - "Skoro było możliwe zatrzymanie wskazówek zegara, to dlaczego by nie odwrócić kierunku ich obiegu? W najgorszym przypadku, powinno nam się udać zatrzymać powiększanie pola."

"Co musielibyśmy zrobić, żeby tak się stało?" - pyta Samuel. William przełyka ślinę. "Musielibyście podłączyć się razem ze mną do systemu, który został wykorzystany do stworzenia tej połączonej sieci świadomości. Wtedy pracując wspólnie powinniśmy móc zatrzymać ten obłąd."

Widzisz jak Dr Armitage kiwa głową. "Oczekuje pan, że damy się podłączyć do tych maszyn?" - pyta z niedowierzaniem.

- "Nie wydaje mi się. Nie ma mowy."

"Ach nie. To nie będzie konieczne." - odpowiada William. -

"Podłączę się na moment i wykorzystam własne połączenie, żeby zaburzyć działanie pola. W skrócie mówiąc, stworzę dla was coś na kształt wrót, przez które będziecie mogli przejść. Gdy znajdziecie się już po drugiej stronie, w świecie świadomości, będziemy mogli wspólnie wyprostować cały ten bałagan i przywrócić porządek. Uratujemy wszystkich."

"Chcę to omówić ze swoim zespołem" - odpowiada Samuel i daje wam znak, żebyście podążyli za nim na drugą stronę pomieszczenia. Gdy zbieracie się już wszyscy, zadaje wam pytanie: "Co o tym sądzicie?"

"On kompletnie zwariował" - wyrokuje Dr Armitage.

"Zupełnie mu nie ufam" - wtóruje mu Dr Asimov - "Myślę, że łączy go jak pies."

"Ale jaki mamy inny wybór?" - pyta Randi - "Coś musimy przecież zrobić. Co jeżeli naprawdę możemy pomóc tym wszystkim ludziom?"

"Też mu nie ufam" - włącza się Drake - "Ale to nasz jedyny punkt zaczepienia."

Samuel myśli przez moment, po czym proponuje: "Głosujmy. Nie zrobimy tego, jeżeli większość tak nie zadecyduje."

Drake podnosi dłoń, podobnie Randi. Samuel spogląda w twoją stronę. Wykrzywasz usta, zdając sobie sprawę z tego, że nie ma dobrego wyjścia z tej sytuacji. Z oporem, ale decydujesz się podnieść dłoń i dać swoje zielone światło."

"W porządku." - kiwa głową Samuel - "Zróbmy to."

OPIS ROZDZIAŁU

Dr William West podłączy się ponownie do systemu, w nadziei odwołania wszystkiego co zadziało się do tej pory w Kadath. Mając dostęp do strumienia świadomości pomoże wam zlokalizować bramy w polu otaczającym kompleks. Żeby przez nie przejść, wykorzystacie specjalne klucze, które William zakoduje w waszych umysłach.

Po otwarciu bram znajdziecie się w wymiarze, w którym są zlokalizowane okruchy przeszłości Kadath. To z tych fragmentów, dzięki wskazówkom Williama, podejmiecie próbę odtworzenia wcześniejszego stanu i cofnięcia tragicznych wydarzeń, które miały miejsce w kompleksie.

OBSZAR GRY

Przygotujcie obszar gry jak pokazano na ilustracji poniżej:



Znacznik zatopienia



Żeton namnażania



Znacznik Williama



Losowy znacznik pamięci



Znaczniki kluczy

Losowe Znaczniki Pamięci: Przygotujcie sześć znaczników celów o różnych kolorach. Wymieszajcie je i umieśćcie po jednym (awerssem do dołu) na każdym z oznaczonych pól. Wymieszajcie wszystkie znaczniki efektów pochłonięcia.

Wylosujcie i umieśćcie po jednym z nich na każdym polu każdego pochłoniętego pomieszczenia, poza tymi, które już zawierają żeton namnażania.



TALIA POMIESZCZEŃ I TALIA POCHŁONIĘCIA

Talia pomieszczeń: 6, 7, 8, 9, 11, 24.

Talia pochłonięcia: 2, 12, 13, 17, 21, 23, 25.

SPECJALNE ZASADY ROZSTAWIENIA

Po wybraniu potworów w 3 kroku przygotowania rozgrywki, umieśćcie specjalną kartę "Dr William West" na końcu toru aktywacji oraz połóżcie na niej 6 Znaczników Kluczy różnych kolorów. Następnie wymieszajcie sześć pozostałych kart specjalnych, przeznaczonych do rozegrania tego scenariusza i umieśćcie je w formie zakrytego stosu obok obszaru gry.

W przypadku rozgrywki z udziałem 5 badaczy: Po przygotowaniu scenariusza, wybierzcie jednego z badaczy i przydzielcie mu losowy Znacznik Klucza z karty Williama. Odsłońcie odpowiadający mu Znacznik Pamięci.

Następnie wybrany badacz dobiera kartę z wierzchu stosu kart specjalnych. Jeżeli symbol na odsłoniętej karcie jest identyczny, jak ten znajdujący się na odsłoniętym Znaczniku Pamięci, to badacz powinien dobrać kolejną kartę, a poprzednią wtasować z powrotem do stosu.

W przypadku rozgrywki z udziałem 4 badaczy: Wybierzcie dwóch badaczy. Każdy z nich wykonuje te same czynności, jakie zostały opisane w punkcie dotyczącym rozgrywki z udziałem 5 badaczy.




TOR POCHŁONIĘCIA

Utwórzcie tor pochłonięcia jak na obrazku poniżej:







• Opis Zagrożeń:







Do czasu , na początku każdej fazy aktywacji rzućcie 1 .
: Umieśćcie znacznik obciążenia na karcie Williama.



Do końca rozgrywki, na początku każdej fazy aktywacji rzućcie 1 .   : Umieśćcie znacznik obciążenia na karcie Williama.



Do czasu , na początku każdej fazy aktywacji rzućcie 1 .
 : Umieśćcie znacznik obciążenia na karcie Williama.

ZASADY SPECJALNE

AKCJA BADANIA OBSZARÓW

Badacze znajdujący się na tym samym polu co William zyskują możliwość wykonania akcji: "Badaj: Pozwól Williamowi wykonać akcję Ruchu, ignorując pułapki zastawiane przez potwory."
Badacze znajdujący się na tym samym polu co William zyskują możliwość wykonania akcji: "Badaj: Weź z karty Williama Znacznik Klucza odpowiadający pomieszczeniu (nie polu), w którym aktualnie przebywasz." Uwaga: Badacz i William nie muszą znajdować się na tym samym polu. Badaj: Przenieść swoją figurkę z dowolnego pola na

planszy na pole znajdujące się bezpośrednio za Znacznikiem Klucza identycznym jak twój.

Badacze znajdujący się na polu z zakrytym Znacznikiem Pamięci zyskują możliwość wykonania akcji: "Badaj: Odwróć Znacznik Pamięci i dobierz kartę ze stosu kart scenariusza. Jeżeli symbol znajdujący się na dobranej karcie jest identyczny jak ten na Znaczniku Pamięci znajdującym się na twoim polu, to dobierz kolejną kartę ze stosu, a poprzednią, o ile jest to możliwe, wtasuj z powrotem do stosu."

William jest aktywowany po ostatnim potworze, znajdującym się na torze aktywacji. Potwory nie traktują Williama jak badacza. Znaczniki Kluczy znajdujące się na planszy blokują pole widzenia. Potwory mogą przez nie swobodnie przechodzić. Badacz jednak, aby móc przemieścić się do pomieszczenia bezpośrednio za kluczem, musi posiadać identyczny Znacznik Klucza. Badacz nie posiadający takiego znacznika nie może wykonać takiego ruchu.

W przypadku gry z udziałem 6 badaczy każdy z badaczy może jednorazowo przenieść tylko 1 Znacznik Klucza.

W przypadku gier z udziałem 4 lub 5 badaczy, badacz może odrzucić posiadany przez siebie Znacznik Klucza, aby otrzymać później kolejny.

Uwaga: Na początku każdej fazy aktywacji nie zapomnijcie o rozpatrzeniu odpowiedniego efektu Zagrożenia.



PORAŻKA

Na karcie Williama znajdują się trzy lub więcej Znaczniki Obłądu.

ZWYCIĘSTWO

Wszystkich sześć Znaczników Pamięci zostało umieszczonych na odpowiadających im kartach scenariusza. Każdy z badaczy musi posiadać co najmniej jedną taką kartę.

Wracasz gwałtownie do realnego świata. Czy aby tylko na pewno? Ciężko jest już powiedzieć, co jest prawdą, a co sennym koszmarem. Reszta zespołu, wycieńczona pada na ziemię tuż obok ciebie. Dostrzegasz górującego nad wami, uśmiechającego się podejrzanie Dr. Williama Westa. Jego ciało otacza świecąca poświata.

"Nie wiem jak mam wam dziękować." - przemawia. - "Myślę, że sami nie zdajecie sobie sprawy z tego, co osiągnęliście.

Nie tylko ocaliliście stację Kadath, ale i cały świat."

"Co... Co ty... zrobisz?" - wyrzuca z siebie Samuel.

Spoglądasz w jego stronę i dostrzegasz, że ściany otaczające pomieszczenie zaczynają migotać. Gdzieś z podłogi wyłania się nagle potężna macka, która zaczyna wić się po całym pokoju.

"Wasze poświęcenie nie zostanie zapomniane. Gdy wzniosę się wreszcie ponad fale, to będę o was pamiętał!" - mówi William.

"Wreszcie to czuję. Jestem wolny!" - William zaczyna pulsować razem z pomieszczeniem, a po chwili jego ciało, kawałek po kawałku, zaczyna znikać. Masz wrażenie, że obserwujesz jakąś makabryczną lekcję anatomii, w trakcie której znika najpierw jego skórą, później mięśnie, organy, a na końcu żyły i arterie.

Na samym końcu znikają jego szkielet, włókna nerwowe i mózg. William rozplywa się w powietrzu.

"Mówiłem wam... że nie powinniśmy... mu ufać." - słyszysz jeszcze głos Dr. Asimova, a chwilę później wszyscy, jak gdybyście stanowili jeden połączony organizm, wydajecie z siebie okrzyk bólu. Masz wrażenie, że wszystko wokół ciebie imploduje i jednocześnie eksploduje. Otaczająca cię przestrzeń napręża się, a potem gwałtownie kurczy, za każdym razem odsłaniając przed tobą jakiś nowy potworny widok. Czujesz, jak umysły twoich współbadaczy przenikają się razem z twoim, potęgując po wielokroć wszystkie twoje doznania. I wtedy spoglądasz do góry i ponownie ją dostrzegasz. Opalowa sfera wiruje tuż nad tobą, gdzieś w okolicach sufitu, rozmywającego się pomieszczenia. Pulsuje i świeci, pochłaniając każdy promień, padającego na nią światła. Obserwując ją w niemym podziwieniu, zdajesz sobie nagle sprawę z tego, że sfera znajduje się w innym pomieszczeniu, umiejscowionym gdzieś pod kątem bliskim 90 stopni w stosunku do tego, gdzie byliście do tej pory.

Dostrzegasz, że we wnętrzu sfery zaczyna formować się coś nowego. Coś co wije się i rozpycha, zupełnie, jak gdyby chciało wydostać się na zewnątrz. Powłokę sfery rozdziera po chwili olbrzymi szpon i w tym samym momencie zaczynasz płakać.

Nie sprawdzając nawet, doskonale wiesz, że łzy które ronisz są kroplami krwi.

ROZDZIAŁ 5 WEWNĘTRZNE SZALEŃSTWO

Randi uruchamia latarkę i kieruje światło na otaczające was ściany. Promień ginie jednak we wszechobecnej ciemności i jedyne co dostrzegacie w półmroku to wasze własne twarze. Reszta otaczającego was świata zdaje się być zanurzona w czeluściach.

"Ale jest ciemno" - szepce Randi, przysuwając się nieco bliżej ciebie.

"Zawsze bałem się ciemności" - odpowiadasz, łąpiąc się na tym, że zaczynasz gorączkowo rozglądać się wokół siebie. Masz wrażenie, że gdzieś w otaczającym was mroku czai się coś, co za moment was pożre. "Nigdy nie wiadomo co się w niej kryje" - dzielisz się swoją obserwacją - "Nie wiadomo też co mogłoby się stać, gdyby ta ciemność nas pochłonęła."

"Jest blisko nas. Czuję niemal jej fizyczną obecność" - odpowiada Randi, szukając schronienia jeszcze bliżej ciebie. - "A co jeżeli nas pochłonie?"

Rozmowę przerywa nagła szarża Samuela, który z impetem przepycha się między wami. W tej samej chwili zdajesz sobie sprawę z tego, że znajdujesz się na pokładzie okrętu podwodnego.

Tak wielkiego, że z łatwością mógłby zmieścić w sobie ten, jakim przybyliście do Kadath. Do twoich uszu dociera dźwięk syreny, a pod nogami wyczuwasz falującą wodę.

"Rodriguez!" - wrzeszczy Samuel. "Farris! Gdzie jesteście? Gdzie są wszyscy?"

"Pozwoliłeś nam umrzeć Kapitanie Smith" - odpowiada chór głosów.

"Zostawiłeś nas tu na dole, żebyśmy się potopili. Porzuciłeś nas."

"Nie!" - krzyczy Samuel. - "To nieprawda! Zrobiłem co było w mojej mocy. Ja..."

Tym razem obok ciebie przebiega Felicia. Wszystko wokół stoi w ogniu. Zewsząd dochodzą cię krzyki i czujesz swąd palących się ciał.

"Mamo!" - słyszysz płacz Felicii - "Tato! Ratujcie mnie!"

Cofasz się o krok i po chwili wyczuwasz, że za tobą stoi Arthur.

Jesteście otoczeni przez setki, przerażających dłoni, każdą z kciukiem, wyciągniętym w twoją stronę w oskarżycielskiej pozie.

"Jesteś chodzącą porażką Weyland" - kolejny głos pojawia się nagle gdzieś wokół was. - "Jesteś oszustem i pozerem. Jesteś brudny Weyland. Po trupach szedłeś na sam szczyt, a teraz zakopujemy cię na dnie."

"Zostawcie mnie w spokoju" - mamrocze Arthur - "Nie znacie mnie! Chcicie mi powiedzieć, że wy jesteście bez skazy? Po prostu dajcie mi spokój!"

Tuż obok ciebie, z pistoletem w dłoni przebiega Jared.

W tej samej chwili zauważasz rząd wielkich, mrocznych pająków, sunących w twoją stronę. Każda z bestii ma twarz dziecka lub

nastolatka i każda z nich kieruje w twoją stronę swoją parę szczękoczułków. Zupełnie, jak gdyby chciały cię w nie pochwytać. Jared daje ognia, ale z przerażeniem dostrzegasz, że z każdym oddanym strzałem, pająki stają się jeszcze większe niż wcześniej. Dr. Asimov wycofuje się obok ciebie i w tej samej chwili wszystko wokół ponownie znika. Raz jeszcze jedyne co macie wokół siebie to wszechobecna czerń, choć wydaje się być nieco inna niż poprzednio. Nie wyczuwacie w niej żadnej obecności, a zamiast podłogi pod nogami jest tylko pustka.

"Jest dokładnie tak, jak się obawiałem" - szepce Asimov -

"U samych podstaw rzeczywistości naprawdę niczego nie ma".

"Nie" - wtrąca się Samuel - "Mylisz się. Spójrz."

Dostrzegasz, jak z otaczającej was pustki, wyłania się powoli jakiś kształt. Wpierw niewyraźny, przywodzący na myśl widzianą już przez ciebie sferę, ale potem coraz wyraźniejszy i z każdą chwilą bardziej przerażający. Spostrzegasz humanoidalny tors, na którym osadzone są dwie głowy. Dolna część ciała potwora przypomina z kolei ogon węża.

"To nie istnieje naprawdę" - mówi Randi - "Nie może. Przynajmniej jeszcze nie teraz."

"Dla mnie wygląda na cholernie prawdziwe" - krzyczy Arthur.

"Słuchajcie!" - wrzeszczy nagle Randi. - "To nasz strach! Cały czas nim żyjemy, przywołując nasze najgorsze strachy i obawy. Karmimy go! Zamiast tego musimy go zwalczyć. I myślę, że jednym sposobem aby to zrobić jest pomóc sobie nawzajem."

"To najgłupsza..." - zaczyna Arthur, ale Dr Asimov od razu mu przerywa.

"Myślę, że młoda panna Carter może mieć rację" - stwierdza.

- "W każdym bądź razie, czy ktoś ma jakiś lepszy pomysł?"

W międzyczasie z korpusu potwora wyrastają kolejne ramiona - większość z nich połączona ze sobą płatami skóry. Masz wrażenie, że zaczynają nabierać kształtu kaptura lub skrzydeł. Nicość wokół bestii zaczyna falować zupełnie jak pod wpływem niewidzialnego wiru.

"Co robimy?" - pytasz.

"Zamknijcie wszyscy oczy." - mówi Randi

- "Odrzućmy tę rzeczywistość i wróćmy do naszego świata."

"I co wtedy?" - pyta Dr Armitage.

"Zmierzymy się wspólnie z naszymi wewnętrznymi demonami." - odpowiada Randi.

OPIS ROZDZIAŁU

Wydostaliście się z waszych koszmarów, tylko po to, aby zdać sobie sprawę z tego, że wasze wewnętrzne demony wydostały się razem z wami. Co więcej podąża za wami jeszcze coś: Wewnętrzne Szaleństwo. Musicie stawić im wspólnie czoła i uśmiercić przesładujące was potwory. Twoim wewnętrznym demonem jest ten, którego karta znajduje się bezpośrednio pod twoją kartą na torze aktywacji - to tzw. "powiązany potwór." Będziesz wolny wtedy,

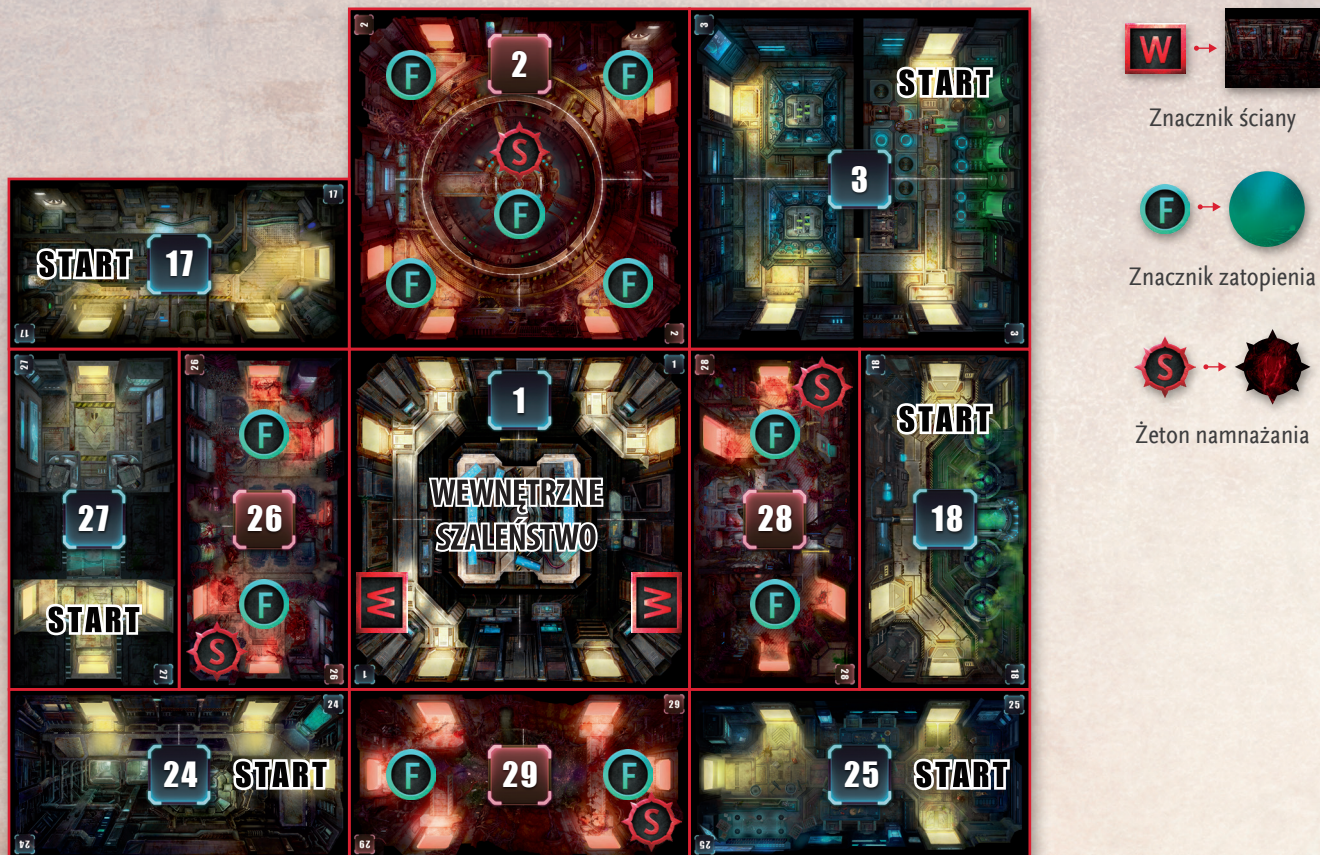
gdy zginie wystarczająca liczba tego rodzaju potworów. Jest jednak pewien haczyk: nie uwolnisz się od powiązanego z tobą potwora samodzielnie. Musicie pomóc sobie nawzajem uśmiercić potwory powiązane z innymi badaczami. Inaczej zginiecie. Na końcu musicie się także rozprawić z Wewnętrznym Szaleństwem. Tego, atakować mogą jednak wyłącznie ci badacze, którzy pozbyli się już powiązanego ze sobą potwora. Gotowi?

Czas stawić czoła waszym wewnętrznym demonom!



OBSZAR GRY

Przygotujcie obszar gry jak pokazano na ilustracji poniżej:



Wymieszajcie wszystkie żetony efektów pochłonięcia. Wylosujcie i umieśćcie po jednym z nich na każdym polu każdego pochłoniętego

pomieszczenia, poza tymi, które już zawierają żeton namnażania.

TALIA POMIESZCZEŃ I TALIA POCHŁONIĘCIA

Talia pomieszczeń: 1, 3, 17, 18, 24, 25, 27.

Talia pochłonięcia: 2, 26, 28, 29.

SPECJALNE ZASADY ROZSTAWIENIA

Po wyborze badaczy w drugim kroku przygotowania scenariusza, każdy z graczy umieszcza figurkę prowadzonej przez siebie postaci na innym polu startowym.

W trakcie wyboru potworów w trzecim kroku przygotowania scenariusza, epickie potwory **nie mogą** być używane. Po wyborze potworów umieśćcie na końcu toru aktywacji kartę Wewnętrznego Szaleństwa - specjalnego potwora wykorzystywanego w tym scenariuszu. Nie wtasowujcie kart namnażania Wewnętrznego Szaleństwa do talii namnażania. Umieśćcie figurkę Wewnętrznego Szaleństwa na wskazanym polu.

Po rozmieszczeniu wszystkich elementów każdy z badaczy otrzymuje parę takich samych Znaczników Tożsamości i umieszcza jeden z nich (odkryty) na karcie aktywacji swojego badacza zaś drugi (zakryty) na karcie badacza, znajdującego się bezpośrednio za nim. Ostatni badacz umieszcza swój drugi znacznik na karcie pierwszego badacza na torze aktywacji.



Znacznik aktywacji (odkryty i zakryty).



TOR POCHŁONIĘCIA

Utwórzcie tor pochłonięcia jak na obrazku poniżej:



• Opis Zagrożeń:



Każdy z badaczy rzuca kością . Odrzućcie znacznik sukcesu z zakrytego Znacznika Tożsamości, posiadanego przez badacza.



Każdy z badaczy rzuca kością . Odrzućcie znacznik sukcesu z zakrytego Znacznika Tożsamości, posiadanego przez badacza.



Każdy z badaczy rzuca kością . Odrzućcie znacznik sukcesu z zakrytego Znacznika Tożsamości, posiadanego przez badacza.

ZASADY SPECJALNE

AKCJE BADACZY

Potwór znajdujący się pod kartą aktywacji badacza to tzw. "powiązany potwór". Kiedy któryś z badaczy uśmierca potwora, który jest powiązany z innym badaczem i posiada jednocześnie odwrócony rewersem do góry Znacznik Tożsamości tego badacza, to umieszcza na nim X znaczników sukcesu. X jest równe wartości poziomu grozy uśmierconego potwora. Jeżeli na Znaczniku Tożsamości znajduje się 4 lub więcej znaczników sukcesu, to badacz przenoszący ten Znacznik Tożsamości może wykonać specjalną akcję Badania, aby odwrócić ten znacznik awersem do góry.

Badacze posiadający Znaczniki Tożsamości odwrócone awersem do góry zyskują możliwość wykonania akcji: "Badaj: Wymień się posiadany przez siebie odsłoniętym Znacznikiem Tożsamości z innym badaczem znajdującym się na tym samym polu."

Wewnętrzne Szaleństwo jest aktywowane po ostatnim z potworów znajdujących się na torze aktywacji.

Wewnętrzne Szaleństwo może być atakowane wyłącznie przez badacza posiadającego swój własny, odsłonięty Znacznik Tożsamości.

ZWYCIĘSTWO

Wszyscy badacze posiadają swoje własne, odsłonięte Znaczniki Tożsamości, a Wewnętrzne Szaleństwo zostało uśmiercone.

Potwór wibruje wewnątrz potężnego wiru i dostrzegasz jego rozwartą paszczę, gotową by pożreć was wszystkich za jednym zamachem.

"Znowu jest blisko!" - wykrzykujesz - "Co jeszcze musimy zrobić żeby wreszcie się go pozbyć?"

"Już prawie" - odpowiada Randi - "Czuję, że jesteśmy blisko."

Bierzecie się wszyscy za dłonie, tworzyacie okrąg i zamykacie oczy. Wir szaleństwa zbliża się do was. Czujesz jego namacalną bliskość, ściskającą ci żołądek i jeżdzącą włosy na karku.

W głowie słyszysz cichy szept, zachęcający cię do zerwania więzi z towarzyszami i do podążenia w stronę wiru. Im mocniej opierasz się temu wezwaniu, tym staje się intensywniejsze by po chwili przejść w rozdzierający twoją głowę krzyk. Zaciskasz zęby i jeszcze mocniej zamykasz powieki. Wiesz, że gdybyś otworzył teraz oczy i spojrzął w głąb wiru, to zobaczyłbyś samego siebie - połączonego w przerażającej komunii z horrorem w jego wnętrzu.

Monstrum nie przestaje wibrować i w chwili, gdy masz wrażenie, że twoja czaszka zaraz eksploduje, wszystko ustaje. Otwierasz oczy i dostrzegasz jak potwór rozpada się na tysiące kawałków. Razem z całą otaczającą was rzeczywistością.

"NIE!" - krzyczysz, ale to nie może już niczego zmienić.

Zbyt wiele przeszliście i zbyt wiele wycierpieliście. Czujesz jak tracisz czucie w dłoniach i nagle tracicie ze sobą kontakt.

Znikacie jeden po drugim w otaczającej was nicości. Czujesz jak spadasz w próżnię razem z odłamkami tego, co przed chwilą mogło stanowić twoją teraźniejszość. Zostajesz sam.

"Halo? Jest tu ktoś?" - zadajesz pytanie stając powoli na nogi, choć wiesz, że nie otrzymasz żadnej odpowiedzi. Robisz niepewnie krok do przodu, nie wiedząc, czy nie zaczniesz przypadkiem ponownie spadać w czającą się wokół ciebie pustkę. Rozglądasz się, ale nie dostrzegasz żadnego ze swoich towarzyszy. "Randi? Samuel? Felicia?"

Wypowiadając ostatnie imię nagle ponownie ją dostrzegasz.

A właściwie wyczuwasz jej obecność. Kolorowa sfera, którą już wcześniej widziałeś jest tuż nad tobą. Czujesz jak wibruje i mieni się, wytapując każdy promyk światła. Opalizuje i rytmicznie wibruje, tak, jak gdyby mówiła do ciebie kojącym, zapraszającym głosem. Wsluchujesz się w ten rytm i po chwili wyciągasz w jej stronę dłoń. Skoro nie ma nikogo innego, to jaką inną ścieżką miałbyś podążać?



ROZDZIAŁ 6 ZAGUBIENI WE MGLE

Mgła jest wszędzie wokół ciebie. Nie ma już przodu ani tyłu, a góra i dół istnieją tylko dlatego, że czujesz pod stopami podłogę.

"Samuel!" - krzyczysz - "Randi! Czy ktoś mnie słyszy?"

Odruchowo robisz krok przed siebie. Z chwilą, gdy się poruszasz mgła przemieszcza się razem z tobą, roztaczając wokół ciebie nieprzenikalną warstwę. Tylko okazjonalnie, raz na jakiś czas i tylko na ułamek sekundy, udaje ci się dostrzec gdzieś z boku fragmenty kompleksu. Próbujesz sięgnąć w ich kierunku, ale są tak samo ulotne, jak otaczająca cię mgła. Podążasz w kierunku ledwo dostrzegalnych okrucich rzeczywistości, wyłaniających się raz za razem gdzieś przed tobą. Zupełnie, jak gdybyś był prowadzony po niewidzialnym sznurku.

"Arthur" - wołasz. - "Felicia! Roman! Czy ktokolwiek tu jest?"

"Nie ma ich tutaj" - odpowiada ci cichy szept. - "Jestem tylko ja."

"Hm?" - stajesz jak wryty, rozglądając się gorączkowo wokół siebie, ale nikogo nie dostrzegasz. - "Gdzie jesteś?"

"Ty jesteś. Jesteś wszędzie."

"Kim jesteś?" - pytasz.

"Jestem tobą." - odpowiada głos. - "I jestem poza tobą. Jestem twoją świadomością. Jestem tym kompleksem. Jestem mikrokosmosem i całym wszechświatem."

"Czego chcesz ode mnie?"

"Jesteś silniejszy od większości pozostałych. Podobnie twój towarzysz. Będziemy jednością, kiedy dotychczas już do mnie głębooko na samym dnie."

Z chwilą, gdy docierają do ciebie ostatnie słowa, tuż obok ciebie przemyka kolejny okrucich rzeczywistości. Wewnątrz dostrzegasz Drake'a dzierżącego pistolet i kroczącego ostrożnie przez mgłę.

"Jared!" - krzyczysz, wyciągając dłoń w kierunku okrucich. Udaje ci się go musnąć i w tej samej chwili czujesz, jak opuszki twoich palców przeszywa palący ból.

"Au!" - krzyczysz i cofasz mechanicznie rękę.

"Oni cię nie widzą," - wyjaśnia spokojnie głos. - "A ty nie możesz ich dotknąć. Jedynym sposobem na to, żebyście ponownie byli razem jestem ja."

"Czym jesteś?" - pytasz, bandażując jednocześnie ranne palce.

"Już to wiesz." - odpowiada głos. - "A teraz chodź tutaj. Dołącz do nas i przejrzyj ponownie na oczy."

W tej samej chwili ponownie ją dostrzegasz w zakamarkach swojego umysłu. Sfera obraca się i wibruje. Tak, jak gdyby cały czas była tutaj z tobą i towarzyszyła ci od momentu, gdy widziałeś ją po raz ostatni. W jej wnętrzu ponownie dostrzegasz feerię barw i pulsujące światło, zachęcające cię do podejścia bliżej.

"Nie mam raczej wyboru, prawda?" - pytasz.

"Wybór, kiedy rozmawiamy o różnych rzeczywistościach, nie ma żadnego znaczenia. Każde działanie powoduje efekt i jednocześnie go nie powoduje. Dołącz do mnie. Staniesz się naszą częścią i jednym spojrzeniem ogarniesz cały wszechświat. Albo zostań tutaj i błąkaj się bez końca w tej mgle. Aż po kres czasu. Obie te rzeczy się zadzieją. Niezależnie od tego, co zrobisz."

Sfera przyciąga cię. Czujesz jak bezwiednie wykonujesz ruch przed siebie, zahipnotyzowany jej pięknem.

"Podążaj za mną," - mówi głos. - "Bądź naszą częścią, a wszystkie twoje wątpliwości znikną."

"Dlaczego mam ci zaufać?" - pytasz.

"A dlaczego masz nie ufać samemu sobie?"

W tej samej chwili podejmujesz decyzję. Wiesz, że nie masz innego wyboru. Bierzesz głęboki wdech i ruszasz na poszukiwanie sfery.

OPIS ROZDZIAŁU

Ty i cały zespół jesteście rozproszeni po pozostałościach fizycznego świata, w którym znajdował się kompleks. Spowijająca wszystko mgła utrudnia jakikolwiek ruch i orientację w przestrzeni. W miarę wędrówki będziecie odkrywać kolejne pomieszczenia, a te przez które już przeszliście będą nagle zniknąć. Każdą z postaci pcha do przodu wizja wirującej sfery, wypalanej w waszej świadomości i obiecującej wybawienie

od dotychczasowych udreń. Waszym zadaniem jest odnaleźć pomieszczenie, w którym zgodnie z tym, co usłyszeliście od sfery, wyjdziecie wreszcie z mgły i odnajdziecie swoich towarzyszy. Kiedy któryś z badaczy odkryje to pomieszczenie, to we mgle pojawi się portal, pozwalający na ucieczkę także pozostałym członkom zespołu.

OBSZAR GRY

Przygotujcie obszar gry jak pokazano na ilustracji poniżej:



Żeton namnażania

Wymieszajcie wszystkie żetony efektów pochłonięcia. Wylosujcie i umieśćcie po jednym z nich na każdym polu każdego pochłoniętego pomieszczenia, poza tymi, które już zawierają żeton namnażania.

Uwaga: Pomieszczenie 30 posiada tylko jedno pole.

TOR POCHŁONIĘCIA

Utwórzcie tor pochłonięcia jak na obrazku poniżej:



• Opis Zagrożeń:



Brak efektu.



W trakcie aktualnie trwającej rundy, każde nowe pomieszczenie dodawane do obszaru gry zostaje od razu zatopione. Umieśćcie znacznik zatopienia na każdym z pól takiego pomieszczenia.

TALIA POMIESZCZEŃ I TALIA POCHŁONIĘCIA

Talia pomieszczeń: 1, 2, 3, 4, 5, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29.

Talia pochłonięcia: 6, 7, 8, 9, 13, 30.

SPECJALNE ZASADY ROZSTAWIENIA

Po wyborze badaczy w drugim kroku przygotowania scenariusza, każdy z badaczy losuje jedną kartę z wierzchu stosu kart pochłonięcia. Umieśćcie figurkę swojej postaci na polu "Start" w wylosowanym pomieszczeniu. Następnie wtasujcie wylosowane karty z powrotem do talii. W przypadku rozgrywek z udziałem 4 lub 5 badaczy, przed przetasowaniem talii, usuńcie z gry niedobraną(e) kartę(y) pomieszczeń oraz opowiadające im pomieszczenia.

Po przygotowaniu obszaru gry, każdy z badaczy otrzymuje dwa identyczne Znaczniki Wyjścia oraz trzy identyczne Znaczniki Śladów tego samego koloru. Każdy z badaczy dobiera kartę pomieszczenia z wierzchu talii. Następnie otrzymuje odpowiadający jej kafel pomieszczenia (pochłoniętą stroną do góry) i wybiera jeden z obszarów na tym kafelku, na którym umieszcza (awerssem do dołu) jeden ze swoich Znaczników Wyjścia. Wtasujcie później wylosowane karty pomieszczeń z powrotem do talii. Pole, na którym znajduje się Znacznik Wyjścia danego badacza stanowi jego drogę wyjścia z mgły.



Znacznik Wyjścia i Znacznik Śladu w tym samym kolorze.

Umieśćcie wszystkie pozostałe kafle pomieszczeń obok obszaru gry. Zostaną do niego dodane w trakcie rozgrywki.



ZASADY SPECJALNE

AKCJE SPECJALNE →

Badacze znajdujący się na polu, zawierającym śluzę zlokalizowaną na skraju obszaru gry (bez połączenia z innym kaflem pomieszczenia) zyskują możliwość wykonania akcji: "Badaj: Odśłoń kartę z wierzchu talii pomieszczeń i dołącz ją do obszaru gry w taki sposób, aby co najmniej jedna ze znajdujących się na nim śluz została połączona z inną, znajdującą się na zajmowanym przez ciebie obszarze. Nowo dodane pomieszczenie zostaje od razu pochłonięte, a odsłonięta karta pomieszczenia zostaje umieszczona na wierzchu talii kart pochłonięcia. Następnie przemieść figurkę swojego badacza na sąsiadujące pole, na nowo dołożonym kafelu (nie jest to traktowane jako ruch) i umieść swój dodatkowy Znacznik Śladu w nowym pomieszczeniu."

Uwaga: Jeżeli nie masz dodatkowego Znacznika Śladu, to nie można wykonywać akcji opisanej powyżej. Jeżeli nowo dobrane pomieszczenie nie może zostać dołożone do obszaru gry z uwagi na niepasującą śluzę, to kafel **nie jest dokładany**, a dobraną kartę pomieszczenia odłóżcie na spód talii pomieszczeń. Akcja zostaje zmarnowana.

Uwaga: Dokładając kafel nowego pomieszczenia nie wszystkie śluzy muszą do siebie idealnie przylegać. Jeżeli śluza przylega do ściany w innym pomieszczeniu, to nie można z niej korzystać. Badaj: Weź z powrotem swój Znacznik Śladu z pomieszczenia, w którym nie ma aktualnie żadnych potworów, badaczy ani Znacznika Wyjścia. Następnie usuń to pomieszczenie oraz odpowiadającą mu kartę pomieszczenia z gry. Usuwając kartę z talii pochłonięcia nie zmieniaj kolejności pozostałych kart. Badacze znajdujący się w pomieszczeniu, zawierającym Znacznik Śladu innego badacza zyskują możliwość wykonania akcji: "Badaj: Zastąp Znacznik Śladu innego badacza swoim własnym Znacznikiem Śladu. Zastąpiony znacznik wraca do swojego właściciela." W pomieszczeniu może znajdować się wyłącznie jeden Znacznik Śladu. Badacze znajdujący się na polu z ich własnym, zasłoniętym Znacznikiem Wyjścia zyskują możliwość wykonania akcji: "Badaj: odwróć swój Znacznik Wyjścia awerssem do góry. Następnie możesz wybrać inne pole w obszarze gry i umieścić na nim awerssem do góry swój drugi Znacznik Wyjścia. Oba pomieszczenia, na których znajdują się odsłonięte Znaczniki Wyjścia tego samego koloru są traktowane jako sąsiadujące (nie łączy ich jednak pole widzenia)." **Uwaga:** W pomieszczeniu może znajdować się wyłącznie jeden Znacznik Śladu.

ZWYCIĘSTWO

Wszystkie Znaczniki Wyjścia, wszystkich badaczy zostały odwrócone awerssem do góry.

Na końcu zwężającego się korytarza dostrzegasz migoczącą śluzę. Twoje serce wali jak oszalałe, kiedy zbliżasz się w jej kierunku. To musi być to! Jesteś tego pewien! Po drugiej stronie drzwi wyczuwasz ciepło, pulsującej sfery. Wibruje w rytm uderzeń twojego serca.

W chwili, gdy docierasz do śluzy, otaczająca cię do tej pory mgła rozstępuje się. Sięgasz w kierunku przycisku otwierającego drzwi, czując jak pot spływa z twojego czoła i przełykając nerwowo ślinę naciskasz go. Śluza otwiera się i robisz krok do przodu. Sam nie wiesz, czego dokładnie spodziewałeś się po drugiej stronie, ale na pewno nie tego, co w tej samej chwili dostrzegasz.

W wielkim pomieszczeniu, do którego prowadzi szereg drzwi, pojawiają się wszyscy twoi towarzysze. Udało wam się odnaleźć!

W normalnych okolicznościach to wywołałoby u was pewnie wielką radość, ale nie w obliczu tego, co widzicie przed sobą. W pomieszczeniu znajdują się ludzie. I to ilu! Możliwe, że kilka setek. Wnioskując po ich ubraniach i po wyposażeniu to muszą być górnicy i inni pracownicy Kadath. Znaleźliście ich. Tyle, że coś z nimi jest nie tak...

Z chwilą, gdy wchodzić do pomieszczenia, ludzie spoglądają w waszą stronę i widząc ich puste, całkowicie bezemocjonalne spojrzenia czujesz wędrujący po plecach dreszcz.

Możliwe, że popełniliście właśnie olbrzymi błąd.

ROZDZIAŁ 7 HORROR Z GŁĘBIN

"Co... to ma być?" - pyta Samuel, ostrożnie wkraczając do pomieszczenia.

"To przecież niemożliwe." - stwierdza Dr Armitage.

"Oni nie mogą tu przecież być." - włącza się Randi - "Przecież oni wszyscy nie żyją!"

Grupujecie się powoli, nie spuszczać z oczu kłębiącej się masy ludzkich ciał, wypełniającej po brzegi gigantyczne pomieszczenie. Raz na jakiś czas pomieszczenie rozświetla błysk światła, ale stojący nieopodal ludzie w ogóle nie zwracają na to uwagi, wciąż wpatrując się w was swoim martwym wzrokiem. Dostrzegacie, że ściany i sufit lekko wibrują, zmieniając raz na kilka chwil swój wygląd. Przechodząc od błyszczącej stali, przez powierzchnię przypominającą krew i strzępki ciał aż po świecący odbłask. Całe pomieszczenie ustawicznie drga, a metalowe fragmenty wyposażenia wydają rytmiczne, nieprzyjemne dźwięki przypominające rysowanie sztućcami po talerzu.

Drake lustruje uważnie całe pomieszczenie i otwiera usta: "To nie jest..."

"Witajcie przyjaciele," - przerywa mu nagle głos, na dźwięk którego stajecie wszyscy na baczność. W przeciwieństwie do wszystkich pozostałych ludzi, którzy zdają się nie zwracać na głos absolutnie żadnej uwagi. "Nazywam się Terrence Wade i jestem dowódcą tej stacji. Przybyliście w samą porę. Z uwagi na szereg nieprzewidzianych okoliczności, jesteśmy zmuszeni ewakuować Kadath.

Proszę o zachowanie spokoju i o pozostanie w tym pomieszczeniu. W okręcie podwodnym, który przybije do stacji, powinno znaleźć się dostatecznie dużo miejsca do tego, aby bezpiecznie zabrać wszystkich na powierzchnię. Proszę o cierpliwość i o przygotowanie się do rychłej ewakuacji."

Spoglądacie po sobie i bez słów zdajecie sobie sprawę z tego, że macie bardzo podobne odczucia dotyczące całej tej sytuacji. Instynktownie rzucasz okiem także za siebie i zauważasz, że śluzy, którymi wkroczyliście do pomieszczenia zniknęły.

"Nic z tego nie jest prawdziwe," - szepce Drake. - "Nikt z nich nie jest prawdziwy. Spójrzcie na ich ruchy. Wyglądają jak marionetki poruszane siłą niewidzialnych sznurków."

"Więc w jaki sposób się stąd wydostaniemy?" - pyta Dr Armitage.

"Musimy trzymać się razem," - odpowiada Samuel. - "Mieście oczy otwarte i zostańcie przy ścianie. Szukajcie wyjścia. Może uda nam się wyjść z tego cało."

Powoli i próbując nie wykonywać żadnych gwałtownych ruchów przemieszczacie się wzdłuż lewej strony pomieszczenia. Tłum wodzi za wami wzrokiem, ani na moment nie spuszcza z was oczu. Zauważacie jednak, że gdy zbliżacie się nieco bliżej, ludzie znajdujący się w okolicy tracą wami zainteresowanie i wracają do wzajemnych, niezrozumiałych dla was rozmów.

W pewnym momencie słyszysz nagle czyjeś odchrząknięcie. Zwracasz się w stronę, z której do ciebie dobiegło i natykasz się na kłęzącego w zamkniętym kratą otworze ściekowym mężczyznę.

"Sz sz!" - szepce, przykładając palec do ust.

- "Nie zwracajcie na siebie ich uwagi."

"Dlaczego u diaska tam siedzisz?" - pyta Arthur.

"Och. Wasze oczy! One..." - budzące się w człowieku emocje odbierają mu chwilowo mowę. - "Nadal macie swoje dusze, prawda? Minęło tyle czasu. Cały czas byłem tu z nimi uwięziony. Nie mogłem... straciłem już jakkolwiek nadzieję."

"Kim jesteś?" - pyta Randi. - "Co się tutaj dzieje?"

"Nazywam się Edgar Kayce. Jestem... a raczej byłem głównym inżynierem w tym miejscu. Ja je zbudowałem. Ja i moi ludzie. Nie ufajcie im, żadnemu z nich. Nie dostrzegali zagrożenia, aż do ostatniej chwili. Potem było już za późno. Nie chcieli go dostrzec, choć ich ostrzegałem. Ja je widziałem. Widziałem to. Widziałem jak jeden po drugim moi ludzie ulegali złu. Temu... co wyłowili z oceanu. Teraz to nimi włada. Kontroluje ich wszystkich. Oni nie są już sobą. Ale wy nadal jesteście! Przynajmniej na razie. Więc musicie mi teraz pomóc. Ci ludzie nie opuszczą już nigdy Kadath, ale ja znam wyjście. Wciąż możemy stąd uciec, nie tracąc przy tym rozumu. Idźcie do końca korytarza po waszej lewej. Kiedy nikt nie będzie patrzył, przejdźcie przez śluzę i przyjdźcie po mnie. Wydostaniemy się stąd wspólnie i znowu zobaczymy słońce. A to miejsce niech będzie przeklęte."

"Dlaczego mielibyśmy ci niby zaufać?" - pyta Dr Asimov.

- "Przecież jesteś jednym z nich."

Na twarzy Edgara pojawia się grymas. "A jaki macie wybór? Naprawdę chcecie zostać w tym miejscu z tym stadem bezwolnych baranów? Stacja Kadath jest zgubiona. To wasza jedyna szansa." - mówiąc to odrywa dłoń od krat i cofa się w głąb ścieku. "Przygotuję wszystko." - rzuca jeszcze na odchodne, po czym wraca na moment i dodaje: - "Zachowujcie się tak, jak gdybyście byli częścią tego miejsca. Tak długo jak nie dotrzecie do końca korytarza. Wydostanę nas stąd, nawet jeżeli dla moich ludzi jest już za późno." - kończąc ostatnie zdanie Edgar ponownie znika w ciemności.

Kierujecie się w stronę śluzy, wskazanej wam przez Edgara, zerkając co jakiś czas na kłębiący się niedaleko tłum. Nikt nie wydaje się wami interesować. Naciskasz przycisk otwierający śluzę i drzwi otwierają się, wydając dobrze wam znany dźwięk. Przechodzicie pospiesznie na drugą stronę i zamykacie za sobą śluzę, upewniając się, że nikt nie prześlizgnął się razem z wami. W odległości kilkunastu kroków dostrzegacie nagle mężczyznę. Wydaje się być tak samo zaskoczony waszą obecnością, jak wy jego.

"Kim... kim jesteście?" - pyta człowiek. - "Dokąd zmierzacie?"

"Moglibyśmy zapytać cię dokładnie o to samo." - odpowiada Arthur.

Mężczyzna lustruje was uważnie od stóp do głów.

"Nie rozpoznaję was," - stwierdza - "wystała was firma? Jesteście ekipą ratunkową?"

"Zostaliśmy tu przysłani, żeby zbadać co wydarzyło się w Kadath." - wyjaśnia Samuel.

- "Ale nie mamy jak kogokolwiek uratować. Straciliśmy nasz okręt podwodny."



Mężczyzna przeklina, spuszczać jednocześnie wzrok. Gdy spogląda na was ponownie, dostrzegasz w jego oczach siłę i determinację. "W porządku. Skoro przystano was abyście pomogli, to pomóżcie. Jestem Ronald Myers, szef Sekcji Wydobywczej Kadath. Wykopaliliśmy coś z morskiego dna. To była sfera. Przenieśliśmy ją tutaj z wykopu i wtedy rozpętało się piekło. Musimy pozbyć się tego czegoś i zatopić to z powrotem w oceanie. Możliwie jak najdalej od stacji i od nas. Tyle, że szef stacji - Wade - zablokował cały kompleks. Mimo tego udało mi

się zebrać kilku ludzi. Zamierzamy włamać się do pomieszczenia ze sferą i wywalić to cholerstwo do oceanu. Jeżeli chcecie wyjść stąd żywi, to musicie nam pomóc."

"Co mamy robić?" - pyta Randi.

Ronald w odpowiedzi wywołuje trójwymiarową mapę z projektora przy nadgarstku. "Spotkajmy się w tym miejscu. Muszę zebrać jeszcze kilku ludzi, ale kiedy będziemy już w komplecie, to uda nam się załatwić to coś. Skończymy z tym raz na dobre."

OPIS ROZDZIAŁU

Wydaje się, że udało się wam wreszcie namierzyć sporą część pracowników i mieszkańców Kadath. Większość z nich wygląda jednak na całkowicie oderwanych od rzeczywistości. Część próbuje stawić odpór wpływowi

sfer i snuje plany ucieczki lub ataku. Waszym zadaniem będzie ochrona tych ludzi i pomoc w realizacji ich celów. Być może uda się wam przy tej okazji odkryć kilka mrocznych tajemnic Kadath.

OBSZAR GRY

Przygotujcie obszar gry jak pokazano na ilustracji poniżej:

The image displays 18 numbered tiles from a game board, arranged in a grid. Each tile shows a different room or corridor from the game. To the right of the tiles are several icons representing different types of markers and tokens used in the game:

- Znacznik ściany (W):** A red square with a white 'W'.
- Znacznik śluzy (H):** A yellow square with a white 'H'.
- Żeton namnażania (S):** A red gear-like token with a white 'S'.
- Znacznik Edgara (1):** A red gear-like token with a white '1'.
- Znacznik celu Edgara:** A red hand icon.
- Znaczniki górników (6):** A purple gear-like token with a white '6'.
- Znacznik celu górników:** A purple hand icon.

Wymieszajcie wszystkie znaczniki efektów pochłonięcia. Wylosujcie i umieśćcie po jednym z nich na każdym polu każdego

pochłoniętego pomieszczenia, poza tymi, które już zawierają żeton namnażania.



TALIA POMIESZCZEŃ I TALIA POCHŁONIĘCIA

Talia pomieszczeń: 6, 8, 12, 14, 15, 24.

Talia pochłonięcia: 1, 2, 4, 7, 16, 18.

SPECJALNE ZASADY ROZSTAWIENIA

Po wyborze potworów w trakcie 3 kroku przygotowania do rozgrywki, umieśćcie specjalną kartę "Edgar Kayce" na lewo od pierwszej karty na torze aktywacji. Umieśćcie specjalną kartę "Górnicy" na końcu toru

aktywacji. Następnie umieśćcie zakryte, wszystkie pozostałe wykorzystywane w tym scenariuszu specjalne karty, obok obszaru gry. Zostaną odsłonięte podczas rozgrywki.

TOR POCHŁONIĘCIA

Utwórzcie tor pochłonięcia jak na obrazku poniżej:



• Opis Zagrożeń:



Brak efektu.



Jeżeli została odsłonięta specjalna karta "Ocalenie Ludzkości", to pomińcie fazę namnażania. W przeciwnym przypadku brak efektu.

ZASADY SPECJALNE

Edgar jest aktywowany przed pierwszą kartą na torze aktywacji. W trakcie fazy porządkowania jeżeli Edgar znajduje się na tym samym obszarze, co jego Znacznik Celu, to odsłonięcie specjalną kartę "Przyjaciele i Rodzina" i rozpatrzenie jej efekt.

Górnicy są aktywowani po ostatnim z potworów, znajdujących się na torze aktywacji. Badacze decydują o kolejności ich aktywacji. W trakcie fazy czyszczenia jeżeli wszyscy trzej Górnicy znajdują się na polu z ich

Znacznikiem Celu, to odsłonięcie specjalną kartę "Bohaterowie Kadath" i rozpatrzenie jej efekt.

Edgar oraz Górnicy są traktowani jako badacze wyłącznie w trakcie akcji ruchu potworów.

Uwaga: Efekt pułapek potworów oddziałuje zarówno na Edgara jak i na Górników.

PORAŻKA

Zaszła któraś z okoliczności, opisanych na specjalnych kartach scenariusza.

ZWYCIĘSTWO

Został spełniony warunek, opisany na specjalnej karcie "Ocalenie Ludzkości".

Przyjaciele i rodzina

"Edgar?" - Samuel rzuca tuż po tym, gdy śluza staje otworem. - "Jesteś tutaj?"

Edgar znajduje się w pomieszczeniu, ale coś jest nie tak. Spogląda na ciebie i dostrzegasz, że po jego policzku spływają łzy. "Spóźniliście się. Matka i Warren byli szybsi."

"Edgar?" - włącza się Randi, starając się zachować spokojny i przyjazny głos. - "Co masz na myśli, mówiąc o Matce i o Warrenie?"

"Nie Matko! Nie! Oni są prawdziwi! Ty nie jesteś!" - krzyczy Edgar, zamykając oczy i przykładając zaciśnięte pięści do głowy. - "Nie żyjesz! Oboje nie żyjecie!"



Wtedy ją dostrzegasz. Jak pojawia się tuż za Edgarem, materializując się z jego cienia, z jego ciała i umysłu. W przerażeniu obserwujesz, jak matka wyciąga swoje kościaste dłonie w jego kierunku i z czułością przeczesuje jego włosy. Jak rośnie, karmiąc się esencją swojego syna, jak nachyla się nad nim, obejmując go swoimi mackami, zbliżając do niego swoją paszczę i składając pocałunek na jego czole. Chwilę później dostrzegasz drugą, wyrastającą z okolic jej żołądka, paszczę i jak zamurowany patrzysz, jak matka otwiera ją szeroko, a potem przegryza Edgara na pół. Górna część ciała nieszczęśnika znika w brzuchu potwora. Krew i fragmenty organów wewnętrznych rozbryzgują się po całym pomieszczeniu. Słyszysz dźwięk pękających kręgów i w tej samej chwili matka połyka także pozostałą część ofiary.

Niemal w tym samym momencie pojawia się także drugi potwór. Wypełza z otworu wentylacyjnego pod sufitem i zeskakując ląduje z metalicznym dźwiękiem na podłodze. Z początku przypomina topielca, ale potem zaczyna się przeobrażać i dzieli się na dwoje - równo po środku swojego ciała. Po chwili jedna z jego części staje na nogach i zaczyna przemieszczać się w waszą stronę, wyciągając do was swoje obwisłe, rozkładające się dłonie. Potwór paskudnie śmierdzi ściekami i dostrzegacie, że z otworów w jego ciele sączy się intensywnie zielony płyn. Gdy potwór kończy wreszcie swoją przemianę, z jego ust tryska strumień ciemnej przypominającej muł mazi, zabryzgując wszystko w jego okolicy. To musi być Warren.

Bohaterowie Kadath

W korytarzu nie ma nikogo poza wami. Nikt na was nie czeka. Ronald też nie.

"Może weszli już do środka." - sugeruje Arthur.

"Jasne." - odpowiada Dr Asimov. - "I pewnie czekają na nas z kolacją."

Drake naciska przycisk śluzy i drzwi stają przed wami otworem. W środku dostrzegacie ludzi Ronalda. Tłoczą się wokół siebie i ściskają się za głowę. Scena trwa dosłownie ułamek sekundy, po czym wszyscy wydają z siebie głośny okrzyk, tak intensywny, że słyszycie jego echo biegnące korytarzem tuż za wami.

"Nie!" - krzyczy jeden z nich. - "Byliśmy tak blisko. Tak blisko..."
Ich ciała zaczynają się rozpadać, rozciągać i deformować.

"Ronald." - przemawia jeszcze jeden z nich. - "Ronaldzie, nie!
Co my zrobiliśmy?"

Spoglądasz pod jego nogi i dostrzegasz co ma na myśli. Okaleczone ciało Ronalda spoczywa tuż przed nim. Dekapitowane, z oderwanymi kończynami i w kałuży własnej krwi. Tuż obok i w kilku innych miejscach pomieszczenia dostrzegasz zakrwawione siekiery. Mężczyźni odwracają się w waszą stronę i dociera do ciebie, że nie są już ludźmi. Z ich ust wydobywa się po chwili przenikliwy jęk i czujesz, jak po twoich plecach wędruje paraliżujący dreszcz. Robią krok w waszym kierunku.

Ocalenie Ludzkości

"Uwaga. Informacja dla jednostki badawczej." - w korytarzu rozbrzmiewa nagle donośny głos. - "Mówi Komandor Wade. Dotarli do mnie wieści, że nie spełniliście mojej prośby i nie zaczekaliście na dalsze instrukcje. Nie mam wam tego za złe, ale nie mogę również pozwolić wam na dalszą wędrówkę. Musicie zrozumieć: każdy w tej stacji został zainfekowany tym, co znaleźliśmy w tym uskoku. Nie ma wyjątków - was to też dotyczy. Nikt nie może opuścić Kadath. Naszym obowiązkiem jest ochrona zewnętrznego świata i ocalenie ludzkości. Wierzę, że to zrozumiecie. Mam też nadzieję, że wybaczycie mi to, co muszę zrobić."

Wraz z ostatnim słowem słyszycie wokół siebie dźwięki uruchamianej maszynierii i po chwili w korytarzu zaczyna migać czerwone światło i rozlega się sygnał alarmu.

"Och nie." - wyrzuca z siebie Arthur. - "Nie, nie, nie..."

"Uwaga," - tym razem z głośników rozbrzmiewa kobiecy głos. - "Stacja Kadath została awaryjnie zabezpieczona. Wszystkie śluzy i system transportowy zostały tymczasowo wyłączone. Proszę o zachowanie spokoju."

W tej samej chwili z podłogi wokół was wypełza masa poskręcanych i wijących się monstrów.

Przyjdźcie i zobaczcie

Przeźren za kratą jest wypełniona stosami ciał. W jaki sposób przeżyłeś? I czy w ogóle przeżyłeś? A może zginąłeś z chwilą, gdy twój okręt podwodny roztrzaskał się w Kadath? Może zrobiłeś coś potwornego w życiu, a to jest piekło?

Ciszę przerywa dochodzący z sufitu dźwięk interkomu. "Przyjdźcie i zobaczcie co zrobiliście," - poznajesz głos Wade'a i od razu wyczuwasz w nim całkowitą desperację." - "Na końcu korytarza. Ostatnia śluza po lewej stronie." - w tej samej chwili słyszysz dźwięk wystrzału.

Cała wasza pokieroszowana grupa rusza w stronę wskazaną przez Wade'a. Ostatkiem sił docieracie do śluzy, otwieracie ją i wchodzić do pomieszczenia. Ciało Wade'a spoczywa bez ruchu na podłodze.

W tej samej chwili słyszycie mrozący krew w żyłach chichot, przechodzący następnie w gardłowe mamrotanie. Rzucacie się w stronę skąd dochodzi i po chwili dostrzegacie jego źródło. Kilka kroków od was, tyłem do waszej grupy, na podłodze siedzi mężczyzna. Kołysze się rytmicznie do przodu i do tyłu w kółko powtarzając: "Wreszcie rozumiem. Wreszcie widzę! Widzę sferę! Ona mówi."

Nagle mężczyzna odwraca się w waszą stronę.

"Jestem James Summerisle, Pierwszy Kapłan Kościoła Złotego Świtu," - przedstawia się. Spoglądasz na niego i zamiast oczu dostrzegasz w jego oczodołach dwie ziejące pustką czarne dziury. Mężczyzna otwiera ponownie usta i to samo dostrzegasz w jego gardle. "Sfera mówi do mnie. I mówi, że was chce."

ROZDZIAŁ 8 ISTOTA TERRORU

James Summerisle staje na nogach. Z chwilą, gdy się podnosi czarne dziury w jego oczodołach i w gardle przeistaczają się w coś na kształt przepaści. Spoglądasz w tą pustkę i czujesz, jak tracisz resztki nadziei. W tej otchłani nie ma ani krzty dobra. Zero światła, zero życia. Są tylko rozpacz i obłąd.

Po suficie, po ścianach i po podłodze przemykają macki i inne potworne odnoża. Wielokrotnie widziałeś już pomieszczenia pochłonięte przez zło, ale tempa i żarłoczności, z jaką dzieje się to w tej chwili jeszcze nie doświadczyłeś. Z konsol wyrastają dzikie pnącza, na końcu których pojawiają się dziesiątki paszcz z rzędami spiczastych zębów. Na ścianach pojawiają się fragmenty zakrwawionej skóry, pęczniejące i rozbrzdgające wszędzie czarne osocze. W rogach pomieszczenia dostrzegasz dziesiątki zdeformowanych twarzy. Multiplikujących się jak na komendę, wciąż liczniejszych z każdą mijającą sekundą. "Co do... Za nami!" - krzyczy Arthur. Spoglądasz przez ramię i obserwujesz, jak zmarli mężczyźni i kobiety wstają nagle z martwych. Ich organy, kości i mięśnie odtwarzają się z toksycznej, mlekopodobnej mazi wylewającej się zza metalowych krat. Obserwujesz jak pośród budzących się ludzi pojawia się także komandor Wade. Z ziejącą czerwienią dziurą od kuli na skroni.

Samuel kładzie dłoń na twoim ramieniu i odpycha cię do tyłu. Podążasz jego śladem i wycofujesz się powoli z pomieszczenia. Nowonarodzeni ludzie kończą się w tym czasie formować. Otwierają usta i znowu zaczynają oddychać. W momencie, gdy docieracie do drzwi, dostrzegasz, że wstają na nogi i wykonując nieskoordynowane ruchy zwracają się w waszym kierunku.

W tej samej chwili ich rozpoznajesz.

- "To są... to są pracownicy Kadath." - wyrzuca z siebie Randi.

- "Biedacy." - potwierdza Dr Asimov.

Nagle czujesz czyjś dotyk na ramieniu. Podskakujesz w popłochu i zerkając za siebie dostrzegasz Edgara. Jego dwie, rozcięte jeszcze przed chwilą połówki łączą się ze sobą.

Spoglądasz mu w oczy, ale nie zauważasz jakichkolwiek oznak życia. Edgar wydaje się być całkowicie nieobecny, a jego beznamiętne spojrzenie powoduje u ciebie dreszcze.

"Nadal mnie boli tam, gdzie matka przegryzła mnie na dwoje."

- Edgar przemawia, ale jego głos jest równie bezemocjonalny.

- "Przeżuwała mnie, przeżuwała i przeżuwała bez końca..."

"Nie ma dokąd uciekać." - słyszysz głos Summerisle'a.

- "Nie ma gdzie się ukryć. Jest tylko sfera." - mówiąc to przechyla się do przodu, wznosi się w powietrze i z ramionami rozpostartymi jak ptak, zaczyna przemieszczać się waszą stroną.

"Na korytarzu są dziesiątki kolejnych!" - krzyczy Dr Armitage.

- "Jak przemkniemy obok nich wszystkich?"

Summerisle dociera w międzyczasie do Wade'a. Wade wydaje tylko krótki gardłowy odgłos i po chwili jego ciało zaczyna łączyć się z ciałem Summerisle'a. Jego skóra rozrzedza się, przyjmując niemal płynną konsystencję i po chwili całkowicie znika.

Summerisle zwraca się w stronę kolejnego nieszczęśnika i również błyskawicznie go pochłania. Potem następnego i jeszcze jednego, i jeszcze. Z każdą kolejną zaabsorbowaną istotą staje się coraz większy i przybiera na masie. Po kilku chwilach zaczyna przypominać wielkiego węża zbudowanego z połączonych ludzkich ciał.

"Jesteśmy materialną esencją sfery." - przemawia ponownie Summerisle. - "Ucieleśnieniem jej świadomości. Jesteśmy doskonali i zrodzeni z potęgi jej nieskończoności. Złączeni siłą jej mocy i wykuci na jej podobieństwo."

Na twojej kostce zaciska się nagle czyjaś dłoń. Spoglądasz pod nogi i dostrzegasz Ronalda. Leży u twych stóp i patrzy ci prosto w oczy. "Powstrzymaj go." - wyrzuca z siebie. - "Zabij go. Zabij nas wszystkich. Jesteśmy już prawie zgubieni."

Drake podnosi dłoń i odbezpiecza pistolet.

- "To za ciebie Ronaldzie." - mówi i naciska spust.

- "Do przodu! Wszyscy!" - krzyczy Samuel.

- "Strzelać, czym tylko możecie do tego czegoś! I niech Bóg ma nas w swojej opiece!"

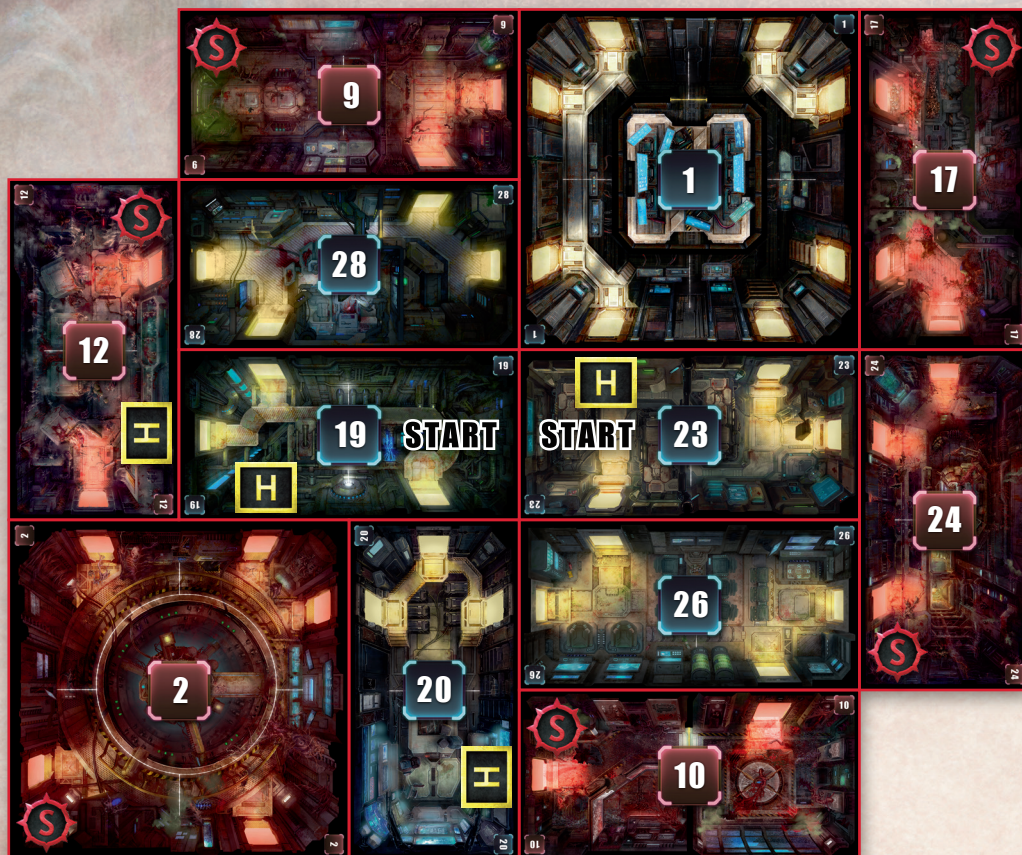
OPIS ROZDZIAŁU

Istota uformowała się. Czerpiąc swoją siłę z pochłanianych przez siebie, kolejnych spaczonych mieszkańców Kadath, Istota rośnie w siłę wraz z każdym posiłkiem. Czy uda wam się jej wymknąć?

Czy zdacie ją unicestwić, zanim wam wszystkich pochłonie?
I co się wydarzy jeżeli wam się uda?

OBSZAR GRY

Przygotujcie obszar gry jak pokazano na ilustracji poniżej:



Znacznik śluzy



Żeton namnażania

Wymieszajcie wszystkie żetony efektów pochłonięcia. Wylosujcie i umieśćcie po jednym z nich na każdym polu każdego pochłoniętego pomieszczenia, poza tymi, które już zawierają żeton namnażania.

Znaczniki Mieszkańców: Wymieszajcie sześć znaczników tożsamości różnych kolorów. Umieśćcie losowo po jednym z nich (awersem do góry) na każdym z pól namnażania.



Znacznik Mieszkańca (awers i rewers)

TALIA POMIESZCZEŃ I TALIA POCHŁONIĘCIA

Talia pomieszczeń: 1, 19, 20, 23, 26, 28.

Talia pochłonięcia: 2, 9, 10, 12, 17, 24.

SPECJALNE ZASADY ROZSTAWIENIA

Po wyborze badaczy w trakcie drugiego kroku przygotowania scenariusza, każdy z badaczy wybiera jeden z dwóch startowych obszarów i umieszcza na nim swoją figurkę.

Wybierając potwory w trakcie 3 kroku przygotowania do rozgrywki, **nie korzystajcie** z epickich. Umieśćcie kartę potwora Istoty obok obszaru gry. **Nie umieszczajcie** jej na torze aktywacji. **Nie wtasowujcie** karty namnażania Istoty do talii namnażania.

Po wyborze potworów przetasujcie wszystkich sześć specjalnych kart związanych z tym scenariuszem i umieśćcie je awersem do góry po jednej pod każdą kartą potwora, wykorzystywaną w bieżącej rozgrywce. Karty z zieloną obwódką to **Karty Mieszkańców**. Karty z czerwoną obwódką to **Karty Nowonarodzonych**.



TOR POCHŁONIĘCIA

Utwórzcie tor pochłonięcia jak na obrazku poniżej:



• Opis Zagrożeń:



Sprawdźcie kartę każdego z Mieszkańców od lewej do prawej:

Jeżeli na karcie Mieszkańca znajdują się dwa lub więcej znaczniki sukcesu, to odwróćcie kartę na stronę Nowonarodzonych. Umieście figurkę potwora Istota na obszarze, na którym znajduje się ten sam znacznik Mieszkańca. Następnie umieście ten znacznik na wierzchu karty Istoty, na górze ewentualnych innych, położonych tam wcześniej znaczników Mieszkańców.

Jeżeli nie ma karty Mieszkańca z dwoma lub większą liczbą znaczników sukcesu, to wykonajcie opisane powyżej czynności dla karty Mieszkańca znajdującej się najbardziej na lewo.



Rozpatrzcie . Każda karta Mieszkańca jest traktowana, jak gdyby znajdowały się na niej dwa znaczniki sukcesu.

ZASADY SPECJALNE

W trakcie fazy aktywacji każda karta scenariusza jest aktywowana bezpośrednio po karcie potwora znajdującego się nad nią. Jeżeli karta pokazuje stronę z Mieszkańcem, to zostaje aktywowany odpowiadający jej Znacznik Mieszkańca. Jeżeli karta pokazuje stronę Nowonarodzonego, to aktywowana zostaje Istota.

Znaczniki Mieszkańców traktowane są jak potwory (maksymalny poziom ich życia wynosi 4). Nie mają na nie wpływu zaryglowane śluzy (przemieszczają się przez nie bez żadnych utrudnień) i nie mogą zostać Spowolnione, Osłabione lub Sparaliżowane. Gdy Mieszkaniec zostaje zabity, odwróćcie jego znacznik awerssem do dołu i umieście na odpowiadającej mu Karcie Mieszkańca znacznik sukcesu. Jeżeli na początku swojej aktywacji

Znacznik Mieszkańca jest umieszczony awerssem do dołu, to pomińcie jego aktywację. Na końcu rundy, odwróćcie z powrotem awerssem do góry wszystkie leżące w obszarze gry Znaczniki Mieszkańców.

Uwaga: Badacze **nie mogą** atakować Znaczników Mieszkańców umieszczonych awerssem do dołu.

Gdy Istota zostaje zabita, to usuńcie z gry Znacznik Mieszkańca z wierzchu stosu znaczników, znajdujących się na jej karcie. Usuńcie z gry także odpowiadającą jej Kartę Nowonarodzonego. Jeżeli na karcie Istoty w dalszym ciągu znajduje się co najmniej jeden Znacznik Mieszkańca, umieście ponownie Istotę w grze. W przeciwnym przypadku odłóżcie figurkę Istoty z powrotem do pudełka.

ZWYCIĘSTWO

Wszystkie Znaczniki Mieszkańców i Karty Nowonarodzonych zostały usunięte z gry.

Nie ma dokąd dalej uciekać. Nie ma gdzie się ukryć. Przyparty do ściany obserwujesz, jak monstrum pełźnie w twoją stronę, otwierając szeroko paszczę.

Padasz na ziemię i czekasz na koniec. Twoi towarzysze, wycieńczeni, ranni i bez nadziei na ratunek idą w twoje ślady. "Nie poddawajcie się! - krzyczy nagle Samuel. - "Możemy to powstrzymać!"

"Zabiliśmy go już tyle razy." - odpowiada Randi. - "Czy jeden raz więcej może coś zmienić?"

"Jeżeli mamy zginąć, to przynajmniej dajmy temu świństwu porządnie popalić." - mówi Drake i spogląda w stronę Samuela.

Ten kiwa porozumiewawczo głową.

"Zróbmy to." - odpowiada.

Obaj wstają ponownie na nogi i z krzykiem na ustach rzucają się w stronę bestii. Strzelają do jej niezliczonych paszcz i wijących się odnóży, z dziką furią napierając coraz bliżej w jej kierunku.

"A co mi tam. Nie pozwolę im na umieranie w pojedynkę." - włącza się Dr Asimov.

"Zawsze chciałem pozostawić coś po sobie na tym świecie." - odpowiada mu Arthur.

"Wszyscy twierdzili, że będę wybitnym chirurgiem." - dołącza do nich Dr Armitage, zaciskając dłoń na swoim skalpelu.

Wstajecie wszyscy ponownie na nogi i rzucacie się na pomoc Samuelowi i Drake'owi. Kolejny raz otaczacie potwora i wpakowujecie w niego wszystko co macie do dyspozycji.

Monstrum wściekle ryczy z bólu, a z jego cielska, raz za razem tryska gejzer białej mazi. Po chwili bestia wydaje przeciągły pisk i pada na ziemię. Obraca się na bok i nagle imploduje, przeistaczając się w mieszkankę płynów i postrzępionego mięsa.

Portal, którego ziejąca pustka znajdowała się do tej pory tuż za nim, zamyka się w jednej chwili i wokół was zapada cisza.

"To się do tej pory jeszcze nie zdarzyło." - stwierdza Randi.

W pomieszczeniu robi się coraz jaśniej i zdajecie sobie sprawę z tego, że wszechobecna ciemność, która towarzyszyła wam przez większość wędrówki po kompleksie, ustępuje powoli światłu.

"Udało nam się?" - pytasz, próbując złapać oddech.

- "Chyba nam się udało!"

"Zaczekajcie. Co jest?" - słyszysz głos Dr Armitage.

"Gdzie my...?" - Arthur urywa w pół zdania.

"Jak się tu znaleźliśmy?" - pytasz.

Samuel spogląda do góry. "Nie." - zaczyna, zaciskając jednocześnie dłoń na swoim krzyżu. - "Nie!"

"To wszystko... To wszystko było iluzją?" - pyta Dr Asimov. -

"Przecież to niemożliwe!"

Ponownie znajdujecie się w olbrzymim pomieszczeniu, w którym po raz pierwszy trafiliście na pracowników Kadath. Ściany jednak już nie wibrują. Nie dostrzegacie w nich nic podejrzanego.

Miejsce wygląda na czyste i sterylne, pominiawszy kilka rdzawych plam rozsianych gdzieś po podłodze.

W pomieszczeniu nie ma jednak żadnego pracownika. Zamiast tego na samym środku znajduje się natomiast coś zupełnie innego.

Otwierasz ze zdumieniem usta i wskazujesz to palcem swoim towarzyszom. "Jest tutaj." - wyduszasz z siebie. "Była tu przez cały ten czas."

Ci, którzy stali do tej pory tyłem do środka pomieszczenia, odwracają się i również otwierają ze zdziwienia usta. Tuż przed wami, unosząc się nad powierzchnią podłogi i kręcąc się wokół własnej osi, znajduje się sfera. Jej zewnętrzna powłoka jest przezroczysta, a w środku dostrzegacie chaotyczną, różnokolorową masę. Im dłużej ją obserwujesz, tym bardziej czujesz chęć jej dotknięcia.

Patrzysz jak po jej powierzchni przemykają elektrostatyczne wyładowania, czujesz, jak w jej wnętrzu pulsuje odpowiedź na wszystkie twoje pytania i w jednej chwili zaczynasz rozumieć. Zaczynasz dostrzegać ogrom otaczającego cię świata, fragmenty odległych galaktyk, układające się w spójny obraz, sens istnienia i wielki, zrodzony z chaosu kosmiczny porządek. Sfera jest wszystkim. Sfera jest tobą.

"Tak długo mnie przyzywała." - szepcesz. - "Mam już dość uciekania."

Robisz krok w stronę sfery. Twoi towarzysze wykrzykują coś za twoimi plecami, ale przestajesz ich słyszeć. Są już tak daleko od ciebie. Czas i przestrzeń rozciągają się wokół ciebie, jak gdyby były z gumy, a otaczająca cię rzeczywistość przestaje istnieć. Jest tylko sfera. I jesteś tylko ty.

Wreszcie jej dotykasz, a ona otwiera się przed tobą niczym kwiat. I po chwili stajesz się jej częścią.

Wewnątrz odnajdujesz oceany. Oceany pośród oceanów.

Z przytłumionym okrzykiem zanurzasz się w nich, nurkując coraz głębiej i głębiej. Ku nieskończonej czeluści wewnątrz sfery.

Zagubiony po wsze czasy.

KONIEC