

# ARKHAM HORROR<sup>®</sup>

CARD GAME



## LIMIAR DA TERRA

Guia de Campanha

# ARKHAM HORROR<sup>®</sup>

## CARD GAME

### LIMIAR DA TERRA

#### Guia de Campanha

## A Loucura se Alastra Sob o Gelo

*"Aquele fundo de nuvens, escachoante e semiluminoso, comportava insinuações inefáveis de um vago e etéreo além, algo que superava as concepções terrestres de espaço; e trazia à mente tudo quanto aquele mundo austral, inexplorado e virgem, tinha de ermo, apartado, desolado e morto havia eras e eras."*

– H. P. Lovecraft, *Nas Montanhas da Loucura*

*Limiar da Terra* é uma campanha para *Arkham Horror: Card Game* para 1-4 jogadores. *Limiar da Terra* contém cinco cenários: "Gelo e Morte", "Miragem Fatal", "Para os Picos Proibidos", "Cidade dos Seres Ancestrais" e "O Coração da Loucura". Diversos desses cenários estão separados em múltiplas partes opcionais que formam uma campanha de duração variável, podendo se estender de 4 a 10 sessões. Cada um desses cenários também pode ser jogado no modo Jogo Independente.

## Conteúdo

Observações e Regras Adicionais.....	2
Novas Palavras-Chave.....	3
Preparação da Campanha.....	3
Prólogo.....	4
Cenário I: Gelo e Morte.....	7
Gelo e Morte, Parte I.....	7
Gelo e Morte, Parte II.....	13
Gelo e Morte, Parte III.....	16
Interlúdio I: Noite de Descanso.....	18
Cenário ???: Miragem Fatal.....	23
Cenário II: Para os Picos Proibidos.....	27
Interlúdio II: Noite Sem Fim.....	31
Cenário III: Cidade dos Seres Ancestrais.....	36
Interlúdio III: Noite Final.....	44
Cenário IV: O Coração da Loucura.....	49
O Coração da Loucura, Parte I.....	50
O Coração da Loucura, Parte II.....	56
Epílogo.....	60
Lista de Conquistas.....	61
Notas do Autor.....	61
Registro da Campanha.....	62–63
Referência Rápida & Créditos.....	64

## Observações e Regras Adicionais

### Pontos de Verificação

Alguns cenários da campanha *Limiar da Terra* são divididos em múltiplas partes. Os jogadores podem escolher jogá-las uma por vez (com intervalos entre cada parte), ou múltiplas partes em sequência, em uma única sessão. Cada parte é um jogo independente com preparação e resolução próprias.

Após concluir uma parte de um cenário, o guia de campanha direciona os investigadores até um Ponto de Verificação que os instrui como proceder. Se os investigadores quiserem prosseguir diretamente para a próxima parte do cenário, o Ponto de Verificação irá instruí-los como reinicializar o estado do jogo e prepará-lo para a próxima parte do cenário. Se os investigadores quiserem fazer um intervalo e continuar jogando na próxima sessão, o Ponto de Verificação irá instruí-los como anotar as informações no Registro da Campanha, o que torna a preparação da próxima sessão rápida e fácil.

### Fichas de Congelamento




Esta expansão introduz um novo tipo de ficha de caos: a ficha de congelamento (❄). No começo da campanha *Limiar da Terra*, a bolsa de caos contém no máximo algumas poucas fichas ❄, que são relativamente inofensivas. Conforme a expedição avança, dependendo das decisões que os investigadores tomarem e os eventos que se desenrolarem, mais fichas ❄ podem ser adicionadas na (ou removidas da) bolsa de caos, alterando a dificuldade de cada teste que os investigadores realizarem. Quanto mais fichas de congelamento houverem na bolsa de caos, mais incapacitantes são seus efeitos.



Ficha de Congelamento (❄)

☉ A primeira ficha ❄ revelada da bolsa de caos durante um teste de perícia tem o seguinte efeito: "-1. Revele outra ficha." Se outra ficha ❄ for revelada da bolsa de caos durante o mesmo teste, encerre imediatamente a etapa "revelar fichas de caos" do teste de perícia e resolva o teste como uma falha automática (*retorne todas as fichas ❄ reveladas para a bolsa de caos após concluir o teste*).

Por exemplo: Bob investiga um local e há duas fichas ❄ na bolsa de caos. Durante a primeira tentativa de investigação, ele revela uma ficha ❄. Isso reduz o valor de sua perícia em 1 e o faz revelar outra ficha ❄. A próxima ficha revelada é um +1, totalizando 0 para as duas fichas. Bob é bem sucedido! Encorajado, Bob tenta investigar uma segunda vez. Desta vez, ele revela uma ficha ❄, e em seguida mais uma ficha ❄. Bob para de revelar fichas imediatamente e resolve a investigação como uma falha automática.

- ☉ Não mais que 8 fichas , no total, podem ser incluídas na bolsa de caos e/ou seladas em cartas em jogo a qualquer momento.
- ☉ Uma ficha  revelada fora de um teste de perícia não causa efeito algum, a menos se especificado de forma diferente por um efeito de carta.
- ☉ Uma ficha  adicionada à bolsa de caos permanece na bolsa de caos de um cenário para outro, exceto se for removida por um efeito de carta ou de jogo. Use a seção "Bolsa de Caos" do Registro da Campanha para registrar quais fichas estão atualmente na bolsa de caos.

## Tekeli-li!

Esta campanha inclui um conjunto de encontros de 16 fraquezas, cada uma com o título "Tekeli-li!". Essas cartas são embaralhadas juntas para formar um baralho Tekeli-li especial durante a preparação de cada cenário desta campanha.

Assim como as fraquezas convencionais, se uma dessas cartas for colocada no baralho de um investigador, ela se torna parte de tal baralho e permanece nele de um cenário para outro. Entretanto, a resolução de cada fraqueza Tekeli-li! instrui o investigador a retorná-la ao baralho Tekeli-li (o que a remove do baralho dele). Como resultado, o número de cartas no baralho Tekeli-li varia de acordo com quantas dessas fraquezas estão no baralho de cada investigador.

*Observação: apesar de todas as cartas Tekeli-li! exibirem o mesmo título, elas podem causar efeitos distintos.*

## Novas Palavras-Chave

### Parceiro

Parceiro é uma habilidade de palavra-chave que aparece em nove ativos de história no conjunto de encontros *Equipe de Expedição*. Cada um desses ativos representa um aliado poderoso que os investigadores podem levar consigo durante os cenários dessa campanha para melhorar suas chances de sucesso. Entretanto, ter um ativo com a palavra-chave parceiro expõe este ativo ao perigo, arriscando perdê-lo permanentemente.

- ☉ No começo de cada cenário desta campanha, cada investigador tem a opção de escolher um ativo de parceiro para colocá-lo em jogo. Ativos de parceiro não podem ser adicionados ao baralho de um investigador. Um investigador pode escolher um parceiro diferente (ou nenhum parceiro) para levar cada vez que puder fazer essa escolha.
- ☉ Um ativo de parceiro nunca sai de jogo, exceto se for derrotado (por exemplo, ele não pode ser descartado por efeitos de carta, exceto se for explicitamente derrotado). Se um investigador for derrotado, qualquer ativo de parceiro que ele tiver também é derrotado.
- ☉ Se um ativo de parceiro for derrotado, remova-o do jogo. Então, risque o nome do personagem da seção Equipe de Expedição do Registro da Campanha, eliminando-o.
- ☉ Qualquer dano ou horror em um ativo de parceiro é registrado na seção Equipe de Expedição do Registro da Campanha no final de cada jogo (o *Guia de Campanha* instrui quando fazer isso).
- ☉ Se um investigador desistir de um cenário, o ativo de parceiro dele sai do jogo, mas não é derrotado. Mantenha todo o dano e horror sobre ele, pois isso será registrado no Registro da Campanha ao término do jogo.

### Alerta

Cada vez que um investigador falha em um teste de perícia ao tentar evadir um inimigo com a palavra-chave alerta, após aplicar todos os resultados para este teste de perícia, tal inimigo realiza um ataque

contra o investigador evasor. Um inimigo não é esgotado após realizar um ataque desse tipo. Este ataque ocorre se o inimigo estiver engajado com o investigador evasor ou não.



























## Ícone de Expansão

As cartas da expansão de campanha *Limiar da Terra* podem ser identificadas por este símbolo, exibido antes do número de coleção de cada carta:



## Preparação da Campanha

Para preparar a campanha *Limiar da Terra*, realize os seguintes passos nesta ordem.

1. **Escolher investigador(es).**
2. **Cada jogador reúne seu baralho de investigador.**
3. **Escolher o nível de dificuldade.**
4. **Montar a bolsa de caos da campanha.**
  - ◆ **Fácil (quero voltar da expedição):**  
+1, +1, +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , .
  - ◆ **Médio (quero um desafio enfrentando as intempéries):**  
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , .
  - ◆ **Difícil (quero ir fundo na cidade perdida):**  
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, , , , , , , .
  - ◆ **Experiente (quero ser apresentado à verdadeira loucura):**  
0, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -7, , , , , , , .

Tudo pronto para começar o **Prólogo**.



## Prólogo

"Sou forçado a falar, uma vez que os homens da ciência se recusaram a seguir meu conselho, sem saberem por quê. É muito a contragosto que descrevo as razões pelas quais me oponho a essa pretendida invasão da Antártida — com a intensa caça a fósseis, indiscriminada perfuração e descongelamento das antigas calotas glaciais. E reluto mais ainda, pois, talvez, minha advertência caia em ouvidos moucos. É inevitável que se ponham em dúvida os fatos reais, tal como devo revelá-los; no entanto, se eu calasse o que pode parecer bizarro e inacreditável, nada restaria."

— H. P. Lovecraft, Nas Montanhas da Loucura

**Prólogo 1:** "Agora você entende, certo? O motivo pelo qual essa expedição precisa ser impedida?" O professor William Dyer está sentado do outro lado da mesa do escritório dele, à sua frente. Sobre ela, há uma vasta coleção de artigos acadêmicos e periódicos científicos, incluindo os próprios longos relatos da jornada dele até a Antártida. Até a publicação deste relatório revisado, a suposta "verdade", a última expedição da universidade até a Antártida rendeu poucas descobertas no âmbito científico.

A pedido de Dyer, você leu o novo relatório do que realmente aconteceu além daquelas "Montanhas da Loucura", como ele as batizou. Você provavelmente não teria acreditado se não fosse o monte de fotografias e desenhos inclusos: evidências de corpos mutilados e dissecados, de perplexas covas de neve com cinco pontas, de estranhos espécimes encontrados parcialmente enterrados no gelo, e, por fim, imagens aéreas dos picos negros e irregulares descritos nos contos de Dyer.

Dyer o chamou para convencer seus colegas a abandonarem a expedição subsequente, que está sendo planejada. O aluno dele, Danforth, o único outro membro da expedição que foi até a cidade de pedra alienígena descrita no relatório de Dyer, está andando de um lado para o outro na entrada do escritório, murmurando coisas sem sentido consigo mesmo enquanto você analisa o estranho relato.

Você ainda não tem certeza do que pensar sobre tudo isso. Por um lado, a preocupação de Dyer parece genuína, e o depoimento dele tem tantos detalhes e especificidades que você acha difícil duvidar da autenticidade. E mesmo assim, não é possível que tudo isso seja verdade. Uma cidade anciã no gelo, construída por seres primordiais? Os tais "Seres Ancestrais"? Como essas coisas podem ser reais? Ao apoiar o relatório de Dyer de volta na mesa, Danforth balbucia algo sobre um buraco escuro sem nome. O professor encara você com olhos cansados e avermelhados. "Bem?" Dyer pergunta. "Você irá nos ajudar a impedir essa loucura? Você os fará cair na real?"

O investigador líder deve decidir (escolha um):

☉ "Eu acredito em você... mas se o que está dizendo é verdade, não deveríamos investigar ainda mais essas descobertas?" Vá para o **Prólogo 2**.

☉ "Eu sinto muito, mas isso parece louco demais para ser verdade." Pule para o **Prólogo 3**.

**Prólogo 2:** Dyer expira ansiosamente e cede. "Há um tempo, eu teria dito a mesma coisa. Mas agora, depois de tudo que eu vi..." seu corpo envelhecido estremece. "A humanidade não pertence ao local em que você deseja se aventurar. Estou começando a acreditar que os acadêmicos como nós só poderão continuar a sondar as profundezas da ciência até sermos dominados por nossas descobertas."

"Ou por aquilo que nos descobrir", Danforth acrescenta de trás.

Dyer olha para o aluno, estudando a expressão dele, e então retorna a atenção novamente para você. "Se prosseguirem nessa jornada com a Dra. Kensler, podem nunca voltar. Você não quer pensar melhor?"

Você explica que, mesmo havendo um perigo significativo na expedição, a Dra. Amy Kensler, a cientista liderando esta nova jornada para a Antártida, tomou precauções para garantir que não terá o mesmo fim que Dyer.

E, mais importante, esta é a única maneira de entender as ameaças que eles encontraram e a única maneira de se preparar caso tais ameaças sejam desenterradas por outros cientistas menos cuidadosos.

"Sim, eu... eu confesso que tive a mesma preocupação", ele responde.

"Creio que provavelmente não conseguiremos convencer a maior parte da comunidade científica. Talvez seria melhor... voltar e aprender mais sobre o que vimos..."

Danforth consente. "Concordo. Como saber se o que vimos não passa da imaginação fértil de dois exploradores com uma fascinação esquisita sobre o bizarro e o macabro? Das jornadas malfadadas de Arthur Gordon Pym?"

Os olhos semicerrados de Dyer fitam seu aluno. O conhecimento refletido em seus olhos escuros deixa você arrepiado. "Você fala essas coisas, mas eu ousou dizer que você não viu o que eu vi."

O aluno zomba. "Não foi você quem viu aquela miragem na encosta da montanha—"


"Não estou me referindo à 'miragem', Danforth, estou me referindo ao que vi em você", Dyer replica. "As coisas que você disse no avião, seu olhar... nunca esquecerei disso." O silêncio permeia a sala quando Danforth se recolhe novamente ao seu canto, remoendo suas próprias dúvidas.

Dyer implora. "Seja lá qual for o caso, não há nada que eu possa fazer para impedi-los?" Você pondera por um breve momento e, então, balança cabeça em negação. Há muito em jogo, especialmente se o depoimento de Dyer se mostrar verdade.

"Tudo bem então", Dyer conclui com um suspiro. "Como vocês não têm ideia no que estão se metendo, acredito que não temos escolha a não ser acompanhá-los. Diga à Dra. Kensler que ela venceu. Estaremos prontos para partir ainda esta semana."

Você aperta a mão dele e vai em direção à porta. "Espero que, pelo bem de todos, Danforth tenha razão", ele acrescenta enquanto você ainda pode ouvi-lo.

Anote no Registro da Campanha que os investigadores convenceram Dyer a permitir a expedição.

Adicione 1 ficha  à bolsa de caos pelo restante da campanha.

Pule para o **Prólogo 4**.

**Prólogo 3:** Dyer pressiona a mandíbula, e suas bochechas enrubescem. Por um momento, parece que ele está prestes a esmurrar a mesa com o punho, mas, após um instante de ponderação, ele respira fundo e balança a cabeça. "Acho que para qualquer pessoa razoável isso deva parecer loucura mesmo. Talvez a minha fé na comunidade científica estivesse equivocada. Claro que a Dra. Kensler não acreditaria em mim, nem mesmo com todas as evidências". Frustrado, ele empurra várias das fotografias sobre a mesa dele para os lados.

Você explica que a Dra. Amy Kensler, a cientista liderando a nova jornada à Antártida, está motivada por uma genuína curiosidade acadêmica, e não por cobiça ou glória.

"Não importa", Dyer observa amargamente. "Mesmo assim, ela busca mais evidências sobre as minhas descobertas, apesar das minhas advertências. E assim o ciclo continua. Talvez a ciência em si não passe de tolice. Não passamos de pequenos e estúpidos ratos de laboratório procurando nossa própria saída, com pouco conhecimento sobre o que há além da nossa prisão."

Danforth se aproxima, encarando as fotografias espalhadas sobre a mesa de Dyer. "Talvez o que vimos não passe da imaginação fértil de dois exploradores com uma fascinação esquisita pelo bizarro e o macabro. Ou das jornadas malfadadas de Arthur Gordon Pym."

Os olhos semicerrados de Dyer fitam seu aluno. O conhecimento refletido em seus olhos escuros deixa você arrepiado. "Você fala essas coisas, mas eu ousou dizer que você não viu o que eu vi."

O aluno zomba. "Não foi você quem viu aquela miragem na encosta da montanha—"


"Não estou me referindo à 'miragem', Danforth, estou me referindo ao que vi em você", Dyer replica. "As coisas que você disse no avião, seu olhar... nunca esquecerei disso." O silêncio permeia a sala quando Danforth se recolhe novamente ao seu canto, remoendo suas próprias dúvidas.

Dyer implora. "Seja lá qual for o caso, não há nada que eu possa fazer para impedi-los?" Você explica que a única maneira na qual você poderia possivelmente acreditar na história dele é se tivesse visto com seus próprios olhos.

"Muito bem então." Dyer se levanta. "Como vocês não têm ideia no que estão se metendo, acredito que não temos escolha a não ser acompanhá-los. Diga à Dra. Kensler que ela venceu. Estaremos prontos para partir ainda esta semana."

Você consente e vai em direção à porta. "Espero que, pelo bem de todos, Danforth tenha razão", ele acrescenta enquanto você ainda pode ouvi-lo.

Anote no Registro da Campanha que os investigadores não acreditaram no relatório de Dyer.

Adicione 1 ficha  à bolsa de caos pelo restante da campanha.

Vá para o **Prólogo 4**.

**Prólogo 4:** você olha para o céu encoberto acima, na esperança de que isso não seja um mal sinal do que está por vir. Apenas um feixe de raios solares atravessa as nuvens. Você estremece, ajeita o casaco sobre seus ombros e continua caminhando em direção à borda das docas do Porto de Boston.

Junte todas as cartas do conjunto de encontros *Equipe de Expedição*. À medida em que lê o resto deste prólogo e cada membro da equipe de expedição é introduzido, encontre o ativo de história de tal conjunto de encontros correspondente ao membro e se familiarize com a carta dele.

O conjunto de encontros *Equipe de Expedição* pode ser identificado pelo seguinte ícone:



De pé, diante da prancha de acesso ao convés do Theodosia está a DRA. AMY KENSLE. Professora de Biologia da Universidade de Miskatonic, a cientista de poucas palavras faz parte do departamento de ciências da universidade há mais de uma década. Após levantar os olhos da prancheta brevemente, ela risca seu nome quando você se aproxima. "Que bom que você chegou no horário. O sr. Ellsworth aqui cuidará de sua bagagem."

"Ah, então é assim?" o homem de pé ao lado dela responde com uma risada. Ele oferece um aperto de mãos e você retribui. "ROALD ELLSWORTH, ao seu dispor."

Como apresentação, a Dra. Kensler explica, "o Sr. Ellsworth já esteve em dezenas de expedições e foi altamente recomendado. Tenho certeza de que a experiência dele será valiosa nas próximas semanas."

Ellsworth revira os olhos. "A experiência dele, sim... e sua disposição para trabalhos manuais!" ele acrescenta com uma risada, pega sua bagagem e a leva prancha acima.

"Qual é, Ellsworth!" uma outra voz grita de dentro do navio. Um homem de aparência severa com uma grossa barba castanha aparece, gesticulando para que Ellsworth se apresse. "Temos um monte de trabalho para fazer antes de embarcar!"

"Estou ocupado, Cookie", Ellsworth grita em resposta. Então ele se volta para você e observa: "Não ligue para ele. Cookie é um pouco intenso, mas é um cara bacana."

"Meu nome é Fredericks", o homem severo devolve. "JAMES FREDERICKS. Juro que às vezes eu acho que sou o único por aqui que está preparado para esta maldita viagem", ele resmunga irritado. "E na boa, ninguém avisou que batizar um navio com o nome de alguém que morreu no mar dá azar?"

Outra voz chama do convés do navio: "Cookie, se você puder falar mais baixo, por favor, alguns de nós estão tentando trabalhar aqui." O homem responde com um grunhido e volta para dentro do navio revirando os olhos. Você ergue a cabeça e vê uma mulher jovem apoiada sobre a grade de proteção do convés do navio, seus longos cabelos castanhos estão amarrados em um rabo de cavalo e balançam sobre seu pescoço. "Ei! Você veio", ela o chama. "A Dra. Kensler estava muito animada com a sua participação. Estou ansiosa para trabalhar com você."

Sem tirar os olhos da prancheta, a Dra. Kensler balbucia. "A srta. TAKADA HIROKO é a nossa mecânica de aviões. Assim como na expedição anterior, construiremos nossos aviões no local. Não se preocupe, ela pode ser uma dos mais jovens em sua área, mas ela sabe o que está fazendo."

Mais pessoas da tripulação começam a chegar, uma por vez. A primeira é um homem de uns 30 anos de barba loura e rala e olhos verdes. "Sr. AVERY CLAYPOOL", a Dra. Kensler o apresenta ao homem, e vocês dois apertam as mãos. "O sr. Claypool é um... sócio... do sr. Ellsworth. Ele será nosso guia na Antártida."

"Se o tempo permitir", Claypool brinca. "Honestamente, teremos sorte se conseguirmos ao menos sair da plataforma glacial."

"Eu confio que com as suas habilidades chegaremos tão longe quanto Dyer e Lake."

"Esse é o meu medo", Claypool resmunga, passando rapidamente por Kensler e subindo a prancha. No caminho, ele passa por Ellsworth e os dois congelam, fixando os olhares. Você poderia jurar que a temperatura caiu vários graus conforme os dois passam um pelo outro sem uma única palavra.

"Eles geralmente... se dão melhor", a Dra. Kensler fala baixinho, "mas recentemente andaram se atritando. É melhor que eles aprendam a lidar com as diferenças. Afinal, eles terão que conviver um com o outro por um bom tempo." Você observa o olhar de Claypool fixado em Ellsworth por apenas uma fração de segundo antes de ele se virar irritado e entrar no navio.

A próxima a chegar é uma mulher de pele escura e olhar cansado. Junto com sua bagagem, ele carrega um kit médico um tanto grande, de um vermelho brilhante estampado com uma cruz branca. Ela estende a mão, e você não consegue evitar perceber a mão trêmula da Dra. Kensler ao apertá-la.

"Obrigada por se juntar a essa viagem, Mala."

"Ah, Amy. Alguém precisa garantir sua segurança", ela responde. Há um momento de silêncio constrangedor, a Dra. Kensler olha para a mulher e em seguida para os pés dela, com as bochechas enrubescidas. "Certo. Muito bem, então", ela observa e continua seu caminho subindo a prancha.

A Dra. Kensler limpa a garganta depois que Mala se afasta. "A DRA. MALA SINHA é a nossa médica", ela explica. "Demorou um pouco para convencê-la a se juntar a nós, então tente não abusar da experiência dela com problemas inconsequentes. Queimaduras de frio serão um problema real, assim como gangrena e hipotermia. Tente ficar de boa com ela." Você não tem certeza se a Dra. Kensler está brincando.

Uma voz masculina corta o silêncio repentinamente, junto com o clamor do latido de um cão. "Anyu! Droga, Anyu, não corra dessa forma!" ele grita.

"Esse é o sr. Ashevak", a Dra. Kensler diz, riscando mais um nome da lista. Instantes depois, você vê uma enorme cadela cinzenta e peluda correndo toda animada em sua direção com a língua pendurada para fora da boca. Você se curva e a acaricia, passando a mão em seu longo e grosso pelo. O homem finalmente alcança a cadela, arfando devido ao esforço. "Anyu... qual é, achei que... eu tivesse treinado você melhor que isso", ele diz, recuperando o fôlego.

"ELIYAH ASHEVAK é o responsável pelos cães", a Dra. Kensler apresenta, "ele está encarregado de supervisionar os 44 cães de trenó que estamos levando na viagem, sem contar que é quem os alimenta e os treina."

"A Anyu aqui completa 45", ele a corrige antes de se virar e apertar sua mão. "Além disso, ficaremos enfiados nesse navio por um bom tempo, então vamos largar tantas formalidades. Me chame apenas de 'Eliyah'."

Enquanto o homem e sua enorme cachorra embarcam no navio, você pergunta à Dra. Kensler se ela recebeu a carta que você mandou acerca das preocupações do professor Dyer. "Estou bem ciente do relatório dele", a Dra. Kensler responde, "mas conforme eu falei repetidamente, não tenho a intenção de cancelar ou adiar esta expedição—", nesse momento, passos se aproximam

atrás de você, interrompendo sua conversa, "—falando no diabo", a Dra. Kensler balbucia, tirando os olhos da prancheta. Você se vira e vê nada mais do que o PROFESSOR WILLIAM DYER e seu aluno DANFORTH, cada um carregando várias bagagens. "Fico feliz que você finalmente decidiu se juntar a nós, William."

"Amy", ele a cumprimenta. "Não estou aqui porque acredito na causa da sua missão. Estou aqui para garantir que você e seus companheiros não morram. Você não faz ideia no que está se metendo."

"Então você terá muita oportunidade de nos educar durante a viagem." Ela se dirige ao jovem Danforth, que está fitando o navio com uma expressão de dor. "Danforth, espero que você entenda que não é obrigado a se juntar a esta expedição. Após tudo que você passou..." ela termina de falar com as sobrancelhas erguidas em uma preocupação atípica de sua fria conduta.

"Agradeço sua preocupação, Dra. Kensler, mas eu estou ansioso pela oportunidade de voltar à Antártida. Eu quero... eu preciso... estar lá novamente."

Ela segue o olhar dele até o Theodosia, que sobe e desce sobre as agitadas águas do Atlântico. "Muito bem. Ainda estamos trabalhando para embarcar todo nosso equipamento. O sr. Ellsworth pode ajudá-los a encontrar suas acomodações." Você consente e embarca junto com o restante da tripulação e o resto da equipe de expedição, a maioria estudantes da universidade, junto com diversos exploradores não-afiliados e pesquisadores de várias áreas. Mais uma vez, você espia os poucos raios de sol acima antes de eles serem engolfados por nuvens cinzas.

Esses nove personagens serão seus parceiros por toda essa campanha. Seus diversos talentos serão cruciais nos cenários futuros. Entretanto, se você deseja que essa expedição seja bem sucedida, é imprescindível que você os mantenha sãos e salvos.

Na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha, você pode verificar o status de cada membro da equipe de expedição. Conforme eles forem se ferindo ou começarem a questionar sua sanidade, atualize o Registro da Campanha apropriadamente (você será informado quando precisar fazer isso).

Quando cada membro da equipe morre ou enlouquece, risque-o dessa lista, um por um.

Quando você estiver pronto para começar a campanha, vá para o

**Cenário I: Gelo e Morte.**

## Cenário I: Gelo e Morte

Já se passaram longas oito semanas desde que vocês partiram de Boston, e não tem sido nada fácil. O Theodosia seguiu a mesma rota que seus antecessores, o Arkham e o Miskatonic, primeiro navegando para o sul ao longo da costa leste e através do Canal do Panamá, antes de se aventurar em direção ao Círculo Antártico. À medida que o clima fica continuamente mais frio, icebergs se tornam um problema cada vez maior para a navegação, mas com a experiência da tripulação e os registros dos capitães anteriores que fizeram essa mesma jornada, vocês avançam sem problemas. Logo você consegue enxergar os picos enevoados dos Montes Érebo e Terror à frente, indicando a localização da ilha Ross, perto da plataforma glacial que servirá de local de desembarque para a expedição.

À medida que se aproximam da costa, a Dra. Kensler e o restante da equipe se reúnem no convés do Theodosia para discutir os planos. "Usaremos o mesmo sistema de calça-boia de antes para descarregar os suprimentos até a plataforma glacial", ela explica. "Sr. Fredericks, sr. Ellsworth e sr. Claypool, vocês irão com um dos nossos botes menores até a plataforma para encontrar um bom local para atracarmos. Srta. Takada, assim que tivermos um acampamento pronto, aqueles aviões serão sua prioridade máxima. Sr. Ashevak, gostaria de usar os trenós para auxiliar no transporte dos suprimentos do local de desembarque até o acampamento. Assim que chegarmos na plataforma glacial, teremos muito trabalho e pouco tempo. Portanto, além disso, não quero que você ainda precise perder tempo arrumando dezenas de cães. Então organize-os."

Elijah revira os olhos e acaricia Anyu, que está zelosamente sentada ao seu lado. "Sim, senhora."

O professor Dyer começa a falar. "Imagino pela ausência de equipamentos de derretimento de gelo e de escavação que não coletaremos nenhuma amostra de minerais, certo?" ele pergunta retoricamente.

A Dra. Kensler balança a cabeça em negação. "Não será necessário, apesar de que, se encontrarmos algum bom fragmento, talvez o coletemos. Isso posto, nossa missão trata-se exclusivamente de corroborar com as descobertas que você fez com Danforth e levar de volta mais evidências dessas espécies anciãs, desses 'Seres Ancestrais', como você diz. Um espécime vivo seria ideal, claro... uma besta estranha e alienígena, presa no gelo através das eras— seria como descobrir um mamute-lanoso vivo, eu imagino."

Ele reluta a ideia. "Um espécime vivo? Você sabe que essas coisas mataram diversos dos homens de Lake, não é? E como você propõe a captura de um deles, exatamente?"

Ela pisca. "Você é o especialista aqui, William. Diga-me você."

Dyer se retira irritado, balançando a cabeça e resmungando. "Eu sabia que essa era uma má ideia..."

"Certo, todos vocês receberam suas tarefas. Chegaremos em terra em cerca de uma hora. Estejam prontos", a Dra. Kensler diz, dispensando a reunião. Antes dela descer do convés, você se aproxima dela e diz que não tem certeza do que deveria fazer por enquanto.

"Ah, haverá trabalho manual suficiente por aí", ela responde com um esboço de sorriso malicioso.

Vá para **Gelo e Morte, Parte 1**.

## Gelo e Morte, Parte I

**Introdução 1:** após duas semanas e muitas horas de trabalho duro, a expedição está pronta para sua primeira incursão no frio e inóspito continente da Antártida. A srta. Takada, junto com outros dois mecânicos, montou completamente três aviões ao longo da plana plataforma de gelo, um lugar perfeito para decolagens e pousos. Sua equipe se reúne em volta dos aviões, junto com equipamentos de acampamento para vários dias. O plano é voar dois dos aviões sobre os vastos e irregulares picos, tirando várias fotografias da cidade de pedra mencionada no depoimento de Dyer... isso é, se tal coisa realmente existir.

"Se pudermos encontrar uma zona de aterrissagem segura, iremos preparar um posto avançado temporário", a Dra. Kensler explica. "Dyer, Danforth, Fredericks e Claypool ficarão por lá enquanto o resto de nós volta para o acampamento base. Podemos usar os trenós para transportar suprimentos entre os acampamentos. Caso contrário, iremos simplesmente explorar a área e voltar para o acampamento base." A equipe consente e começa a embarcar nos aviões.

Se Winifred Habbamock for um dos investigadores da campanha, vá para **Introdução 2**.

Caso contrário, pule para **Introdução 3**.

**Introdução 2:** "Apertem os cintos", você diz aos outros enquanto gira a hélice e pula no assento de piloto. Você gesticula para o piloto do outro avião, e vocês dois dão partida no motor. Um por vez, vocês decolam da plataforma glacial e voam para dentro da névoa opaca. Você nunca pilotou um avião deste tamanho, mas não será um problema para a sua habilidade de pilotagem. Em pouco tempo, você domina os comandos atrapalhados da fera. Já o clima é um outro problema bem diferente. Os fortes ventos antárticos e a rigorosa névoa tornam precárias as condições de voo. Quanto mais você avança em direção às belas e enganadoras miragens polares, mais se esforça para manter o avião sob controle.

A Dra. Kensler espia pela janela no momento em que vocês passam pela magnífica vista de montanhas distantes como se fossem vibrantes e encantados castelos flutuando sobre as nuvens. "São lindas", ela comenta baixinho.

"Isso não é nada", Dyer começa a falar "espere até você ver—"

E então a tempestade chega. Os ventos de inverno são tão repentinos e ferozes que quase o arremessam de seu assento. Os dois aviões são sacudidos pelos horrendos ventos, e você ouve vários gritos dos passageiros vindo de trás.

"Que diabos?" Fredericks grunhe.

"Precisamos voltar!" Claypool grita. "Esses ventos irão nos derrubar se continuarmos avançando!"

"Estamos tão perto!" A Dra. Kensler ruge amargamente.

"Não temos escolha!" ele devolve, mas é tarde demais. O avião é arremessado em direção ao solo, e você luta em vão para recuperar o controle. Todos os passageiros percebem a forma escura no céu ao mesmo tempo que você. É uma sombra imensa, como uma cortina desenhada sobre as montanhas, ou então as asas esfarrapadas de uma monstruosidade antediluviana. Ela o encara com uma carranca de olhos terríveis e vazios. Então ela se estende e—

Pule para a **Introdução 4**.

**Introdução 3:** "Apertem os cintos", fala o piloto. Você se acomoda em seu assento e se prepara para o voo. Um por vez, os dois aviões decolam da plataforma glacial e voam para dentro da névoa opaca. Os fortes ventos antárticos e a baixa visibilidade tornam precárias as condições de voo; mesmo assim, vocês se aventuram em meio às belas e enganadoras miragens polares, sobrevoando quilômetros de desertos gelados e inóspitos montes de neve.

A Dra. Kensler espia pela janela no momento em que vocês passam pela magnífica vista de montanhas distantes como se fossem vibrantes e encantados castelos flutuando sobre as nuvens. "São lindas", ela comenta baixinho.

"Isso não é nada", Dyer começa a falar "espere até você ver—"

E então a tempestade chega. Os ventos de inverno são tão repentinos e ferozes que quase o arremessam de seu assento. Os dois aviões são sacudidos pelos horrendos ventos, e você ouve vários gritos dos passageiros vindo de trás.

"Que diabos?" Fredericks grunhe.

"Precisamos voltar!" Claypool grita. "Esses ventos irão nos derrubar se continuarmos avançando!"

"Estamos tão perto!" A Dra. Kensler ruge amargamente.

"Não temos escolha!" ele devolve, mas é tarde demais. O avião é arremessado em direção ao chão, e o piloto luta em vão para recuperar o controle. Todos os outros passageiros percebem a forma escura no céu ao mesmo tempo que você. É uma sombra imensa, como uma cortina desenhada sobre as montanhas, ou então as asas esfarrapadas de uma monstrosidade antediluviana. Ela o encara com uma carranca de olhos terríveis e vazios. Então ela se estende e—

Vá para a **Introdução 4**.

**Introdução 4:** Conforme você recobra a consciência, uma dor intensa cresta sua pele cheia de bolhas. Em meio à confusão, você mal consegue ouvir os gritos abafados vindos de fora da fuselagem em chamas. Alguém agarra seu braço, removendo-o dos destroços e o joga sobre a neve macia. Mais gritos irrompem ao seu redor. "Ali tem outro!" "Rápido!" "Pegue minha mão!"

Com muito esforço, você se levanta. Milagrosamente, você só está escoriado e desorientado. A maioria dos outros membros da equipe também está com poucos ferimentos, exceto...

Junte os nove ativos de história do conjunto de encontros *Equipe de Expedição*, embarque-os e escolha um deles aleatoriamente. O personagem escolhido morreu na queda do avião. Risque o nome dele na seção *Equipe de Expedição* do Registro da Campanha. Anote no Registro da Campanha que (nome do personagem) morreu na queda do avião.

Encontre e leia a passagem na próxima coluna correspondente ao personagem que morreu na queda do avião. Depois, vá para a **Preparação**.

#### Se o professor William Dyer morreu na queda do avião:

Danforth cai de joelhos e examina o corpo mutilado do velho homem. "Eu... eu deveria..." ele começa, mas as palavras não saem.

A Dra. Kensler coloca uma mão no ombro dele. "Isso é culpa minha, não sua", ela diz. "Eu não deveria ter dispensado as preocupações dele. Aquela forma no céu... não era natural." Mas o horrível olhar de Danforth não desaparece.

"Vamos, garoto", Fredericks gesticula para Danforth. "Eu sei que dói. Mas precisamos continuar. Vai anoitecer mais cedo do que você imagina. Daí estaremos lascados."

Danforth consente lentamente, mas você precisa afastá-lo fisicamente de seu mentor antes dos olhos dele desviarem dos de Dyer.

#### Se Roald Ellsworth morreu na queda do avião:

"Droga", Cookie grunhe enquanto puxa o corpo sem vida de Ellsworth para fora dos destroços. "Droga, que inferno. Droga de expedição maldita e todos vocês, seus malditos!" A Dra. Kensler e o professor Dyer são os alvos da ira dele, mas não estão olhando para Cookie — os olhos deles estão fixados no corpo de Ellsworth. Você vê Claypool se virando, incapaz de sequer olhar nos olhos frios e mortos de seu amigo. "O que diabos era aquilo no céu? Vocês sequer sabem? Claro que não sabem. Droga!" Cookie continua xingando por um tempo antes de sair andando sozinho na neve.

"Sr. Fredericks, onde você está indo?" A Dra. Kensler grita por cima do forte vento.

"Onde você acha?" Ele grita de volta. "Temos que montar o acampamento para passar a noite, ou todos terminaremos como Ellsworth, não é?"

Após um instante de ponderação, a Dra. Kensler consente friamente. "Ele tem razão. Vamos."

#### Se Elijah Ashevak morreu na queda do avião:

Anyu se deita ao lado de Elijah, cutucando-o repetidamente em uma tentativa vã de fazê-lo parar de se fingir de morto. O choro dela é o único som que vocês ousam fazer durante um tempo.

Finalmente, Takada se senta ao lado de Anyu e começa a passar seus dedos enluvados em seu pelo, tentando confortá-la. "Vamos, garota. Precisamos continuar."

"Ah, deixe a maldita cachorra", Cookie diz. Os olhares do resto da equipe o silenciam rapidamente.

Demora vários minutos até Takada conseguir convencer Anyu a abandonar o corpo de Elijah. Até mesmo enquanto vocês estão andando sobre a neve, ela olha para trás e choraminga, na esperança de que a qualquer momento ele irá parar de se fingir de morto e irá correr para alcançá-los. Apenas depois do corpo sumir na densa neblina é que a realidade da morte dele decai sobre todos vocês.

#### Se Danforth morreu na queda do avião:

"Não... Não...!" O professor Dyer puxa o braço sem vida de Danforth com uma mão trêmula. "Por que permiti que ele viesse? Por que fui tão tolo? Por quê?" ele repreende a si mesmo.

A Dra. Kensler coloca uma mão no ombro dele. "Fui eu quem permiti que ele viesse, não você. A culpa é minha", ela diz.

O professor Dyer abaixa a cabeça em resignação. "Talvez... talvez agora ele seja capaz de descansar de verdade. Suas perturbações e visões demoníacas finalmente terminaram." Ele estende a mão para tocar a testa fria de seu aluno, mas é puxado por Claypool e Fredericks.

"Vamos", Claypool diz. "Não temos muito tempo até o anoitecer. Temos que continuar."

Dyer consente soturnamente, mas você vê pensamentos sombrios florescendo por trás do véu de seus arregalados e horrorizados olhos.

#### Se James "Cookie" Fredericks morreu na queda do avião:

Claypool e Ellsworth se ajoelham sobre o corpo mutilado de Cookie.

"Ele era um bom homem", Claypool finalmente diz.

Ellsworth consente. "Apesar de suas muitas tentativas de nos fazer de bobo", ele acrescenta.

Claypool arrisca um quase sorriso, mas você consegue perceber seu lábio trêmulo.

Os dois ficam em silêncio por um tempo antes da Dra. Kensler interromper o luto. "Desculpem-me, mas temos que ir andando."

"Deixe-os se despedir, sim?" Elijah interrompe, mas apesar da situação, os dois exploradores se levantam e desviam a atenção.

"Não, ela tem razão", Claypool diz. "Cookie não gostaria que ficassemos nos enrolando. Ele seria a primeira pessoa a mandar todo mundo se mexer."

#### Se Avery Claypool morreu na queda do avião:

A Dra. Sinha olha para o resto da equipe e balança a cabeça negativamente, apoiando o braço de Claypool de volta na neve.

Ellsworth coloca uma mão no ombro de Cookie, mas o rude homem se livra dela com uma sacudida. Ele aponta um dedo acusatório para Takada. "Isso é tudo culpa sua!" ele grita, avançando e arremessando-a no chão. "Se você não tivesse construído esse maldito avião como uma armadilha, Claypool ainda estaria vivo!"

Takada o encara com um olhar furioso. "Não tem nada de errado com o avião! Você viu aquela coisa no céu, não viu?"

Elijah e Ellsworth agarram Cookie pelos ombros e o puxam para trás. A Dra. Kensler ajuda Takada a se levantar. "A srta. Takada está certa", a cientista diz. "O avião não falhou. Alguma outra coisa o derrubou. E nós iremos descobrir o que foi."

Conforme a equipe parte, você vê Ellsworth encarando o corpo de Claypool. "Eu... sinto muito, Avery", ele diz.

#### Se Takada Hiroko morreu na queda do avião:

Como se fosse uma brincadeira mórbida e de mau gosto, Takada está deitada contorcida e morta dentro de uma engenhoca que ela mesma criou. A equipe fica em silêncio por um tempo enquanto entendem a situação.

Elijah olha para o céu confuso. "O que diabos era aquela coisa? Aquela sombra? Não se parecia com nada que eu já tenha visto."

Danforth responde com um murmúrio silencioso, quase inaudível em meio ao vento uivante. "As asas. Os olhos na escuridão. Um sólido sem janelas de cinco dimensões..." ele olha para cima e percebe que o resto da equipe está encarando-o, confusa.

"Não temos tempo para ficar de lamentações", a Dra. Kensler declara. "A noite cairá logo mais."

Elijah balança a cabeça em protesto. "Qual é, Kensler. Takada está morta. Nos dê um segundo, vai?"

"Não, ela está certa" o professor Dyer entra na conversa.

"Se não quisermos acabar como ela, temos que nos mexer."

#### Se a Dra. Mala Sinha morreu na queda do avião:

A Dra. Kensler se ajoelha sobre o corpo da Dra. Sinha em silêncio total. Só depois de se aproximar que você percebe que há lágrimas escorrendo em seu rosto. "Mala... eu nunca te disse..." ela sussurra em meio a soluços.

Claypool se ajoelha ao lado dela e a puxa pelo ombro. "Seque seu rosto. Suas lágrimas irão congelar—"

A Dra. Kensler empurra Claypool e se retrai enquanto se recompõe. Quando ela se vira de volta, sua expressão é fria de várias formas. "Isso é culpa minha. Isso é tudo minha culpa."

"Ela sabia dos riscos", Cookie murmura.

A Dra. Kensler o encara com um olhar furioso que também seria capaz de congelar lágrimas. Ela se levanta e sai caminhando. O restante da equipe a segue em silêncio total. Ninguém ousa falar por um tempo.

#### Se a Dra. Amy Kensler morreu na queda do avião:

A Dra. Sinha se ajoelha na frente do corpo da Dra. Kensler, tentando desesperadamente ressuscitá-la. Minutos se passam em silêncio completo enquanto ela realiza seu nefasto dever. Fica claro que a vida não retornará para sua colega e, mesmo assim, ela continua. A única coisa que você ouve são suas súplicas sussurradas e os discretos soluços entre cada repetição.

Cookie é o primeiro a quebrar o silêncio. "Bem, que merda", ele diz eloquentemente. "O que diabos fazemos agora?"

"Ela iria querer que a expedição continuasse", Claypool responde.

"Que a expedição vá para o inferno!" A Dra. Sinha exclama.

O professor Dyer intervém, colocando uma mão sobre o ombro da Dra. Sinha. "Não, Claypool está certo. Se pararmos aqui, ela terá dado sua vida por nada." A Dra. Sinha cede, desmoronando nos braços de Dyer em um ataque de soluços. "Precisamos continuar, pela Amy."

## Preparação dos Investigadores

- ☉ Cada investigador pode escolher um membro da equipe de expedição disponível que não esteja riscado para juntar-se a ele. Coloque o ativo de história do personagem escolhido em jogo na área de jogo de tal investigador (esses ativos de história podem ser encontrados no conjunto de encontros *Equipe de Expedição*).

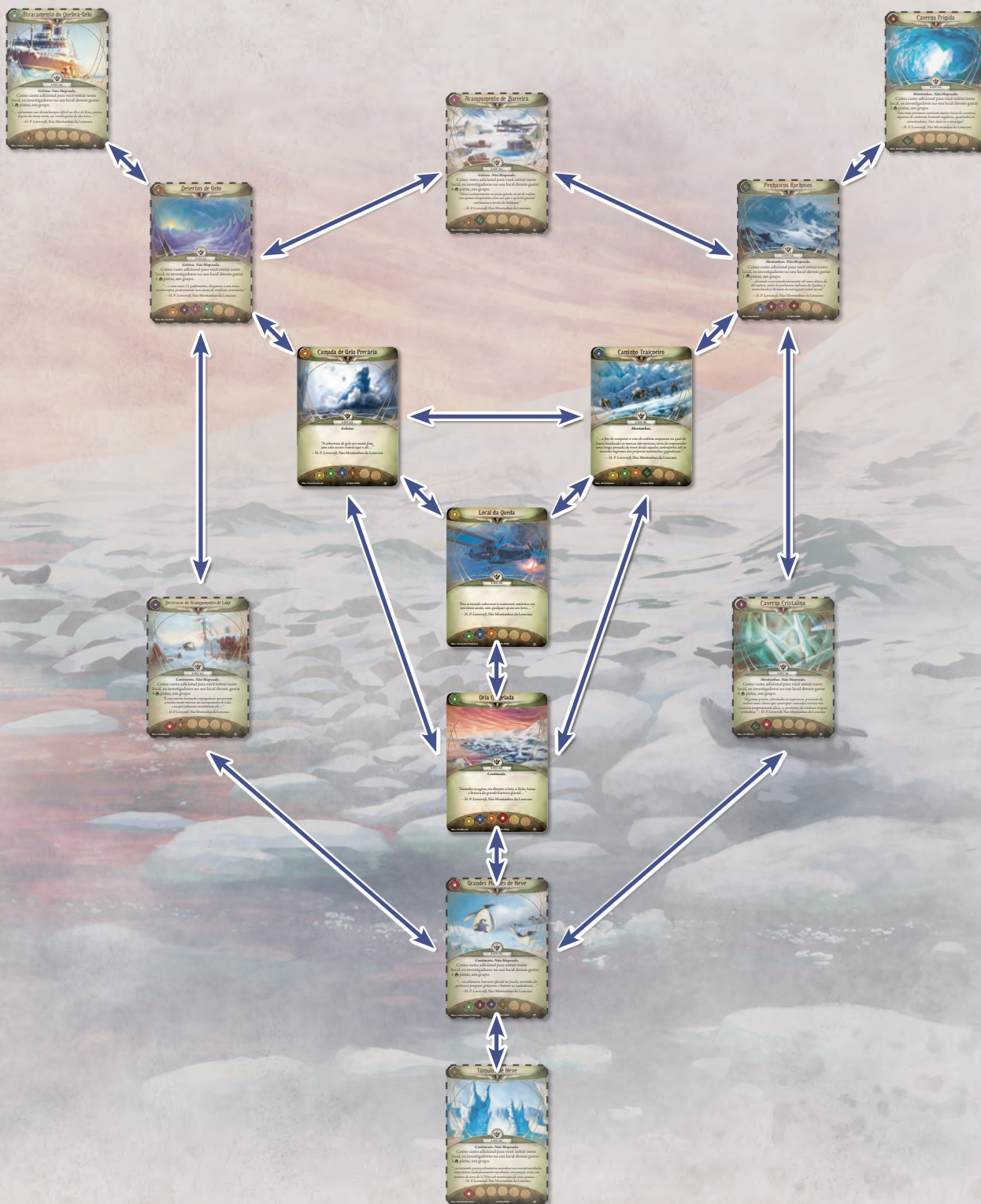
## Preparação do Cenário

- ☉ Reúna todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: *Gelo e Morte*, *A Queda*, *Criaturas no Gelo*, *Clima Mortal*, *Perigos Antárticos*, *Silêncio e Mistério*, *Tekeli-li* e *Males Anciões*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:



- ☉ Separe o conjunto de encontros *Criaturas no Gelo*.
- ☉ Coloque os seguintes locais em jogo: Local da Queda, Camada de Gelo Precária, Caminho Traçoeiro e Orla Congelada (*use o mapa da próxima página como referência*).
  - ◆ Os investigadores começam o jogo no Local da Queda.
  - ◆ Separe todos os locais *Não Mapeado*, fora de jogo.
- ☉ Separe todos os inimigos do tipo Disparate Deslizante, fora de jogo.
- ☉ Separe o inimigo Terror das Estrelas, fora de jogo.
- ☉ Verifique o nível de dificuldade.
  - ◆ Se você estiver jogando na dificuldade Difícil, adicione 1 perdição à agenda 1a.
  - ◆ Se você estiver jogando na dificuldade Experiente, adicione 2 perdições à agenda 1a.
- ☉ Junte e embaralhe cada carta de fraqueza Tekeli-li! para formar o baralho Tekeli-li. Posicione-o perto do baralho de agenda.
- ☉ Embaralhe o restante das cartas de encontros para construir o baralho de encontros.
- ☉ Tudo pronto para começar o jogo.

## Posicionamento dos Locais de "Gelo e Morte"



Observação: no começo da parte 1, apenas Local da Queda, Caminho Traiçoeiro, Orla Congelada e Camada de Gelo Precária estarão em jogo. Cada um dos outros locais começa separado e é colocado em jogo quando um investigador entra em um dos locais conectados, conforme a habilidade das agendas 1-3.

## NÃO LEIA antes de concluir o cenário

**Se nenhuma resolução foi alcançada (todos os investigadores foram derrotados):** nenhum outro tipo de preparação teria tornado sua jornada através do gelo e do frio mais fácil. Seus meses de treinamento antes da expedição foram colocados em prática no momento em que vocês ficaram ilhados, e vocês conseguiram, inclusive, recuperar alguns suprimentos enquanto procuravam por um local seguro para passar a noite... mas a visão daquela coisa que fez seu avião cair fica retornando à sua mente, aquelas abominações horrendas que os perseguiram pelos desertos de neve, e o som... aquele som horrível, aquele grito! Por um momento, você deseja que não tivesse sentidos para ter se livrado de ouvir o grito que agora perturba cada um dos segundos que passa acordado. Conforme a exaustão se assenta e você tenta dormir, aquele som ainda ecoa em seus pensamentos repetidamente: Tekeli-li! Tekeli-li!

- ☉ Escolha um local em jogo sem nenhuma pista sobre ele. Anote o nome desse local no Registro da Campanha, sob "Acampamento". Esse local será referenciado como o acampamento dos investigadores pelo resto de *Gelo e Morte*.
  - ❖ Anote o valor de abrigo do acampamento em parênteses ao lado do nome.
- ☉ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de abrigo do acampamento (no mínimo 3) mais o valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória.
- ☉ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo.
- ☉ Vá para o **Ponto de Verificação I: O Desaparecimento** (não reinicialize o jogo ainda).

**Resolução 1:** enquanto levanta o acampamento, você é atormentado pelas memórias das criaturas que encontrou na natureza gelada. Tais entidades não deveriam existir. Nem mesmo os relatórios de Danforth mencionavam qualquer coisa do tipo. Um silêncio nefasto decai sobre a equipe de expedição enquanto preparam o abrigo. Ninguém fala sobre o que viu na vastidão congelada. Ninguém fala dos terríveis sons que aqueles monstros fizeram. Você torce para que este acampamento seja isolado o suficiente para não atrair a atenção daquelas coisas, seja lá o que elas forem...

- ☉ Anote no Registro da Campanha, sob "Acampamento", o nome do local onde os investigadores renunciaram. Esse local será referenciado como o acampamento dos investigadores pelo resto de *Gelo e Morte*.
  - ❖ Anote o valor de abrigo do acampamento em parênteses ao lado do nome.
- ☉ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de abrigo do acampamento (no mínimo 3) mais o valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória.
- ☉ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo.

- ☉ Vá para o **Ponto de Verificação I: O Desaparecimento** (não reinicialize o jogo ainda).

## Ponto de Verificação I: O Desaparecimento.

**O Desaparecimento 1:** seu sono não é nada agradável. O frio enlouquecedor atinge sua pele e o vento uivante prega peças em sua mente, conjurando imagens de formas escuras deformadas que irrompem do chão e rasgam todos da equipe.

No momento em que você está finalmente começando a se livrar de tais pensamentos, seu descanso é perturbado por um grito assustado. Você acorda e encontra o acampamento em caos, e diversos de seus companheiros estão desaparecidos. Para o seu desânimo, há pegadas saindo da relativa segurança do seu acampamento em direção ao ermo congelado.

Encontre e reúna os ativos de história correspondentes aos membros sobreviventes da Equipe de Expedição. Embaralhe-os e selecione aleatoriamente um número deles igual ao valor de abrigo do seu acampamento. Esses personagens estão seguros.

Se todos os membros sobreviventes da Equipe de Expedição estiverem em segurança, vá para **O Desaparecimento 2**.

O restante da equipe de expedição desapareceu durante a noite. Na seção Equipe de Expedição do Registro da Campanha, anote "Desaparecido" ao lado do nome de cada personagem que desapareceu.

Os investigadores decidem (escolha uma opção):

- ☉ *Deixar que eles se virem.* Vocês pulam a próxima parte do cenário. Vá para **O Desaparecimento 2**.
- ☉ *Ir atrás dos membros da equipe desaparecidos.* Vocês jogam a próxima parte do cenário. Pule para **O Desaparecimento 3** se você quiser fazer isso imediatamente ou para **O Desaparecimento 4** se quiser fazer um intervalo e continuar na próxima sessão de jogo.

**O Desaparecimento 2:** vocês passam o próximo dia descansando e se preparando para a próxima etapa da jornada...

- ☉ Não reinicialize o jogo ainda.
- ☉ Pule completamente **Gelo e Morte, Parte II**.
- ☉ Os membros da equipe desaparecidos certamente não sobreviveram à noite. Na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha, risque o nome de cada personagem que foi marcado como "Desaparecido".
- ☉ Vá imediatamente para o **Ponto de Verificação II: O Ataque**.

**O Desaparecimento 3:** vocês decidiram ir atrás dos membros da equipe que desapareceram...

- ☉ Não remova quaisquer locais do jogo (todas as fichas sobre esses locais são removidas e todas as cartas nesses locais são descartadas normalmente).
- ☉ Reinicialize os baralhos dos investigadores e o baralho de encontros.
- ☉ Vá para **Gelo e Morte, Parte II**.

**O Desaparecimento 4:** vocês decidiram ir atrás dos membros da equipe que desapareceram...

- ☉ Na seção "Gelo e Morte" do Registro da Campanha, sob "Locais Revelados", anote cada local que você revelou (esses locais começarão em jogo e revelados na próxima sessão).
- ☉ Reinicialize o jogo normalmente.

☉ Quando estiver pronto para jogar novamente, comece em **Gelo e Morte, Parte II**.

## Gelo e Morte, Parte II

Sua equipe se prepara apressadamente para sair em busca dos que desapareceram na noite anterior. Você odeia a ideia de se aventurar novamente no frio congelante e abandonar o refúgio tão cedo, mas, se quiserem encontrar seus companheiros, vocês não têm escolha.

Adicione 1 ficha \* à bolsa de caos.

Leia cada passagem abaixo correspondente aos personagens que não estiverem desaparecidos. Depois, vá para a **Preparação**.

### Se a Dra. Kensler estiver viva e não estiver desaparecida:

"Isso não faz o menor sentido", a Dra. Kensler diz com uma dureza exasperada em sua voz. "Onde diabos eles podem ter ido? E como nenhum de nós percebeu?" Você tenta tranquilizá-la, mas ela já está juntando as coisas e se preparando para liderar as buscas.

Se a Dra. Amy Kensler for escolhida para acompanhar um investigador neste jogo, ela entra em jogo com 1 segredo adicional.

### Além disso, se a Dra. Mala Sinha estiver desaparecida:

"Mala, sua... sua idiota...!" ela murmura enquanto coloca suprimentos em sua bolsa. "Por que você faria isso...?"

A Dra. Amy Kensler deve ser escolhida para acompanhar um investigador neste jogo, se possível.

### Se o professor William Dyer estiver vivo e não estiver desaparecido:

"Parece que o destino da equipe do professor Lake está se repetindo", Dyer resmunga. "Quando perdemos contato com eles pela primeira vez, presumi que foi por causa do clima. Mas..." seu olhar, frio e morto, cruza com o seu. "Agora sabemos que não foi, né? Pelo menos, eu achei que sabíamos."

Se o professor William Dyer for escolhido para acompanhar um investigador neste jogo, ele entra em jogo com 1 segredo adicional.

### Além disso, se Danforth estiver desaparecido.

"Danforth, ele... ele sempre falou em voltar", Dyer admite, cerrando um punho cansado e enrugado. "E se ele... e se era disso que ele estava falando? Eu deveria ter prestado mais atenção, eu deveria tê-lo levado mais a sério..."

O professor William Dyer deve ser escolhido para acompanhar um investigador neste jogo, se possível.

### Se Avery Claypool estiver vivo e não estiver desaparecido:

Claypool faz um inventário dos suprimentos restantes e balança a cabeça em negação enquanto conta. "Está tudo aqui", ele fala descrente. "Eles não levaram nada. Ninguém os viu sair, e não há evidências de eles terem sido raptados. Não faz sentido." Você pergunta a Claypool quanto tempo alguém poderia sobreviver lá fora sem suprimentos. "Nesse tempo? E com aquelas... coisas à solta?" O olhar esclarecido dele desvia do seu. "Eles não sobreviverão à noite."

Se Avery Claypool for escolhido para acompanhar um investigador neste jogo, ele entra em jogo com 1 suprimento adicional.

### Além disso, se Roald Ellsworth estiver desaparecido:

Claypool, geralmente tagarela, fica em um silêncio quase fúnebre durante o restante da preparação. Você nunca o viu tão determinado.

Avery Claypool deve ser escolhido para acompanhar um investigador neste jogo, se possível.

### Se James "Cookie" Fredericks estiver vivo e não estiver desaparecido:

Cookie recarrega seu revólver com um olhar distante. Você tem a impressão de que esta não é a primeira vez em que ele acordou no meio de uma bagunça dessas. "Vamos encontrá-los", ele diz repetidamente nos intervalos de sua respiração. "Vamos encontrá-los". Você não tem certeza de quem ele está tentando convencer.

Se James "Cookie" Fredericks for escolhido para acompanhar um investigador neste jogo, ele entra em jogo com 1 munição adicional.

### Além disso, se Takada Hiroko estiver desaparecida:

"Droga, Roko, não vou perdê-la", Cookie murmura irritado. "Você vai voltar viva. É bom que você volte viva."





James "Cookie" Fredericks deve ser escolhido para acompanhar um investigador neste jogo, se possível.

## Preparação dos Investigadores

- ☉ A quantidade de recursos iniciais de cada investigador é igual ao valor de abrigo do acampamento, em vez de cinco.
- ☉ Cada investigador pode escolher um membro da Equipe de Expedição disponível que não esteja riscado nem indicado como "Desaparecido" para se juntar a ele. Coloque o ativo de história do personagem escolhido em jogo na área de jogo do investigador. Ajuste os valores de vida e de sanidade do personagem conforme indicado na seção Equipe de Expedição do Registro da Campanha.

## Preparação do Cenário (a partir do Ponto de Verificação)

Use o texto desta preparação apenas se você estiver continuando diretamente após jogar a Parte 1.

- ☉ Reúna todas as cartas dos conjuntos de encontros *Perdidos na Noite* e *Deixados para Trás*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:  
- ☉ Procure no baralho de encontros e nas áreas fora de jogo por todas as cartas dos conjuntos de encontros *A Queda* e *Criaturas no Gelo*. Remova do jogo todas as cartas desses conjuntos de encontros. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:  
- ☉ Construa o baralho de agenda usando as agendas 4-6 e o baralho de ato usando o ato 2 (essas cartas podem ser encontradas no conjunto de encontros *Perdidos na Noite*).
- ☉ Coloque em jogo cada local *Não Mapeado* restante (consulte o mapa na página 11 para obter ajuda).
- ☉ Coloque uma quantidade de pistas em cada local revelado igual ao valor de pista do local.
- ☉ Vários membros da expedição desapareceram durante a noite!
  - ◆ Encontre cada inimigo do tipo **Possuído** do conjunto de encontros *Perdidos na Noite* cujo título corresponda aos membros da Equipe de Expedição marcados como "Desaparecido" em seu Registro da Campanha. Separe cada um desses inimigos, voltado para baixo. Remova o restante do jogo.
  - ◆ Encontre as cartas de história do conjunto de encontros *Perdidos na Noite* e as embaralhe. Adicione uma dessas cartas por vez, voltada para baixo, aos inimigos previamente separados, até que haja um total de exatamente nove cartas de inimigo e de história separadas desta forma. Remova do jogo as cartas de história não usadas.

◆ Embaralhe essas nove cartas separadas e coloque uma voltada para baixo sob cada um dos locais **Não Mapeado** em jogo.

- 🕒 Os investigadores começam o jogo no acampamento.
- 🕒 Embaralhe o restante das cartas de encontros reunidas previamente no baralho de encontros.
- 🕒 Tudo pronto para começar o jogo.

## Preparação do Cenário (do Zero)

Use o texto desta preparação se você estiver preparando a Parte II após fazer um intervalo.

- 🕒 Reúna todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: *Gelo e Morte*, *Perdidos na Noite*, *Deixados para Trás*, *Clima Mortal*, *Perigos Antárticos*, *Silêncio e Mistério*, *Tekeli-li* e *Males Anciãs*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:



- 🕒 Construa o baralho de agenda usando as agendas 4-6 e o baralho de ato usando o ato 2 (essas cartas podem ser encontradas no conjunto de encontros *Perdidos na Noite*).

### Jogo Independente

Se estiver jogando no modo Jogo Independente e não quiser consultar outras preparações ou resoluções, você pode usar as informações abaixo ao preparar e jogar este cenário:

- 🕒 Escolha um membro da equipe de expedição aleatoriamente e remova-o do jogo. Os outros oito estão "Desaparecidos".
- 🕒 Escolha um local aleatório para montar o acampamento base. Todos os outros locais começam o jogo não revelados.
- 🕒 Tente resgatar o máximo de membros da equipe de expedição que puder!

- 🕒 Na seção "Gelo e Morte" do Registro da Campanha, encontre cada local que está em Locais Revelados. Coloque cada um desses locais em jogo, revelados (*com um número de pistas igual ao valor de pistas dele*).

◆ Coloque os demais locais em jogo, não revelados.

- 🕒 Vários membros da expedição desapareceram durante a noite!
  - ◆ Encontre cada inimigo do tipo **Possuído** do conjunto de encontros *Perdidos na Noite* cujo título corresponda aos membros da Equipe de Expedição marcados como "Desaparecido" em seu Registro da Campanha. Separe cada um desses inimigos, voltado para baixo. Remova o restante do jogo.
  - ◆ Encontre as cartas de história do conjunto de encontros *Perdidos na Noite* e as embaralhe. Adicione uma dessas cartas por vez, voltada para baixo, aos inimigos previamente separados, até que haja um total de exatamente nove cartas de inimigo e de história separadas desta forma. Remova do jogo as cartas de história não usadas.
  - ◆ Embaralhe essas nove cartas separadas e coloque uma voltada para baixo sob cada um dos locais **Não Mapeado** em jogo.
- 🕒 Os investigadores começam o jogo no acampamento.
- 🕒 Reúna e embaralhe todas as cartas de fraqueza Tekeli-li! que não estiverem no baralho de um investigador para formar o baralho Tekeli-li. Posicione-o perto do baralho de agenda.
- 🕒 Embaralhe o restante das cartas de encontros para construir o baralho de encontros.
- 🕒 Tudo pronto para começar o jogo.



## NÃO LEIA antes de concluir o cenário

**Se nenhuma resolução foi alcançada (todos os investigadores foram derrotados):** conforme a noite termina, a tempestade chega com ferocidade total. Ventos violentos e gelados e uma enorme nevasca tornam sua tarefa impossível. Você nunca encontrará o resto dos membros da equipe nessas condições, e mesmo se encontrar...

Um caroço de culpa e desespero se forma em sua garganta. Não tem como eles terem sobrevivido a esta tempestade, não sem suprimentos ou abrigo. O fato de ter que escolher entre a sua vida e a deles é um fardo que você terá que carregar para o resto da sua vida. E você terá sorte se isso ser mais do que alguns dias.

☞ Vá para a **Resolução 1**.

**Resolução 1:** está claro que algo compeliu seus colegas de equipe a se aventurarem para fora da segurança do acampamento. Algo alienígena e misterioso. Algo que desafia a sua compreensão sobre a Antártida. Nenhum dos que se aventuraram se lembram porquê o fizeram ou o que estavam fazendo. É como se as memórias deles tivessem sido apagadas. Ou talvez a consciência deles tenha sido suplantada por outra...

Seja como for, eles parecem ter se recuperado. Você lamenta por aqueles que perdeu e se prepara para o dia que se aproxima. Com ou sem descanso, você só tem uma chance de sobreviver.

- ☞ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória.
- ☞ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo.
- ☞ Encontre cada inimigo no painel de vitória cujos títulos correspondam a um personagem que não está riscado na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha. Esses personagens foram resgatados! Risque a palavra "Desaparecido" ao lado do nome de cada um desses personagens.
- ☞ Cada membro da equipe desaparecido que não foi encontrado certamente não sobreviveu à noite. Na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha, risque o nome de cada personagem que ainda está marcado como "Desaparecido".

☞ Vá para o **Ponto de Verificação II: O Ataque** (não reinicialize o jogo ainda).



## Ponto de Verificação II: O Ataque

**O Ataque 1:** você mal tem tempo para descansar antes do som de algo irromper do chão ao seu redor e o estremecer até os ossos. Tremores massivos se seguem, rachando o gelo à sua volta. Então, aquele barulho, aquela sonoridade: Tekeli-li! Tekeli-li!

O que quer que aquelas criaturas que você encontrou mais cedo sejam, você tem certeza de que elas vieram de debaixo do gelo, quebrando-o ou infiltrando por ele para chegar à superfície. Elas devem viver sob a crosta glacial da Antártida de alguma forma. Esses tremores podem significar apenas uma coisa.

A sua imaginação é atizada com as visões desses monstros irrompendo em toda a sua volta, rastejando para dentro dos seus olhos e boca, controlando-o. Está claro que você não está mais seguro aqui.

Os investigadores decidem (escolha uma opção):

- ☞ **Corram por suas vidas!** Vocês pulam a próxima parte do cenário. Vá para **O Ataque 2**.
- ☞ **Ficar e lutar!** Vocês jogam a próxima parte do cenário. Pule para **O Ataque 3** se você quiser fazer isso imediatamente, ou para **O Ataque 4** se quiser fazer um intervalo e continuar na próxima sessão de jogo.

**O Ataque 2:** vocês agarram o que podem rapidamente e fogem do acampamento. Vocês não param de correr até se afastarem quilômetros das criaturas que os perseguem. No momento que vocês conseguem montar o acampamento novamente, já passa do meio dia, e a equipe está completamente exausta. Seu novo acampamento é improvisado e desorganizado... mas terá de servir.

☞ Pule completamente **Gelo e Morte, Parte III**.

☞ Anote no Registro da Campanha que a equipe fugiu para as montanhas.

☞ Reinicialize o jogo. Você não retornará para este cenário pelo restante da campanha.

☞ Vá para o **Interlúdio I: Noite de Descanso**.

**O Ataque 3:** vocês decidiram se defender das criaturas que os atacam...

☞ Não remova quaisquer locais de jogo (todas as fichas sobre esses locais são removidas e todas as cartas nesses locais são descartadas normalmente).

☞ Reinicialize os baralhos dos investigadores e o baralho de encontros.

☞ Vá para **Gelo e Morte, Parte III**.

**O Ataque 4:** vocês decidiram se defender das criaturas que os atacam...

☞ Na seção "Gelo e Morte" do Registro da Campanha, sob "Locais Revelados", anote cada local que você revelou (esses locais começarão em jogo e revelados na próxima sessão).

☞ Reinicialize o jogo normalmente.


☞ Quando estiver pronto para jogar novamente, comece em **Gelo e Morte, Parte III**.

## Gelo e Morte, Parte III

"Lá, está vindo?" um dos membros da equipe entrega um binóculo e aponta ao longe. Você saiu do acampamento para encontrar uma posição defensável onde espera ver as criaturas se aproximando... mas o que você encontra é ainda pior. Elas não só estão invadindo o acampamento conforme você esperava, como também outras delas estão emergindo do gelo neste exato momento.

Você observa a plataforma de gelo se abrir, e um gêiser de miasma multicolorido vaza das rachaduras. Seu companheiro agarra seu braço e aponta para outra direção, onde você vê mais um gêiser irromper. E mais um. "Eles devem parar em algum momento, né?"

Você baixa o binóculo e fala para o resto da equipe se preparar para lutar. Você não sabe se conseguirá deter essas estranhas criaturas ou não, mas só há um jeito de saber.






Adicione 1 ficha  à bolsa de caos. Vá para a **Preparação**.

### Preparação dos Investigadores

- ☉ A quantidade de recursos iniciais de cada investigador é igual ao valor de abrigo do acampamento, em vez de cinco.
- ☉ Cada investigador pode escolher um membro da equipe de expedição disponível que não esteja riscado para juntar-se a ele. Coloque o ativo de história do personagem escolhido em jogo na área de jogo do investigador (esses ativos de história podem ser encontrados no conjunto de encontros *Equipe de Expedição*). Ajuste os valores de vida e de sanidade de tal personagem conforme indicado na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha.

### Preparação do Cenário (a partir do Ponto de Verificação)

Use o texto desta preparação apenas se você estiver continuando diretamente após jogar a Parte II.

- ☉ Reúna todas as cartas dos conjuntos de encontros *Pesadelos Infiltrantes* e *Criaturas no Gelo*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:  
- ☉ Procure no baralho de encontros e nas áreas fora de jogo por todas as cartas dos conjuntos de encontros *Perdidos na Noite* e *Deixados para Trás*. Remova do jogo todas as cartas desses conjuntos de encontros. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:  
- ☉ Construa o baralho de agenda usando as agendas 7-8 e o baralho de atos usando o ato 3 (essas cartas podem ser encontradas no conjunto de encontros *Pesadelos Infiltrantes*).
- ☉ Coloque em jogo cada local **Não Mapeado** restante (consulte o mapa na página 11 para obter ajuda).
- ☉ Coloque uma quantidade de pistas em cada local revelado igual ao valor de pista do local.
- ☉ Encontre uma quantidade de inimigos do tipo Pesadelo Infiltrante igual a 1 . Faça cada um deles surgir em um local diferente de acordo com a barra lateral "Pesadelos Infiltrantes" da próxima página. Remova todos os inimigos do tipo Pesadelo Infiltrante restantes do jogo.
- ☉ Encontre os oito inimigos **Eidolon** dos conjuntos de encontros *Gelo e Morte* e *Criaturas no Gelo*. Embaralhe-os e coloque-os voltados para baixo sob cada inimigo do tipo Pesadelo Infiltrante em jogo, divididos o mais uniformemente o possível.


- ☉ Os investigadores começam o jogo no acampamento.
  - ✦ Remova todas as pistas do acampamento. Ele começa o jogo sem pistas.
- ☉ Embaralhe o restante das cartas de encontros reunidas previamente no baralho de encontros.
- ☉ Tudo pronto para começar o jogo.

### Preparação do Cenário (do Zero)

Use o texto desta preparação se você estiver preparando a Parte III após fazer um intervalo.

- ☉ Reúna todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: *Gelo e Morte*, *Pesadelos Infiltrantes*, *Criaturas no Gelo*, *Clima Mortal*, *Perigos Antárticos*, *Silêncio e Mistério*, *Tekeli-li* e *Males Anciões*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:



- ☉ Construa o baralho de agenda usando as agendas 7-8 e o baralho de atos usando o ato 3 (essas cartas podem ser encontradas no conjunto de encontros *Pesadelos Infiltrantes*).
- ☉ Na seção "Gelo e Morte" do Registro da Campanha, encontre cada local que está em Locais Revelados. Coloque cada um desses locais em jogo, revelado (com um número de pistas igual ao valor de pistas dele).
  - ✦ Coloque os demais locais em jogo, não revelados.
- ☉ Os investigadores começam o jogo no acampamento.
  - ✦ Remova todas as pistas do acampamento. Ele começa o jogo sem pistas.
- ☉ Encontre uma quantidade de inimigos do tipo Pesadelo Infiltrante igual a 1 . Esses inimigos podem ser encontrados no conjunto de encontros *Pesadelos Infiltrantes*. Faça cada um deles surgir em um local diferente, de acordo com a barra lateral "Pesadelos Infiltrantes" da próxima página. Remova todos os inimigos do tipo Pesadelo Infiltrante restantes do jogo.
- ☉ Encontre os oito inimigos **Eidolon** dos conjuntos de encontros *Gelo e Morte* e *Criaturas no Gelo*. Embaralhe-os e coloque-os voltados para baixo sob cada inimigo do tipo Pesadelo Infiltrante em jogo, divididos o mais uniformemente o possível.
- ☉ Reúna e embaralhe todas as cartas de fraqueza **Tekeli-li!** que não estiverem no baralho de um investigador para formar o baralho **Tekeli-li**. Posicione-o perto do baralho de agenda.
- ☉ Embaralhe o restante das cartas de encontros para construir o baralho de encontros.
- ☉ Tudo pronto para começar o jogo.

### Jogo Independente

Se estiver jogando no modo Jogo Independente e não quiser consultar outras preparações ou resoluções, você pode usar as informações abaixo ao preparar e jogar este cenário:

- ☉ Escolha um local aleatório para montar o acampamento base. Todos os outros locais começam o jogo não revelados.

☉ Você não pode renunciar. Você precisa destruir todos os **Pesadelos Infiltrantes** para vencer!

## Pesadelos Infiltrantes

### Se vocês estiverem acampados no Local da Queda, Caminho Traiçoeiro, Camada de Gelo Precária ou Orla Congelada:

faça os Pesadelos Infiltrantes surgirem primeiro nos Desertos de Gelo, depois nos Grandes Montes de Neve, depois nos Penhascos Rochosos e então no Atracamento do Quebra-Gelo.

**Se vocês estiverem acampados nos Desertos de Gelo ou no Atracamento do Quebra-Gelo:** faça os Pesadelos Infiltrantes surgirem primeiro nos Túmulos de Neve, depois na Caverna Frígida, depois nos Destroços do Acampamento de Lake e então no Acampamento de Barreira.

**Se vocês estiverem acampados nas Grandes Montes de Neve ou nos Túmulos de Neve:** faça os Pesadelos Infiltrantes surgirem primeiro no Atracamento do Quebra-Gelo, depois na Caverna Frígida, depois nos Destroços do Acampamento de Lake e então na Caverna Cristalina.

**Se vocês estiverem acampados na Caverna Frígida ou nos Penhascos Rochosos:** faça os Pesadelos Infiltrantes surgirem primeiro no Atracamento do Quebra-Gelo, depois nos Túmulos de Neve, depois no Acampamento de Barreira e então na Caverna Cristalina.

**Se vocês estiverem acampados na Caverna Cristalina:** faça os Pesadelos Infiltrantes surgirem primeiro nos Destroços do Acampamento de Lake, depois no Acampamento de Barreira, depois no Atracamento do Quebra-Gelo e então no Local da Queda.

**Se vocês estiverem acampados no Acampamento de Barreira:** faça os Pesadelos Infiltrantes surgirem primeiro nos Destroços do Acampamento de Lake, depois na Caverna Cristalina, depois nos Túmulos de Neve e então no Local da Queda.

**Se vocês estiverem acampados nos Destroços do Acampamento de Lake:** faça os Pesadelos Infiltrantes surgirem primeiro no Acampamento de Barreira, depois na Caverna Cristalina, depois na Caverna Frígida e então no Local da Queda.

## NÃO LEIA antes de concluir o cenário

**Se nenhuma resolução foi alcançada (todos os investigadores foram derrotados):** em meio a um turbilhão de neve e gelo, vocês mal conseguem escapar com vida. Vocês perambulam sobre as planícies de neve por quilômetros, exaustos, aterrorizados e sem a certeza se os fantasmas que estão a sua caça são reais ou meras invenções da sua agitada imaginação.

*Em um silêncio amargo e cruel, você e seus companheiros conseguem, com muito esforço, avançar. O sol flutua no horizonte, mas nunca se põe. Vocês não veem sinal de perigo há horas, e ainda assim não ousam parar. O medo os compele a continuar.*

*Apenas quando estão muito cansados para continuar, vocês finalmente param para se recompor e decidir como prosseguir. Aliás, isso ainda se trata de uma expedição de pesquisa?*

☉ Anote em seu Registro da Campanha que a equipe mal escapou da plataforma glacial com vida.

☉ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória. Se houver ao menos um Pesadelo Infiltrante no painel de vitória, cada investigador ganha 2 de experiência bônus, pois eles conseguiram ver as entidades que habitam a Antártida.

☉ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo.

☉ Reinicialize o jogo. Você não retornará para este cenário pelo restante da campanha.

☉ Vá para o **Interlúdio I: Noite de Descanso.**

**Resolução 1:** *em um silêncio amargo e cruel, você e seus companheiros conseguem, com muito esforço, avançar. O sol flutua no horizonte, mas nunca se põe. Vocês não veem sinal de perigo há horas, e ainda assim não ousam parar. O medo os compele a continuar.*

*Apenas quando estão muito cansados para continuar, vocês finalmente param para se recompor e decidir como prosseguir. Aliás, isso ainda se trata de uma expedição de pesquisa?*

☉ Anote em seu Registro da Campanha que a equipe derrotou as criaturas caçadoras.

☉ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória. Cada investigador ganha 5 de experiência bônus pois conseguiram uma percepção das entidades que habitam a Antártida.

☉ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo.

☉ Reinicialize o jogo. Você não retornará para este cenário pelo restante da campanha.

☉ Vá para o **Interlúdio I: Noite de Descanso.**

**Resolução 2:** *em um silêncio amargo e cruel, você e seus companheiros conseguem, com muito esforço, avançar. O sol flutua no horizonte, mas nunca se põe. Vocês não veem sinal de perigo há horas, e ainda assim não ousam parar. O medo os compele a continuar.*

*Apenas quando estão muito cansados para continuar, vocês finalmente param para se recompor e decidir como prosseguir. Aliás, isso ainda se trata de uma expedição de pesquisa?*

☉ Anote no Registro da Campanha que a equipe fugiu para as montanhas.

☉ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória. Se houver ao menos um Pesadelo Infiltrante no painel de vitória, cada investigador ganha 2 de experiência bônus, pois eles conseguiram ver as entidades que habitam a Antártida.

☉ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo.

☉ Reinicialize o jogo. Você não retornará para este cenário pelo restante da campanha.

☉ Vá para o **Interlúdio I: Noite de Descanso.**

## Interlúdio I: Noite de Descanso

**Noite de Descanso 1:** finalmente em segurança, você e o resto dos membros da expedição avaliam a situação. Vocês perderam diversos membros da equipe, mas ainda estão em grandes números. Uma parte de você sabe que permanecer mais tempo aqui seria tolice ou fatal. Mas muitas perguntas invadem seus pensamentos, exigindo respostas apesar da sua preocupação. O que eram aquelas criaturas estranhas e fantasmagóricas? O que aconteceu aqui depois que a expedição de Dyer deixou os desertos gelados para trás?

Você e os outros discutem a situação detalhadamente e consideram diversos planos. Alguns acreditam no abandono total da expedição. Mas voltar de mãos vazias agora seria desastroso para a universidade, frustraria a comunidade científica e possivelmente acabaria com a carreira do restante da tripulação. Afinal, se poucos acreditavam nas afirmações bizarras de Dyer, quem acreditaria nisso?

### Se William Dyer estiver vivo:

O professor dá um pulo quando você se aproxima, assustado com a sua presença repentina. "Ah! Desculpe-me. Eu achei—eu achei que talvez você fosse..." ele para, mas não precisa terminar a frase. Você sabe exatamente como ele se sente. "Eu sou um homem da ciência, você sabe. E como tal, eu estou me esforçando para... para aceitar o que vimos até agora." Você consente e pede que Dyer explique sua teoria de trabalho atual. "Bem", ele começa, "essas criaturas espectrais parecem possuir algum tipo de fisiologia etérea, muito diferente dos Seres Ancestrais que Lake e a equipe dele descobriram e dissecaram na última vez que estive aqui. Elas podiam até ser de origem alienígena, mas eram... como nós, de muitas outras formas. Feitas de carne e órgãos, entende? Já essas..." ele pondera em silêncio por um tempo. "E mesmo assim, eu não consigo evitar pensar qual a conexão entre as duas."

Falar com o professor Dyer o ajuda a enxergar alguma racionalidade nessa loucura toda. Qualquer um (e apenas um) investigador pode escolher e remover até cinco fraquezas Tekeli-li! do próprio baralho (embaralhando-as no restante do conjunto de encontros Tekeli-li).

### Se William Dyer estiver riscado:

Você leva um tempo para ler atentamente alguns dos velhos rascunhos que o professor trouxe, imaginando que poderiam ser úteis. Como você suspeitou, nenhuma das criaturas que ele ilustrou se parece com as coisas que você viu. Mas quando estava prestes a desistir, você encontra diversos rascunhos da cidade que ele alega ter encontrado além das escuras e irregulares montanhas. Eles exibem um enorme arco adornado com cinco glifos cercados por uma estrela de cinco pontas. Algo grotesco paira sob o arco, ou talvez atrás dele. As linhas do rascunho se desintegram em um emaranhado de rabiscos leves e manchas de tinta que você mal consegue descrever. Diversas outras criaturas com corpos cilíndricos e cabeças estreladas, os "Seres Ancestrais" alienígenas que Dyer descreveu em seu relatório, estão nos flancos do arco observando algo com seus membros alados estendidos para frente em reverência. Você gostaria de poder perguntar ao próprio Dyer o significado disso, mas infelizmente é tarde demais. Você pega os rascunhos e os leva consigo, na esperança de que eles possam ser úteis no futuro.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o evento de história Rascunhos de Dyer ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

No fim, vocês decidem avançar. Obviamente, voar novamente está fora de cogitação. Aquela coisa no céu ainda deve estar por lá. Foi um milagre vocês terem sobrevivido a uma queda de avião, que dirá duas. Agora só há uma maneira de chegar ao local descrito no relatório de Dyer: vocês devem seguir a pé.

A decisão foi tomada, vocês se recolhem para descansar o pouco que ainda podem antes da extenuante jornada à frente.

Você só tem tempo de verificar alguns dos membros da equipe (independentemente se eles estão vivos ou riscados). Uma por vez, escolha e leia três das seções abaixo (quatro se a equipe fugiu para as montanhas). Se o efeito de jogo da seção escolhida não puder ser realizado, escolha uma nova seção no lugar dela. Depois de ler o número apropriado de seções, vá para **Noite de Descanso 2**.

### Se Danforth estiver vivo:

Danforth murmura consigo mesmo repetidamente quando você entra em sua barraca: "... parece não haver mais esperança... e eu percebi... no rosto dos meus companheiros... que eles escolheram perecer..." a cadência da voz dele sugere que ele está recitando alguma coisa memorizada em vez de estar pensando em voz alta. Apenas depois de você pigarrear alto é que ele parece perceber sua presença. Os olhos dele estão arregalados e ele não pisca. "Agora você entende", ele diz em voz baixa. "Você viu o que eu vi." Você consente. Não pode mais haver dúvidas. Seja lá o que Danforth tenha visto quando ele e o professor escaparam de sua jornada malfadada é a mesma entidade que derrubou seu avião. "Ele sabe que estamos aqui", ele diz desoladamente. "Ele nos vê".

Ouvir Danforth ilustra um pouco melhor a loucura deste lugar. Qualquer um (e apenas um) investigador pode começar o **Cenário II: Para os Picos Proibidos** com duas cartas adicionais na própria mão inicial.

### Se Danforth estiver riscado:

Você decide buscar sabedoria nos pertences de Danforth, na esperança de que ele mantivesse um diário ou alguma evidência de sua expedição anterior com Dyer. No entanto, o que você encontra é uma valiosa coleção de ficção macabra e especulativa, incluindo uma cópia surrada dos trabalhos de Edgar Allan Poe. As páginas estão demarcadas com muitas tiras improvisadas, e as margens contêm muitas anotações e rascunhos, algumas relevantes, outras cujo verdadeiro significado o elude. Você não tem certeza do porquê Danforth achou que havia qualquer razão para trazer tal coleção de contos, especialmente uma tão prezada por ele. Você a abre em uma das páginas marcadas e lê: "Não conseguimos persuadi-lo a tocar ou se aproximar disso e, quando insistíamos, ele tremia e urrava 'Tekeli-li!'. Nas margens, Danforth escreveu: 'O que poderia fazer alguém sair de tal paroxismo? Como eu poderia deixar esse sentimento pavoroso para trás?'"

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Coleção de Obras de Poe ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

#### Se a Dra. Amy Kensler estiver viva:

A líder da expedição não dá atenção quando você entra na barraca dela. Seus olhos estão grudados no microscópio à sua frente. Ela parece estudar uma gota de tinta, um icor multicolorido em uma pequena placa de petri. Ela deve ter coletado daquela coisa mais cedo. Você pergunta se ela acha que é seguro estudar isso tão de perto. "Claro que não", ela responde secamente. "Mas às vezes o progresso científico requer algum tipo de... risco". É verdade, de certa forma— você só está aqui porque a equipe decidiu se colocar em risco para confirmar a verdade por trás do relatório de Dyer. Você pergunta à Dra. Kensler o que ela descobriu.

"É frustrante, mas pouca coisa. Fisiologicamente falando, essa substância é diferente de qualquer coisa que eu já vi. Eu não... tenho nem certeza se isso é um líquido. Parece ter características dos três estados da matéria." Ela finalmente coloca o microscópio de lado, cobre a placa de petri e olha para você. "Seria algo fascinante, se essa coisa não estivesse tentando nos matar".

A pesquisa da Dra. Kensler permite que você veja a situação com mais clareza. Anote no Registro da Campanha que a Dra. Kensler está compartilhando a pesquisa dela com você.

#### Se a Dra. Amy Kensler estiver riscada:

Você analisa as anotações da pesquisa que foram deixadas pela líder desta fadada expedição. Certamente, se alguém fosse capaz de decifrar o que vocês viram até agora, essa pessoa seria a Dra. Kensler. Talvez ela soubesse mais sobre essas criaturas do que falou. Você vasculha a barraca e verifica os pertences dela até encontrar um espesso diário cheio de anotações meticulosas sobre a jornada até a Antártida e sobre os primeiros dias que vocês passaram descarregando suprimentos e preparando o acampamento. Depois disso, as anotações se tornam menos detalhadas e mais confusas. Seu relato sobre os dias que antecederam a queda do avião não são bem um diário bem escrito, mas sim registros delirantes. Ela escreveu sobre paredes que escorriam um miasma preto, um vazio infinito sob o gelo, algo maligno e alienígena que vivia no núcleo além do portal — e depois nada.

A Dra. Kensler não era do tipo que contava seus sonhos ou criava trabalhos de ficção. Algo mexeu com ela. Algo a fez ver as coisas que escreveu. Mas como? E quando? Você se senta e continua a documentar os eventos por conta própria, na soturna esperança de que se você não sair desse continente vivo, alguém lerá isso e saberá o que aconteceu aqui...

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Registros de Kensler ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

#### Se a Dra. Mala Sinha estiver viva:

A Dra. Sinha faz uma cara feia quando você se aproxima. "Se você me disser que 'está com muito frio para dormir', eu juro que..." ela diz, mas você balança a cabeça em negação. "Desculpe. Eu sei, eu sei. Mostre seus ferimentos. Deixe-me fazer meu trabalho." Ela pega seu kit médico e gesticula para você se sentar no saco de dormir ao lado. "Sem sinais de congelamento, hipotermia ou gangrena, isso é bom..." em silêncio, ela estuda os hematomas e ferimentos superficiais que você sofreu durante a queda. Por fim, ela estala a língua e balança a cabeça. "Estranho", ela murmura baixinho. Você a encara inquisitivo. "Dois aviões", ela explica, "mais de uma dúzia de nós distribuídos nos dois, e ainda assim nós sofremos mais ferimentos na jornada através da plataforma glacial do que na queda. Exceto por..." ela interrompe a fala em um duro silêncio. Enquanto ela cuida de seus ferimentos, você pensa no significado por trás de suas palavras, alguma verdade que ela não quer proferir em voz alta. A entidade que jogou seu avião contra o solo estava realmente tentando matá-los? Ou estava simplesmente os guiando? E se estivesse, guiando até o que?

A perícia da Dra. Sinha o recupera de seus ferimentos. Qualquer um (e apenas um) investigador pode curar 1 trauma físico ou apagar 1 dano de um ativo de parceiro listado no Registro da Campanha.

#### Se a Dra. Mala Sinha estiver riscada:

Você não tem certeza do que o fez ir até a barraca da Dra. Sinha, mas agora que está aqui, você sabe que não encontrará quaisquer respostas entre os pertences dela. Ainda assim, talvez você possa dar uso a alguns velhos kits médicos e equipamentos para clima frio. Enquanto coloca os suprimentos médicos em uma das mochilas dela, você sente um arrepio na espinha. Você repete para si mesmo que é por necessidade, mas se aproveitar dos pertences de alguém falecido ainda pesa muito em sua consciência. Você coloca a mochila nas costas e se vira para deixar a barraca da Dra. Sinha, na esperança de afastar esse sentimento nefasto da sua mente. O chacoalhar silencioso de alguma coisa caindo do bolso da frente da mochila chama sua atenção. Você procura o objeto ao seu redor e encontra uma pequena carteira de couro contendo apenas um grampo de cabelo, uma foto da Dra. Sinha com pessoas que você presume ser a família dela e um canhoto de ingresso de um show no Teatro Riverview. Sem realmente saber porque, você a guarda no bolso. Se era importante suficiente para ela trazer até aqui, deve ter algum sentimento.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Kit Médico de Sinha ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

### Se James "Cookie" Fredericks estiver vivo:

Cookie está encarando a fogueira, claramente em seu mundinho, quando você se aproxima. Seu olhar distante reflete a fraca e bruxuleante luz do fogo. O que será que ele está vendo nas chamas? Quando você começa a falar, ele salta do devaneio. "Ah. É você", ele murmura com a voz rouca. "Senta aí. O fogo não é só para mim." Você se senta e tira as luvas, aquecendo as mãos por um momento antes de perguntar o que Cookie acha do plano. "O que eu acho?" Ele quase ri. "Acho que vocês estão iludidos, todos vocês. Mas "quem sou eu na fila do pão". Você suspeita em voz alta que ele sabe mais do que os outros acham. "Ah é?" ele pergunta em uma monotonia soturna. "Sobre guerra, talvez", ele rosna. "Quem sabe, no fim das contas, isso seja uma guerra. Beleza então. Quer saber o que eu sei? Certo." Você ouve atenciosamente enquanto Cookie conta suas histórias angustiantes da Grande Guerra, contos que certamente o daria pesadelos se você já não estivesse em um.

O conselho de Cookie o ajuda a se preparar para a jornada que virá. Qualquer um (e apenas um) investigador ganha 1 de experiência bônus.

### Se James "Cookie" Fredericks estiver riscado:

Conforme você monta o acampamento, outro membro da equipe se aproxima com uma mochila que fazia parte dos velhos pertences de Cookie. "Acho que você é a pessoa certa para ficar com isso", o jovem diz pesaroso, entregando o objeto a você. Você se senta perto da fogueira e examina os itens da mochila, um por um. Dentro dela, há vários pertences pessoais de Cookie: um relógio de bolso com o vidro da frente quebrado, uma caixa de fósforo estampada com o brasão do Hotel Excelsior e, claro, seu confiável revólver Colt .32. Ele está excepcionalmente bem conservado, seu tambor está polido e o cabo de madeira imaculado. Conhecendo Cookie, você deduz que isso tem mais a ver com velhos hábitos do que com o amor dele pelo item. Você abre o cilindro e vê que há apenas algumas balas. Você o rotaciona casualmente e faz uma promessa silenciosa a Cookie: não se preocupe. Vou dar um bom uso para essas balas.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história .32 Personalizado de Cookie ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

### Se Avery Claypool estiver vivo:

Claypool está examinando o mapa da Plataforma de Gelo Ross, traçando os dedos sobre as linhas topográficas, no momento em que você se aproxima. "Era para o clima estar melhor", ele explica quando você se curva ao lado dele. "Não sei como ou porque, mas tem alguma coisa mexendo com os padrões meteorológicos aqui. Somos atingidos por tempestades muito repentinamente, até mesmo para o padrão da Antártida, e a variação de temperatura está parecida com a do inverno." Você pergunta a Claypool se há algo que possa ser feito para evitar maiores adversidades. "A tendência seria a de se acomodar", ele responde, "e com certeza alguns de nós estão muito exaustos para continuar. Outros sentem exatamente o contrário: que deveríamos partir imediatamente em busca de outro lugar que seja mais seguro. Acho que o melhor a fazer é um meio termo entre os dois." Ele aponta para o mapa à sua frente mais uma vez, chamando sua atenção. "Essas tempestades estão chegando mais rapidamente e estão mais rigorosas. Temos que achar uma brecha e sair daqui no momento em que esta permitir", ele explica. Você consente com a cabeça.

As previsões de Claypool o ajuda a se manter seguro no clima severo. Remova 1 ficha ❄ da bolsa de caos.

### Além disso, se Roald Ellsworth ainda estiver vivo:

Curioso, você insiste um pouco, perguntando a Claypool qual o problema entre ele e Ellsworth. "Huh? Oh, Roald? Nós-aquilo-" ele balbucia, evitando olhá-lo nos olhos. "Ele é muito teimoso. É imprevisível." Você ergue a sobrancelha. "Certo, é mais do que isso. Ele é um solitário. Sua natureza é assim. Se aproximar de alguém assim..." ele suspira, tentando encontrar as palavras, "...é difícil. Para as duas partes."

Mas vale a pena, você observa em voz alta.

"Sim, acho que sim", ele responde com um sorriso. "Às vezes."

### Se Avery Claypool estiver riscado:

Os pertences de Claypool estão espalhados dentro da barraca principal do acampamento, incluindo um mapa da Plataforma de Gelo Ross, marcado com várias anotações que você não entende muito bem. Um vento frio sopra e levanta uma lateral da barraca, preenchendo o espaço com ar gélido. Você fecha os braços em volta do peito para se manter aquecido. Sem Claypool, vocês estarão desprotegidos contra o perigoso clima. Ser pego em uma tempestade polar seria mortal, e ele era o único com experiência suficiente para prevê-la. Você suspira e se vira para sair, parando momentaneamente ao detectar o pesado casaco de pele empacotado junto com o restante das coisas de Claypool. Então você olha para seu próprio casaco: gasto e esfarrapado devido à árdua jornada. Você pega o de Claypool e deixa o seu velho casaco para trás. No fim das contas, talvez ele não esteja te deixando tão desprotegido assim.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Casaco de Claypool ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.



### Se Roald Ellsworth estiver vivo:

Enquanto você vaga pelo acampamento procurando uma tarefa, Ellsworth joga um telescópio de bolso para você. "Você parece estar ocioso. Me siga", ele exige. Você revira os olhos e segue a contragosto enquanto ele o leva até os ermos nevados. Por sobre o vento uivante, você pergunta onde ele está levando-o. "Para cima", Ellsworth responde com simplicidade. Por quase uma hora, você o segue por uma trilha traiçoeira em meio a penhascos rochosos até um precipício com vista para a plataforma glacial. Montanhas negras e irregulares pairam ao longe, pouco visíveis através da nevasca. "Lá", ele diz, apontando entre dois dos picos. "Aquilo lhe parece o quê?" Você olha pelo telescópio, tomando cuidado para não pressionar o vidro frio contra a pele, evitando que ele congele lá. Ampliado pela lente do dispositivo, você consegue identificar uma estreita passagem entre os picos. Será que essa é a melhor rota para tomarmos amanhã? Você compartilha esses pensamentos com Ellsworth e ele consente. "Concordo. Vou marcar no mapa quando voltarmos ao acampamento."

Explorar com Ellsworth lhe deu uma boa ideia de como será a jornada que enfrentarão. Anote no Registro da Campanha que os investigadores avistaram a passagem pela montanha.

### Se Roald Ellsworth estiver riscado:

Se você não o conhecesse, diria que Ellsworth andou se preparando para o apocalipse. Apesar de sua reputação como explorador habilidoso e mochileiro experiente, uma olhada superficial nos pertences que ele deixou para trás mostra uma gama de provisões, suprimentos e equipamentos para clima frio. Enquanto o grupo divide as coisas pesadamente para colocá-las em uso, você localiza um par de botas extra resistentes a água que ele deve ter trazido como reserva. Você não sabe se qualquer um de vocês conseguiria seguir os passos dele de verdade, mas pelo menos com isso vocês poderão tentar.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Botas de Ellsworth ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

### Se Takada Hiroko estiver viva:

Takada colocou todos os seus suprimentos e provisões alinhados na frente dela. "Antes de você perguntar: sim, estou trabalhando como sua intendente por enquanto", ela explica. "Nossos dois aviões caíram e estamos separados do resto do grupo. Teremos de usar a inteligência em relação aos suprimentos se formos continuar com essa loucura." Ela pronuncia essa última palavra como se fosse uma maldição, fazendo você ponderar sobre os sentimentos dela acerca da expedição. "Bom, vamos, não fique aí parado. Me ajude com isso", ela repreende. Você consente e se põe a trabalhar.

Takada o ajuda a se equipar para a próxima parte da viagem. Qualquer um (e apenas um) investigador pode começar o **Cenário II: Para os Picos Proibidos** com 3 recursos adicionais em sua reserva de recursos.

### Se Takada Hiroko estiver riscada:

Para alguém que supostamente se orgulhava de suas habilidades de organização, os suprimentos mecânicos de Takada estão uma bagunça absoluta. Se você não a conhecesse, diria que não havia método ou racionalidade alguma na maneira como ela guardava suas coisas, mas estamos falando de Takada, você suspeita que ela tinha algum tipo de sistema. Você passa vários minutos verificando os pertences dela em busca de alguma coisa que possa ser útil aos membros da equipe que sobraram. Sem Takada, vocês não conseguirão fazer o último avião voar. Na verdade, você conclui que serão forçados a deixar a maioria das coisas dela para trás quando partirem em direção às montanhas amanhã. Ainda assim, você imagina que poderá usar alguns dos suprimentos que ela guardou.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o evento de história Provisões de Takada ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.



#### Se Elijah Ashevak estiver vivo:

Você encontra Elijah nos arredores do acampamento cuidando dos cães e se certificando de que eles estão prontos para a jornada de amanhã. Sua leal companheira Anyu está ao seu lado, como sempre. O rabo dela balança para um lado e para o outro enquanto você se aproxima. "Opa, olá", Elijah diz por cima do ombro ao perceber que Anyu já o viu. "Calma, Anyu!" ele diz repreendendo-a alegremente, esfregando suas orelhas. Você pondera em voz alta se ela faz ideia do perigo em que vocês se encontram. "Ah, ela sabe", Elijah responde. "É que ela é muito boa em fazer os problemas do mundo sumirem. Não seria a primeira vez." Você pensa com uma certa curiosidade quais outras aventuras Elijah e Anyu podem ter enfrentado no passado. Mas antes de você perguntar, um cantil frio bate diretamente no seu peito e cai nas suas mãos. "Beba", Elijah oferece. "Vai te aquecer um pouco." Ele se senta e bebe de outro cantil, gesticulando para você se juntar a ele. Você bebe, dando um grande gole. O líquido queima enquanto desce. Anyu está deitada entre vocês dois, cutucando sua mão suplicantemente. Nenhuma outra palavra é proferida, mas Elijah está certo. Por um momento, tudo fica bem.

Conectar-se com Elijah e Anyu alivia um pouco a situação. Qualquer um (e apenas um) investigador pode curar 1 trauma mental ou apagar 1 de horror de um ativo de parceiro listado no Registro da Campanha.

#### Se Elijah Ashevak estiver riscado:

Você está sentado na borda do acampamento ponderando o que o destino pode ter lhe reservado quando uma cutucada o tira de seus pensamentos. Você se vira em choque, preparado para ver mais uma daquelas criaturas horríveis emergindo do gelo, mas é Anyu, a leal companheira de Elijah. A grande cadela cinza olha para você querendo alguma coisa. Você balança a cabeça e se levanta pesadamente. É luto demais para uma noite. Enquanto volta para o acampamento, você ouve passos leves na neve atrás de você. Você se vira e é Anyu. Mais uma vez, ela olha para cima e cruza o olhar com o seu. Ela está procurando consolo, ou orientação? Você se ajoelha e passa a mão enluvada nos grossos pelos dela, falando suavemente para tranquilizar os dois. Sim, Elijah se foi. Não, eu também não sei se estamos seguros. Você quer ficar comigo? Anyu balança o rabo. Então tudo bem.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Anyu ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perdidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

**Noite de Descanso 2:** o silêncio cai sobre o acampamento conforme os membros da equipe adormecem, um por um, em um sono profundo. Você tenta ao máximo descansar, mas cada vez que fecha os olhos, a imagem daquelas criaturas fantasmagóricas invade suas pálpebras e você acorda. Você se pergunta de modo mórbido se a morte será o único descanso possível nesta jornada.

Verifique a seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha.

- ☞ Se houver três ou mais nomes riscados, vá para **Noite de Descanso 3**.
- ☞ Caso contrário, vá para o **Cenário II: Para os Picos Proibidos**.

**Noite de Descanso 3:** você acorda no susto e imediatamente procura uma arma para se defender. O som que penetrou em seus sonhos e o sacudiu de volta à realidade não era algo que nenhuma criatura comum poderia produzir e, mesmo assim, quando você acorda, não há nada fora do lugar. Na verdade...

Você se levanta em choque e analisa os arredores. Seu acampamento improvisado está protegido das intempéries, mas fica fundo na vastidão antártica. Mas você se encontra em um ambiente interno, em um corredor que você não consegue identificar, apesar da estranha familiaridade. Você remove um pouco da neve que ainda está no chão ao redor do seu saco de dormir e nota um piso de ladrilhos que não estava lá antes. Um sonho?

Você duvida da veracidade desse local misterioso, e as paredes e o chão tremeluzem e desaparecem. Você está de volta no frio congelante do seu acampamento, cercado por seus companheiros, exceto que a porta que leva para fora do corredor ainda está ali. Uma névoa densa e cinza rodopia à sua volta, guiando-o adiante.

Isso não é uma refração de luz natural. Há algo sobrenatural atuando aqui. O miasma espesso que envolve seu acampamento é igual à substância que compõe as horripilantes criaturas que você encontrou após a queda do avião. Você realmente quer saber o que essa coisa quer que você veja?

Os investigadores decidem (escolha uma opção):

- ☞ Abrir a porta e se aventurar na miragem. Vá para o **Cenário ???: Miragem Fatal**.
- ☞ Ignorar a porta e permitir que ela suma. Vá para o **Cenário II: Para os Picos Proibidos** (você terá essa chance novamente mais tarde).



## Cenário ???: Miragem Fatal

Se esta é a sua primeira vez jogando Miragem Fatal nesta campanha, vá para **Introdução 1**. Caso contrário, pule para **Introdução 2**.

**Introdução 1:** após atravessar o umbral, você se encontra em um emaranhado de túneis de gelo impregnados de miasma e escorrendo um icor prismático. O seu reflexo olha de volta para você em inúmeros e peculiares ângulos. Sua voz ecoa pelo infinito corredor de espelhos. Você se vira e vê que a entrada sumiu logo atrás. Então, no canto do seu olho, você vê uma figura familiar atravessando a mesma névoa – mas, não, isso não pode ser possível. Ou pode?

Encontre e leia a passagem abaixo correspondente ao personagem que morreu na queda do avião. Depois, vá para a **Preparação**.

### Se o professor William Dyer morreu na queda do avião:

*O professor Dyer está morto. Impossível aquilo ser ele. E ainda assim...*

*Você o vê andando de um lado para o outro por meio de um dos reflexos, murmurando para si mesmo. "Ele deve ser detido. Eles não podem fazer isso." Ele pausa, como se estivesse conversando com outra pessoa, alguém que você não ouve. "Eu não me importo. Isso precisa parar de uma vez por todas!" Pobre Dyer. Ele tentou avisá-lo, você lembra. E ainda assim, aqui está você.*

*Tão rápido quanto apareceu, a miragem some. Que diabos de lugar é esse? E como tais eventos, os quais você não esteve presente, estão se desenrolando diante de seus olhos?*

### Se Roald Ellsworth morreu na queda do avião:

*Ellsworth está morto. Impossível aquilo ser ele. E ainda assim...*

*Ele está dentro de uma cabine telefônica, discutindo calorosamente com alguém do outro lado da linha. "Eu sei que é perigoso. Mas eu preciso ir", ele argumenta. "Confie em mim, isso é muito importante para ser ignorado."*

*Tão rápido quanto apareceu, a miragem some. Que diabos de lugar é esse? E como tais eventos, os quais você não esteve presente, estão se desenrolando diante de seus olhos?*

### Se Elijah Ashevak morreu na queda do avião:

*Elijah está morto. Impossível aquilo ser ele. E ainda assim...*

*Elijah rasteja sobre a neve, deixando um rastro de sangue para trás. "Você está me guiando para algum local seguro?", ele pergunta baixinho para um grande cão cinzento. Você reconhece o formato familiar de Anyu, talvez vários anos mais jovem, mas já bem grande.*

*Tão rápido quanto apareceu, a miragem some. Que diabos de lugar é esse? E como tais eventos, os quais você não esteve presente, estão se desenrolando diante de seus olhos?*

### Se Danforth morreu na queda do avião:

*Danforth está morto. Impossível aquilo ser ele. E ainda assim...*

*O aluno está sentado a uma mesa na Biblioteca Orne, murmurando consigo mesmo enquanto lê: "Eu vi aquilo. Eu sei que vi. Eu vi aquilo." Sua cabeça pende de sono, mas ele desperta bruscamente. As olheiras sob seus olhos indicam que ele não dorme há dias. "Eu vi aquilo... aquilo era real..."*

*Tão rápido quanto apareceu, a miragem some. Que diabos de lugar é esse? E como tais eventos, os quais você não esteve presente, estão se desenrolando diante de seus olhos?*

### Se James "Cookie" Fredericks morreu na queda do avião:

*Cookie está morto. Impossível aquilo ser ele. E ainda assim...*

*Ele está apoiado em um dos espelhos cristalinos, com as mãos trêmulas recarregando seu rifle. Sujeira e fuligem cobrem seu rosto e mancham seu uniforme. Ele se parece mais jovem, mas não menos cansado. "Sargento Fredericks", outra voz o tira do transe. "Os alemães romperam nossas linhas ontem à noite. Eles estão nos cercando. Precisamos sair daqui!"*

*Tão rápido quanto apareceu, a miragem some. Que diabos de lugar é esse? E como tais eventos, os quais você não esteve presente, estão se desenrolando diante de seus olhos?*

### Se Avery Claypool morreu na queda do avião:

*Claypool está morto. Impossível aquilo ser ele. E ainda assim...*

*Você o vê estudando um mapa da Antártida, as regiões dentro de suas fronteiras parcialmente documentadas. "Teria que estar aqui", ele diz, apontando para um local dentro de um círculo desenhado apressadamente a lápis. "Dentro desta cadeia de montanhas. Mas..." ele titubeia, olhando por cima dos ombros para alguém que você não enxerga. "Isso não pode ser o caso, não é?"*

*Tão rápido quanto apareceu, a miragem some. Que diabos de lugar é esse? E como tais eventos, os quais você não esteve presente, estão se desenrolando diante de seus olhos?*

### Se Takada Hiroko morreu na queda do avião:

*Takada está morta. Impossível aquilo ser ela. E ainda assim...*

*Apesar de sua juventude, você a reconhece. Ela acena para um avião que está decolando de uma pista sob chuva. A mão de alguém repousa em seu ombro encorajadoramente. "Ele voltará logo", a voz diz. Mas Takada não parece convencida.*

*Tão rápido quanto apareceu, a miragem some. Que diabos de lugar é esse? E como tais eventos, os quais você não esteve presente, estão se desenrolando diante de seus olhos?*

### Se a Dra. Mala Sinha morreu na queda do avião:

*A Dra. Sinha está morta. Impossível aquilo ser ela. E ainda assim...*

*A médica examina o que você presume ser um cadáver, um corpo mole e sem vida. "Hora da morte: 14:23. Registre isso", ela diz com a voz firme e calma. Mas dentro do reflexo enevoado, você vê o lábio levemente trêmulo dela enquanto a tarefa cobra o preço.*

*Tão rápido quanto apareceu, a miragem some. Que diabos de lugar é esse? E como tais eventos, os quais você não esteve presente, estão se desenrolando diante de seus olhos?*

### Se a Dra. Amy Kensler morreu na queda do avião:

*A Dra. Kensler está morta. Impossível aquilo ser ela. E ainda assim...*

*A professora escreve em um pequeno diário de couro, seu escritório parcialmente iluminado por luz de vela. Você se pergunta que tipo de diagrama anatômico ela pode estar desenhando, mas antes que você possa ver, ela arranca a página, a amassa e a joga no lixo com um suspiro.*

*Tão rápido quanto apareceu, a miragem some. Que diabos de lugar é esse? E como tais eventos, os quais você não esteve presente, estão se desenrolando diante de seus olhos?*

**Introdução 2:** mais uma vez, você se encontra em um emaranhado de túneis de gelo impregnados de névoa e miasma. A entrada atrás de você sumiu. Seu reflexo, tremeluzindo ao menor sinal de incorporeidade, encara-o de volta a partir de muitos ângulos de uma só vez.

Vá para a **Preparação**.

## Preparação de Investigador (Primeira Vez)

- ☉ Cada investigador pode escolher um membro da equipe de expedição disponível que não esteja riscado para juntar-se a ele. Coloque o ativo de história do personagem escolhido em jogo na área de jogo do investigador (esses ativos de história podem ser encontrados no conjunto de encontros *Equipe de Expedição*). Ajuste os valores de vida e sanidade de tal personagem conforme os valores indicados na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha.

## Preparação do Cenário (Primeira Vez)

Use o texto desta preparação apenas se esta for sua primeira vez jogando *Miragem Fatal* nesta Campanha.

- ☉ Reúna todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: *Miragem Fatal*, *Agentes do Desconhecido*, *Deixados para Trás*, *Miasma*, *Horrores Inomináveis*, *Silêncio e Mistério*, *Tekeli-li* e *Frio Aterrador*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:



- ☉ Construa o baralho de agenda usando apenas a agenda 1. Remova o restante das agendas do jogo.
- ☉ Construa o baralho de atos usando apenas o ato 1. Remova o restante dos atos do jogo.
- ☉ Coloque o local *Prisão de Memórias* em jogo com o lado revelado para cima.
  - ◆ Cada investigador começa o jogo na *Prisão de Memórias*.
  - ◆ Separe todos os outros locais, fora de jogo.
- ☉ Separe cada uma das seguintes cartas, fora de jogo: os nove inimigos "Memória de...", e os nove ativos de história *Resoluto*.
- ☉ Verifique o nível de dificuldade.
  - ◆ Se você estiver jogando na dificuldade Difícil, adicione 1 perdição à agenda 1a.
  - ◆ Se você estiver jogando na dificuldade Experiente, adicione 2 perdições à agenda 1a.
- ☉ Reúna e embaralhe todas as cartas de fraqueza *Tekeli-li!* que não estiverem no baralho de um investigador para formar o baralho *Tekeli-li*. Posicione-o perto do baralho de agenda.

## Jogo Independente

Se estiver jogando no modo Jogo Independente e não quiser consultar outras preparações ou resoluções, você pode usar as informações abaixo ao preparar e jogar este cenário:

- ☉ Os investigadores podem escolher qual agenda usar (quanto maior o número da agenda, menos tempo os investigadores terão).

- ☉ Tente adicionar o máximo de cartas de história ao painel de vitória que puder!

- ☉ Embaralhe o restante das cartas de encontros para construir o baralho de encontros.
- ☉ Tudo pronto para começar o jogo.

## Preparação de Investigador (Segunda ou Terceira Vez)

- ☉ Cada investigador pode escolher um membro da equipe de expedição disponível que não esteja riscado para juntar-se a ele. Coloque em jogo o ativo de história do personagem escolhido na área de jogo de tal investigador (esses ativos de história podem ser encontrados no conjunto de encontros *Equipe de Expedição*. Se o nome de tal personagem estiver marcado, em vez disso, use a versão *Resoluta* encontrada no conjunto de encontros *Miragem Fatal*). Ajuste a vida e sanidade de tal personagem de acordo com os valores indicados na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha.

## Preparação de Cenário (Segunda ou Terceira Vez)

Use o texto desta preparação se esta for sua segunda ou terceira vez jogando *Miragem Fatal* nesta Campanha.

- ☉ Reúna todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: *Miragem Fatal*, *Agentes do Desconhecido*, *Deixados para Trás*, *Miasma*, *Horrores Inomináveis*, *Silêncio e Mistério*, *Tekeli-li* e *Frio Aterrador*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:




- ☉ Construa o baralho de agendas usando apenas a agenda 2 se esta for a segunda vez que você joga *Miragem Fatal*, ou a agenda 3 se esta for a terceira vez. Remova o restante das agendas do jogo.
- ☉ Construa o baralho de atos usando apenas o ato 2 se esta for a segunda vez que você joga *Miragem Fatal*, ou o ato 3 se esta for a terceira vez. Remova o restante dos atos do jogo.
- ☉ Encontre cada carta de história listada sob "Memórias Banidas" em seu Registro da Campanha. Coloque cada uma dessas cartas no painel de vitória.
  - ◆ Separe o restante dos inimigos "Memórias de...", fora de jogo.
- ☉ Encontre cada local listado sob "Memórias Descobertas" em seu Registro da Campanha. Coloque cada um desses locais em jogo com o lado revelado para cima, junto com *Prisão de Memórias* (lembre-se de ajustar o valor de pista de cada local de acordo com a palavra-chave *miragem*, conforme descrito na página 25).
  - ◆ Cada investigador começa o jogo na *Prisão de Memórias*.
  - ◆ Separe todos os outros locais, fora de jogo.
- ☉ Separe cada um dos nove ativos de história *Resoluto* que não ainda tiverem sido ganhos durante um jogo anterior de *Miragem Fatal*.
- ☉ Verifique o nível de dificuldade.
  - ◆ Se você estiver jogando na dificuldade Difícil, adicione 1 perdição à agenda.
  - ◆ Se você estiver jogando na dificuldade Experiente, adicione 2 perdições à agenda.

- ☉ Reúna e embaralhe todas as cartas de fraqueza *Tekeli-li!* que não estiverem no baralho de um investigador para formar o baralho *Tekeli-li*. Posicione-o perto do baralho de agenda.

- ☉ Embaralhe o restante das cartas de encontros para construir o baralho de encontros.
- ☉ Tudo pronto para começar o jogo.





## Miragem

A palavra-chave miragem representa locais que são manifestações de suas memórias e das memórias dos seus companheiros. Esses locais não possuem lado não revelado e, portanto, entram em jogo com seus lados revelados voltados para cima. Em vez de um lado não revelado, os versos desses locais são cartas de história. Tais cartas de história permitem que os investigadores se aprofundem nas estranhas miragens e desbloqueiem novas memórias na forma de locais ou cartas de encontros. O número indicado pela palavra-chave miragem representa quantas pistas são necessárias para virá-la, enquanto que o título da carta em parênteses indica quais memórias podem aparecer como resultado.

☉ Como uma habilidade , os investigadores em um local de miragem podem gastar o número indicado de pistas como grupo para virá-la e resolver a carta de história do outro lado.

☉ Quando um local com a palavra-chave miragem entra em jogo (incluindo durante a preparação), para cada carta indicada por sua palavra-chave miragem que já estiver em jogo ou no painel de vitória, reduza o valor de pista do local em seu valor de miragem.

◆ **Observação: é pouco provável que isso aconteça na primeira vez que você jogar Miragem Fatal, mas é muito provável que aconteça durante uma incursão posterior.**

◆ *Por exemplo: Prisão de Memórias tem um valor de pista de 3  e tem o seguinte texto: "Miragem 1  (Acampamento Base, Convés do Theodosia, Corredores da Universidade)." Quando Prisão de Memórias entra em jogo, os investigadores verificam quais das três cartas indicadas por sua palavra-chave miragem já estão em jogo ou no painel de vitória. Tanto Corredores da Universidade quanto Convés do Theodosia já estão em jogo, mas Acampamento Base ainda está separado. Portanto, o valor de pista de Prisão de Memórias é reduzido em 2 , o que significa que apenas um número de pistas igual a 1  é colocado sobre ela quando ela entra em jogo.*

☉ Um local está "livre de miragens" se cada carta indicada pela palavra-chave miragem estiver em jogo ou no painel de vitória. Um local que foi liberado de miragens não pode ser virado novamente.

## NÃO LEIA antes de concluir o cenário

**Se nenhuma resolução foi alcançada (todos os investigadores foram derrotados):** você tropeça, exausto. Um sonho? Você pressiona as têmporas, sua mente dói. É como se houvesse uma britadeira dentro do seu crânio. Se o sono nesse inferno de lugar é assim, você prefere nem dormir.

- ☞ Mas não há escolha.
- ☞ Na seção "Miragem Fatal" do Registro da Campanha, sob "Memórias Banidas", anote cada carta de história presente no painel de vitória. Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta anotada neste momento (*eles não ganham pontos de experiência por cartas já registradas nesta seção*).
- ☞ Na seção "Miragem Fatal" do Registro da Campanha, sob "Memórias Descobertas", registre cada local que estiver em jogo que não seja **Outro Mundo**.
  - ☞ Risque cada local anotado sob "Memórias Descobertas" cuja carta de história correspondente também esteja anotada sob "Memórias Banidas".
- ☞ Se houver quaisquer outras cartas que não sejam de história no painel de vitória que valem Vitória X, cada investigador ganha experiência igual a tal quantidade.
- ☞ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo.
- ☞ Vá para o próximo cenário da campanha, em ordem numérica, desta forma:
  - ☞ Se o último cenário que você jogou antes deste foi Gelo e Morte, vá para o **Cenário II: Para os Picos Proibidos**.
  - ☞ Se o último cenário que você jogou antes deste foi Para os Picos Proibidos, vá para o **Cenário III: Cidade dos Seres Ancestrais**.
  - ☞ Se o último cenário que você jogou antes deste foi Cidade dos Seres Ancestrais, vá para o **Cenário IV: O Coração da Loucura**.

**Resolução 1:** você cambaleia pelo umbral e cai sobre seu colchonete, se debatendo por dentro de seu emaranhado de cobertores quentes. Nenhuma porta se fecha atrás de você. Será que aquilo tudo foi fruto da sua imaginação? Ou foi tudo real?

- ☞ Existe diferença?
- ☞ Na seção "Miragem Fatal" do Registro da Campanha, sob "Memórias Banidas", anote cada carta de história presente no painel de vitória. Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta anotada neste momento (*eles não ganham pontos de experiência por cartas já registradas nesta seção*).
- ☞ Na seção "Miragem Fatal" do Registro da Campanha, sob "Memórias Descobertas", registre cada local que estiver em jogo que não seja **Outro Mundo**.
  - ☞ Risque cada local anotado sob "Memórias Descobertas" cuja carta de história correspondente também esteja anotada sob "Memórias Banidas".
- ☞ Se houver quaisquer outras cartas que não sejam de história no painel de vitória que valem Vitória X, cada investigador ganha experiência igual a tal quantidade.
- ☞ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo.
- ☞ Vá para o próximo cenário da campanha, em ordem numérica, desta forma:
  - ☞ Se o último cenário que você jogou antes deste foi Gelo e Morte, vá para o **Cenário II: Para os Picos Proibidos**.
  - ☞ Se o último cenário que você jogou antes deste foi Para os Picos Proibidos, vá para o **Cenário III: Cidade dos Seres Ancestrais**.
  - ☞ Se o último cenário que você jogou antes deste foi Cidade dos Seres Ancestrais, vá para o **Cenário IV: O Coração da Loucura**.



## Cenário II: Para os Picos Proibidos

**Introdução 1:** o vento uiva enquanto a equipe se prepara para a longa jornada à frente. Há pouco falatório. Mesmo se conseguissem ouvir as vozes abafadas uns dos outros através do protetor de ouvidos e do cachecol, o que diriam? O silêncio do medo compartilhado é barulhento o suficiente.

Seu destino está a muitos quilômetros de distância. Os picos irregulares pairam no horizonte ao longe, provocativos. Você avalia a situação mentalmente...

Verifique o Registro da Campanha e leia cada passagem abaixo correspondente à sua situação. Depois vá para **Introdução 2**.

### Se Elijah Ashevak estiver vivo e Trenó de Madeira estiver listado sob "Suprimentos Recuperados":

"Ele não é grande ou robusto o suficiente para carregar todos nós", Elijah explica ao carregar a última caixa de suprimento no velho trenó, "mas deve ser capaz de carregar pelo menos nossas provisões e equipamentos". Ele se certifica que as linhas estejam esticadas e que todos os arreios dos cães estejam apropriadamente presos antes de acariciar Anyu, à frente da matilha, atrás da orelha. "Não estou ansioso em ter que arrastar essa coisa montanha acima, mas... vamos cruzar aquela ponte quando chegarmos lá Certo, garota. Você está pronta?" Anyu late uma vez. "Sim, eu sei que você está."

Os investigadores não sofrem efeitos negativos.

#### Caso contrário:

Você geme ao colocar uma enorme e pesada mochila cheia de equipamentos nas costas. Você definitivamente não está ansioso para a jornada sobre a neve com 18 quilos a mais, mas não tem o que fazer. Você não tem ideia de quanto tempo levará para chegar aonde está indo e precisará de tudo naquela mochila se quiser sobreviver.

Adicione 1 ficha ❄️ à bolsa de caos.

### Se Avery Claypool estiver vivo:

"O tempo pode até parecer bom agora", Claypool explica, "mas ele pode virar do nada. Caminharemos sobre o gelo na maior parte da jornada, então fiquem atentos com as rachaduras. Precisamos de 60 cm de gelo para andar em segurança, então fiquem atrás de mim o tempo todo. E eu vou usar este trado para garantir que é seguro." Ele carrega um dispositivo com ponta espiralada e lidera o caminho.

Os investigadores não sofrem efeitos negativos.

#### Caso contrário:

Vocês partem quando o céu está limpo, mas demora apenas uma hora para que o tempo vire de repente. A pesada nevasca é ruim o suficiente, mas, de fato, o que os atrasa é o gelo. Sem Claypool para guiá-los em segurança, vocês precisam prosseguir vagarosa e cuidadosamente pra garantir que sequer cheguem até as montanhas vivas.

Adicione 1 ficha ❄️ à bolsa de caos ou cada investigador sofre 1 trauma físico.

### Se Takada Hiroko estiver viva:

Ao partir, você ouve Takada cantarolando baixinho o suficiente ao ponto de você não conseguir distinguir a canção. Um dos outros, entretanto, parece ter reconhecido. "Essa música de novo", a pessoa diz. "Ouvi você cantando no Theodosia durante o caminho."

Takada suspira. "É uma música que meu pai me ensinou. Me ajuda a passar o tempo", ela explica.

Você pergunta se ela gostaria de ensiná-lo, e ela abre o primeiro sorriso desde que a jornada começou. "Sim. Gostaria sim." Vocês passam o resto da jornada cantando e fortalecendo seus laços para passar o tempo.

Os investigadores não sofrem efeitos negativos.

#### Caso contrário:

O grupo sofre com o frio em um silêncio insuportável. Cada passo é tão solitário quanto angustiante.

Adicione 1 ficha ❄️ à bolsa de caos ou cada investigador sofre 1 trauma mental.

### Se os investigadores avistaram a passagem na montanha:

Você procura a passagem segura que encontrou com Ellsworth na noite passada, guiando o restante do grupo adiante. Enormes penhascos os cercam conforme vocês se aproximam dos sopés das montanhas, bloqueando o vento frio. O atalho fornece uma passagem rápida em sua jornada em direção aos picos.

Durante a preparação, quando você revelar o local inicial, reduza seu valor de pista pela metade (arredondado para cima).

#### Caso contrário:

A tundra congelada que sobe até os sopés das montanhas irregulares é um terreno acidentado, difícil de transpor. Mesmo preparados, com calçados de neve e roupas quentes para combater o frio, o avanço é lento e difícil. A cada curva, vocês lutam contra o vento, que sopra forte o suficiente a ponto de derrubá-los. Mas vocês continuam avançando, intrépidos.

Os investigadores não sofrem efeitos negativos.

Vocês caminham sobre o gelo e a neve por muitas extenuantes horas. Por sorte, vocês não encontram mais das criaturas que encontraram nos dois dias anteriores, o que os faz pensar se aquilo tudo não passou de uma cruel miragem. Mas conforme se aproximam da base das irregulares montanhas cobertas de neve, vocês encontram outro tipo de criatura totalmente diferente.

Ela está congelada e parcialmente enterrada na neve, como se fosse um indicador macabro que os guia adiante. O corpo tem formato de tambor, com pele grossa e um par de asas de couro rasgadas. Projetando-se para fora da neve, a partir de sua metade superior, há uma parte da criatura em formato de estrela-do-mar adornada com cinco olhos mortos e um conjunto de cílios prismáticos. Cinco conjuntos de tentáculos jazem congelados. A visão da coisa os arreia de modo que nem mesmo o clima antártico faria.

Não resta dúvidas: este é um dos "Seres Ancestrais" que o professor Dyer e Danforth encontraram na última vez que eles se aventuraram no coração da Antártida. Mas o que o matou? Com certeza não foi apenas o frio, foi?

Vá para a **Preparação**.

## Preparação dos Investigadores

- ☉ Cada investigador pode escolher um membro da equipe de expedição disponível que não esteja riscado para juntar-se a ele. Coloque em jogo o ativo de história do personagem escolhido na área de jogo de tal investigador (esses ativos de história podem ser encontrados no conjunto de encontros *Equipe de Expedição*. Se o nome de tal personagem estiver marcado, em vez disso, use a versão **Resoluta** encontrada no conjunto de encontros *Miragem Fatal*). Ajuste a vida e sanidade de tal personagem de acordo com os valores indicados na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha.

## Preparação do Cenário

- ☉ Reúna todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: *Para os Picos Proibidos*, *Clima Mortal*, *Seres Ancestrais*, *Perigos Antárticos*, *Horrores Inomináveis* e *Tekeli-li*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:



- ☉ Embaralhe os sete locais Encosta da Montanha e coloque cinco deles em jogo em uma linha diagonal. Separe os dois locais restantes, fora de jogo. Coloque o local O Cume em jogo no topo da linha diagonal. A posição de cada local tem seu próprio nível de 0-5, começando no local mais baixo no nível 0 e subindo até O Cume no nível 5 (veja *posicionamento dos locais, abaixo*).

- ☞ Revele o local de nível 0. Todos os investigadores começam o jogo nesse local.

- ☉ Adicione 1 ficha à bolsa de caos.

- ☉ Verifique a seção "Suprimentos Recuperados" do Registro da Campanha e coloque em jogo cada ativo de história *Expedição* listado lá no local de nível 0. Remova do jogo todos os outros ativos de história *Expedição*.

- ☉ Separe o inimigo Terror das Estrelas, fora de jogo.

- ☉ Verifique o nível de dificuldade.

- ☞ Se você estiver jogando na dificuldade Difícil, adicione 1 perdição à agenda 1a.
- ☞ Se você estiver jogando na dificuldade Experiente, adicione 2 perdições à agenda 1a.

- ☉ Reúna e embaralhe todas as cartas de fraqueza Tekeli-li! que não estiverem no baralho de um investigador para formar o baralho Tekeli-li. Posicione-o perto do baralho de agenda.

- ☉ Embaralhe o restante das cartas de encontros para construir o baralho de encontros.

- ☉ Tudo pronto para começar o jogo.

## Adjacência dos Locais de Para os Picos Proibidos

Durante este cenário, os locais estão arranjados em uma linha diagonal, com cada local acima ou abaixo de seus vizinhos.

- ☉ Durante este cenário, cada local está conectado ao local abaixo dele e o local acima dele.

## Posicionamento dos Locais de "Para os Picos Proibidos"



## Interlúdio do Cenário: Tragédia

Encontre cada um dos membros da expedição sobreviventes (incluindo aqueles que estão atualmente sob o controle de um investigador) que não tenha o nome marcado na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha, e escolha um deles aleatoriamente. Se não houver membro nessa condição, pule o resto deste interlúdio.

*Tudo acontece em um piscar de olhos. Você mal tem tempo de gritar o nome do seu companheiro antes de ele ser agarrado. As muitas formas variáveis se enrolam em torno do corpo dele. Ele se esforça para escapar, mas não há esperanças.*

### Se a vítima for James "Cookie" Fredericks:

*O experiente veterano xinga e consegue desvencilhar o braço direito do domínio da coisa. É o suficiente para ele efetuar um único disparo com sua colt. O disparo ecoa pelas montanhas e atravessa a disforme e grotesca massa da coisa.*

Cause 2 de dano ao Terror das Estrelas.

*Então, do nada, a coisa penetra seus tentáculos no corpo de sua vítima e o rasga ao meio como um pedaço de carne crua. Um borrifo de sangue tinge a neve de vermelho. Sem cerimônias, a coisa solta o que sobrou de seu companheiro no chão e volta a atenção para você.*

Na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha, risque o nome do personagem escolhido. Se ele estava em jogo, ele é derrotado e removido do jogo.

## NÃO LEIA antes de concluir o cenário

**Se nenhuma resolução foi alcançada (todos os investigadores foram derrotados):** o restante da sua jornada através dos picos é um turbilhão de neve e pavor. Você sobe cada vez mais alto, se forçando a extremos que jamais achou ser possível. Ainda assim, o cume parece estar sempre fora de alcance. Conforme a noite cai e o clima fica ainda mais mortal, o desespero os força a procurar outro local para sobreviver.

☞ Vá para **Resolução 2**.

**Resolução 1:** a vista de cima do cume é de tirar o fôlego, mas você não está no clima de curtir a paisagem. Estendida à sua frente, do outro lado dos malditos picos, está a cidade descrita no relatório de Dyer. A visão perturbadora é inconfundível. Dezenas de construções cônicas e piramidais de ardósia e arenito estão esculpidas por toda a região como um labirinto de formas geométricas perfeitas. Apesar de desgastada pelo tempo, a cidade ainda resiste, escondida por picos irregulares e muita neve.

*Por um tempo, vocês ficam em silêncio tentando entender a impressionante visão. Não fosse pelas inúmeras provações que enfrentaram pelo caminho, este seria um momento de triunfo. Mas após os sacrifícios feitos para chegar aqui, a vitória parece vazia.*

*Um vento congelante sopra sobre os picos. O ar é rarefeito demais para vocês ficarem aqui por muito tempo. Após um momento de descanso, vocês começam a grande jornada montanha abaixo em direção à cidade alienígena. Vocês terão de acampar antes de chegar ao pé da inclinação. Com sorte, estarão escondidos das pavorosas criaturas que habitam esse lugar...*

☞ Anote no Registro da Campanha que a equipe escalou até o cume.

☞ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória.

☞ Para cada ativo de **Expedição** no painel de vitória, um investigador pode escolher adicionar tal ativo ao seu próprio baralho. Não o considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador. Para cada ativo de **Expedição** adicionado ao baralho de um investigador desta forma, ele ganha 1 de experiência bônus.

☞ Para cada ativo de **Expedição** que não estiver no painel de vitória, risque seu título da seção "Suprimentos Recuperados" do Registro da Campanha.

☞ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo.

☞ Vá para **Interlúdio II: Noite Sem Fim**.

**Resolução 2:** quando estão começando a perder a esperança, vocês encontram uma caverna escura embutida na encosta da montanha. O vento uiva fora da entrada da caverna, carregando uma repentina enxurrada de neve. Você não tem certeza do que seria pior: uma morte lenta preso dentro de uma caverna de gelo ou uma morte igualmente lenta no caminho até o cume. Mas quando um de seus companheiros liga a lanterna, você nota que pode haver uma terceira opção.

As paredes deste estreito túnel estão cobertas de estranhos hieróglifos, de um tipo que você nunca viu. Escrituras anciãs de uma língua alienígena, você presume. Possivelmente até mesmo dos Seres Ancestrais que outrora habitavam esta região. Mais importante, a caverna se aprofunda cada vez mais na encosta da montanha, muito mais longe do que o alcance da sua lanterna.

Vocês votam e decidem continuar avançando, na esperança de que o túnel os leve até outra saída. Para sua surpresa, a jornada é suave, apesar da escuridão sempre presente, dos ecos assustadores de gemidos estranhos e das vozes abafadas de algo nas profundezas desafiarem sua sanidade. Vocês continuam por horas até que, final e felizmente, avistam luz ao longe.

Vocês emergem mais uma vez na encosta da montanha, desta vez para uma vista de tirar o fôlego. Estendida diante dos seus olhos está a cidade descrita nos relatórios de Dyer. A visão perturbadora é inconfundível. Dezenas de construções cônicas e piramidais de ardósia e arenito estão esculpidas por toda a região como um labirinto de formas geométricas perfeitas. Apesar de desgastada pelo tempo, a cidade ainda resiste, escondida por picos irregulares e muita neve.

Por um tempo, vocês ficam em silêncio tentando entender a impressionante visão. De alguma forma, vocês conseguiram encontrar um caminho através da montanha. Não fosse pelas inúmeras provações que enfrentaram pelo caminho, este seria um momento de triunfo. Mas após os sacrifícios feitos para chegar aqui, a vitória parece vazia. Após um momento de descanso, vocês começam a grande jornada montanha abaixo em direção à cidade alienígena. Vocês terão de acampar antes de chegar ao pé da inclinação. Com sorte, estarão escondidos das pavorosas criaturas que habitam esse lugar...

- ☉ Anote no Registro da Campanha que a equipe encontrou outro caminho através das montanhas.
- ☉ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória.
- ☉ Risque cada título de carta na seção "Suprimentos Recuperados" do Registro da Campanha.
- ☉ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo.

☉ Vá para **Interlúdio II: Noite Sem Fim**.



## Interlúdio II: Noite Sem Fim

**Noite Sem Fim 1:** *mais uma vez em segurança, você e seus companheiros montam acampamento em silêncio. Você se maravilha com o silêncio da noite comparado às anteriores, seja devido à diminuição do tamanho da equipe ou ao clima soturno que se abate sobre o acampamento. Mas o silêncio não é nada pacífico. As horas passam e você não consegue descansar nada. Você decide, então, verificar a situação de seus companheiros...*

Você só tem tempo de verificar alguns dos membros da equipe (independentemente se eles estão vivos ou riscados). Uma por vez, escolha e leia três das seções abaixo (quatro se a equipe encontrou outro caminho através das montanhas). Se o efeito de jogo da seção escolhida não puder ser realizado, escolha uma nova seção no lugar dela. Depois de ler o número apropriado de seções, vá para **Noite Sem Fim 2**.

### Se William Dyer estiver vivo:

*Of professor anda de um lado para o outro, passando a mão pelos cabelos grisalhos. "Eles estão conectados. Eles precisam estar conectados", ele divaga consigo mesmo enquanto você se aproxima. "Os Seres Ancestrais e essas manifestações, essas 'miragens'", ele continua, como se estivesse respondendo uma pergunta que você não fez. "Quando estivemos aqui da última vez, eu vi imagens dos Seres Ancestrais em conflito com outras espécies, outros... seres alienígenas. Mas se a verdadeira fonte do medo deles estiver aqui na Terra?" O olhar dele cruza com o seu. "E se essa não era a verdadeira casa deles. E se... e se eles estivessem vigiando alguma coisa?"*

Falar com o professor Dyer o ajuda a enxergar alguma racionalidade nessa loucura toda. Qualquer um (e apenas um) investigador pode escolher e remover até cinco fraquezas Tekeli-li! do próprio baralho (embaralhando-as no restante do conjunto de encontros Tekeli-li).

### Se William Dyer estiver riscado e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Perecidos* dele no Interlúdio I:

*Você leva um tempo para ler atentamente alguns dos velhos rascunhos que o professor trouxe imaginando que poderiam ser úteis. Como você suspeitou, nenhuma das criaturas que ele ilustrou se parece com as coisas que você viu. Mas quando estava prestes a desistir, você encontra diversos rascunhos da cidade que ele alega ter encontrado além das escuras e irregulares montanhas. Eles exibem um enorme arco adornado com cinco glifos cercados por uma estrela de cinco pontas. Algo grotesco paira sob o arco, ou talvez atrás dele. As linhas do rascunho se desintegram em um emaranhado de rabiscos leves e manchas de tinta que você mal consegue descrever. Diversas outras criaturas com corpos cilíndricos e cabeças estreladas, os "Seres Ancestrais" alienígenas que Dyer descreveu em seu relatório, estão nos flancos do arco observando algo com seus membros alados estendidos para frente em reverência. Você gostaria de poder perguntar ao próprio Dyer o significado disso, mas infelizmente é tarde demais. Você pega os rascunhos e os leva consigo, na esperança de que eles possam ser úteis no futuro.*

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o evento de história Rascunhos de Dyer ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

### Se Danforth estiver vivo:

*Ninguém mais parece entender as divagações de Danforth, mas você acha que está começando a compreender. Ou, pelo menos, você é o único tentando. Afinal, o que ele viu durante a última jornada até aqui, está no coração disso tudo. "Era... isso..." ele pausa, sua voz falhando enquanto tenta explicar. "Era igual as criaturas que vimos. Tinta, névoa e cor. Ou, ao menos, eu acho que essa é a única maneira que nossos olhos humanos conseguem interpretar a verdadeira forma deles." Seus olhos estão distantes, recobertos de horror conforme ele reimagina a miragem. "Ainda está aqui. Preso, algemado. Mas temo que não por muito tempo. Não por muito tempo."*

Ouvir Danforth ilustra um pouco melhor a loucura deste lugar. Qualquer um (e apenas um) investigador pode começar o **Cenário III: Cidade dos Seres Ancestrais** com duas cartas adicionais em sua mão inicial.

### Se Danforth estiver riscado e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Perecidos* dele no Interlúdio I:

*Você decide buscar sabedoria nos pertences de Danforth, na esperança de que ele mantivesse um diário ou alguma evidência de sua expedição anterior com Dyer. No entanto, o que você encontra é uma valiosa coleção de ficção macabra e especulativa, incluindo uma cópia surrada dos trabalhos de Edgar Allan Poe. As páginas estão demarcadas com muitas tiras improvisadas, e as margens contêm muitas anotações e rascunhos, algumas relevantes, outras cujo verdadeiro significado o elude. Você não tem certeza do porquê Danforth achou que havia qualquer razão para trazer tal coleção de contos, especialmente uma tão prezada por ele. Você a abre em uma das páginas demarcadas e lê: "Não conseguimos persuadi-lo a tocar ou se aproximar disso e, quando insistimos, ele tremia e urrava 'Tekeli-li!'". Nas margens, Danforth escreveu: "O que poderia fazer alguém sair de tal paroxismo? Como eu poderia deixar esse sentimento pavoroso para trás?"*

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história *Coleção de Obras de Poe* ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.



**Se a Dra. Amy Kensler estiver viva e estiver anotado no Registro da Campanha que a Dra. Kensler está compartilhando a pesquisa dela com você:**

A Dra. Kensler não fica surpresa quando você entra na barraca dela. Ela desvia o olhar de sua mesa e baixa os óculos para olhar diretamente para você. "Veio até aqui especular sobre minhas descobertas?" ela pergunta, e você consente. "Muito bem". Você observa seu comportamento anormalmente acolhedor ao se aproximar e olhar sobre seus ombros. À sua frente, uma parte de um membro de um Ser Ancestral está dissecada com uma precisão impecável. Um líquido verde escuro mancha a carne escamosa e a superfície sob ela. Ela ergue os óculos novamente e se vira para observar a amostra. "Isso não é tão diferente de nós", ela diz, "exatamente como Dyer sugeriu em seu depoimento. E mesmo assim, de alguma forma, eles conseguem sobreviver a pressão e frio extremos. Talvez até ao vácuo do espaço. O que eu não entendo é..." ela respira fundo e continua. "O relatório do Dyer fala apenas de algumas dessas criaturas acordando de uma hibernação. Então por que há tantos deles em atividade?"

A pesquisa da Dra. Kensler permite que você veja a situação com mais clareza. Anote no Registro da Campanha que a Dra. Kensler está prestes a compreender.

**Se a Dra. Amy Kensler estiver viva, mas não estiver anotado no Registro da Campanha que a Dra. Kensler está compartilhando a pesquisa dela com você:**

A Dra. Kensler o encara friamente quando você entra em sua barraca e em seguida volta ao trabalho. "Desculpe, mas estou muito ocupada para entreter suas preocupações frívolas e não tenho tempo para ficar de enrolação. Procure outra pessoa para papear e, por favor, me deixe trabalhar."

Ela não quer vê-lo neste momento. Escolha outra pessoa (não conta no número de seções que você pode ler).

**Se a Dra. Amy Kensler estiver riscada e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Perecidos* dela no Interlúdio I:**

Você analisa as anotações da pesquisa que foram deixadas pela líder desta fadada expedição. Certamente, se alguém fosse capaz de decifrar o que vocês viram até agora, essa pessoa seria a Dra. Kensler. Talvez ela soubesse mais sobre essas criaturas do que falou. Você vasculha a barraca e verifica os pertences dela até encontrar um espesso diário cheio de anotações meticolosas sobre a jornada até a Antártida e sobre os primeiros dias que vocês passaram descarregando suprimentos e preparando o acampamento. Depois disso, as anotações se tornam menos detalhadas e mais confusas. Seu relato sobre os dias que antecederam a queda do avião não são bem um diário bem escrito, mas sim registros delirantes. Ela escreveu sobre paredes que escorriam um miasma preto, um vazio infinito sob o gelo, algo maligno e alienígena que vivia no núcleo além do portal – e depois nada.

A Dra. Kensler não era do tipo que contava seus sonhos ou criava trabalhos de ficção. Algo mexeu com ela. Algo a fez ver as coisas que escreveu. Mas como? E quando? Você se senta e continua a documentar os eventos por conta própria, na soturna esperança de que se você não sair desse continente vivo, alguém lerá isso e saberá o que aconteceu aqui...

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Registros de Kensler ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

**Se a Dra. Mala Sinha estiver viva:**

"Como você se sente?" Você pisca em silêncio, surpreso por um momento com a preocupação genuína da médica. Você veio até aqui esperando que ela revirasse os olhos e repreendesse sua condição. "Ah, para né. Eu não posso me preocupar? Depois de tudo que vimos e passamos, eu acho que estou devendo um pouco de preocupação." Com a insistência dela, você permite que ela examine seus ferimentos e busque sinais precoces de hipotermia. "Temos sorte de ainda estarmos vivos, sabe?", ela comenta baixinho enquanto abre o kit médico. "Ou talvez..." ela clica os dentes e balança a cabeça. "... talvez eles é quem são os sortudos".

A perícia da Dra. Sinha o recupera de seus ferimentos. Qualquer um (e apenas um) investigador pode curar 1 trauma físico ou apagar 1 de dano de um ativo de parceiro listado no Registro da Campanha.

**Se a Dra. Mala Sinha estiver riscada e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Perecidos* dela no Interlúdio I:**

Você não tem certeza do que o fez ir até a barraca da Dra. Sinha, mas agora que está aqui, você sabe que não encontrará quaisquer respostas entre os pertences dela. Ainda assim, talvez você possa dar uso a alguns velhos kits médicos e equipamentos para clima frio. Enquanto coloca os suprimentos médicos em uma das mochilas dela, você sente um arrepio na espinha. Você repete para si mesmo que é por necessidade, mas se aproveitar dos pertences de alguém falecido ainda pesa muito em sua consciência. Você coloca a mochila nas costas e se vira para deixar a barraca da Dra. Sinha, na esperança de afastar esse sentimento nefasto da sua mente. O chacoalhar silencioso de alguma coisa caindo do bolso da frente da mochila chama sua atenção. Você procura o objeto ao seu redor e encontra uma pequena carteira de couro contendo apenas um grampo de cabelo, uma foto da Dra. Sinha com pessoas que você presume ser a família dela e um canhoto de ingresso de um show no Teatro Riverview. Sem realmente saber porque, você a guarda no bolso. Se era importante suficiente para ela trazer até aqui, deve ter algum sentimento.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Kit Médico de Sinha ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.



### Se James "Cookie" Fredericks estiver vivo:

Você vai até Cookie tarde da noite, quando todos deveriam estar dormindo. O resto da fogueira queima silenciosamente entre vocês dois, a luz fraca lança uma sombra dançante atrás da postura curvada dele. "Creio que você não veio até aqui pedir conselhos", ele resmunga depois de um tempo. Você balança a cabeça em negação e o informa que veio até aqui apenas pela companhia. "Claro, claro. Parece que você não consegue dormir, isso sim", ele acusa. Você não responde. Você não consegue refutar a realidade. Ele respira fundo e continua. "Quando estávamos nas trincheiras, quase nunca dormíamos. Já era horrível o suficiente naquelas condições, em meio à sujeira e à lama, rodeado de moscas. E sempre que tentávamos, os alemães nos acordavam com morteiros. O cansaço era insuportável." Ele olha fixamente para o fogo. "Até mesmo uma ou duas horas era um presente de Deus. Mas, de alguma forma, eu sobrevivi àquele inferno, apesar de tudo que tentava me matar." Você pergunta como poderiam fazer o mesmo. Os lábios de Cookie se retorcem, mas a pergunta não o detém. "Certo. Presta atenção."

O conselho de Cookie o ajuda a se preparar para a jornada que virá. Qualquer um (e apenas um) investigador ganha 1 de experiência bônus.

### Se James "Cookie" Fredericks estiver riscado e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Percidos* dele no Interlúdio I:

Conforme você monta o acampamento, outro membro da equipe se aproxima com uma mochila que fazia parte dos velhos pertences de Cookie. "Acho que você é a pessoa certa para ficar com isso", o jovem diz, pesaroso, entregando o objeto a você. Você se senta perto da fogueira e examina os itens da mochila, um por um. Dentro dela, há vários pertences pessoais de Cookie: um relógio de bolso com o vidro da frente quebrado, uma caixa de fósforo estampada com o brasão do Hotel Excelsior e, claro, seu confiável revólver Colt .32. Ele está excepcionalmente bem conservado, seu tambor está polido e o cabo de madeira imaculado. Conhecendo Cookie, você deduz que isso tem mais a ver com velhos hábitos do que com o amor dele pelo item. Você abre o cilindro e vê que há apenas algumas balas. Você o rotaciona casualmente e faz uma promessa silenciosa a Cookie: não se preocupe. Vou dar um bom uso para essas balas.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história .32 Personalizado de Cookie ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Percidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

### Se Avery Claypool estiver vivo:

Você encontra Claypool na borda do acampamento, observando a cidade alienígena. "Impressionante, não?" Você concorda e diz que a arquitetura é diferente de tudo que já viu. "Não, não isso. Digo, isso também, mas olha lá—" ele aponta para os enormes picos pairando sobre a cidade em todas as direções, como uma fronteira. "Foram construídos para bloquear e afunilar o vento. Eles escolheram precisamente o lugar para construir a cidade deles. E a maneira como essas estruturas e ruas foram construídas... de certo modo, estão protegidas do excesso de neve." Ele olha para você com seriedade antes de continuar. "Essas criaturas escolheram o lugar mais inóspito da Terra para construir seu lar e, apesar disso, prosperaram." Você pergunta se talvez isso significa que o clima adverso que você enfrentou até agora irá se atenuar durante a próxima parte da jornada. "Acho improvável", ele responde. "Muitas das salvaguardas naturais que eles construíram na cidade parecer ter se desgastado. E provavelmente há muito mais gelo do que havia na época deles. Mas vou garantir que evitaremos o pior dele."

As previsões de Claypool o ajuda a se manter seguro no clima severo. Remova 1 ficha ❄ da bolsa de caos.

### Se Avery Claypool estiver riscado e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Percidos* dele no Interlúdio I:

Os pertences de Claypool estão espalhados dentro da barraca principal do acampamento, incluindo um mapa da Plataforma de Gelo Ross, marcado com várias anotações que você não entende muito bem. Um vento frio sopra e levanta uma lateral da barraca, preenchendo o espaço com ar gélido. Você fecha os braços em volta do peito para se manter aquecido. Sem Claypool, vocês estarão desprotegidos contra o perigoso clima. Ser pego em uma tempestade polar seria mortal, e ele era o único com experiência suficiente para prevê-la. Você suspira e se vira para sair, parando momentaneamente ao detectar o pesado casaco de pele empacotado junto com o restante das coisas de Claypool. Então você olha para seu próprio casaco: gasto e esfarrapado devido à árdua jornada. Você pega o de Claypool e deixa o seu velho casaco para trás. No fim das contas, talvez ele não esteja te deixando tão desprotegido assim.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Casaco de Claypool ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Percidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.



### Se Roald Ellsworth estiver vivo:

Ellsworth o toca no ombro quando você se aproxima, entregando-lhe um pequeno pacote de suprimentos. "Vamos", ele diz apontando em direção à cidade. "Vamos dar uma volta." Juntos, vocês andam vagarosamente pela neve e gelo, traçando o caminho no escuro, montanha abaixo, até que, finalmente, vocês chegam no teto angular de uma das estruturas de basalto da cidade. "Aqui, exatamente como imaginei." Ele aponta para a entrada de uma construção, uma janela parcialmente enterrada na neve na lateral da inclinação. "Podemos entrar na construção por ali e descer até o nível da rua. Será muito mais fácil do que atravessar a neve, não acha? Aqui, vou marcar no mapa. Vamos voltar ao acampamento antes que a gente se perca."

Explorar com Ellsworth lhe deu uma boa ideia de como será a jornada que enfrentarão. Anote no Registro da Campanha que os investigadores exploraram os arredores da cidade.

### Além disso, se Avery Claypool também estiver vivo:

Ao voltarem para o acampamento, Claypool se aproxima em pânico, carregando uma mochila cheia de equipamentos. "Roald! Eu— eu achei—" ele se acalma, aliviado.

"Avery, você..." Ellsworth esboça um pequeno sorriso. "Você estava preocupado comigo?"

Claypool solta a mochila e revira os olhos. "Tenho esse direito, não?" Você ri consigo mesmo e se afasta, deixando os dois se reconectarem.

### Se Roald Ellsworth estiver riscado e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Percidos* dele no Interlúdio I:

Se você não o conhecesse, diria que Ellsworth andou se preparando para o apocalipse. Apesar de sua reputação como explorador habilidoso e mochileiro experiente, uma olhada superficial nos pertences que ele deixou para trás mostra uma gama de provisões, suprimentos e equipamentos para clima frio. Enquanto o grupo divide as coisas pesadamente para colocá-las em uso, você localiza um par de botas extra resistentes a água que ele deve ter trazido como reserva. Você não sabe se qualquer um de vocês conseguiria seguir os passos dele de verdade, mas pelo menos com isso vocês poderão tentar.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Botas de Ellsworth ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Percidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

### Se Takada Hiroko estiver viva:

A intendente interina do grupo está contando alguma coisa quando você a aborda. Ela xinga ao perder a conta. "Você tem ideia do quanto tempo eu demorei para—" ela para e revira os olhos. A próxima pergunta dela sai de forma exasperada. "O que você quer?" Você informa Takada que gostaria de requisitar alguns suprimentos para a jornada à cidade alienígena de amanhã. "Ah sim, claro." Ela suspira. "Tá bom, tudo bem. Mas não pegue nada da mochila." Ela aponta para uma mochila abarrotada de peças sobressalentes de avião e provisões. "É uma... longa história", ela responde a pergunta que você não fez, encerrando a conversa.

Takada o ajuda a se equipar para a próxima parte da viagem. Qualquer um (e apenas um) investigador pode começar o **Cenário III: Cidade dos Seres Ancestrais** com 3 recursos adicionais em sua reserva de recursos.

### Se Takada Hiroko estiver riscada e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Percidos* dela no Interlúdio I:

Para alguém que supostamente se orgulhava de suas habilidades de organização, os suprimentos mecânicos de Takada estão uma bagunça absoluta. Se você não a conhecesse, diria que não havia método ou racionalidade alguma na maneira como ela guardava suas coisas, mas estamos falando de Takada, você suspeita que ela tinha algum tipo de sistema. Você passa vários minutos verificando os pertences dela em busca de alguma coisa que possa ser útil aos membros da equipe que sobraram. Sem Takada, vocês não conseguirão fazer o último avião voar. Na verdade, você conclui que serão forçados a deixar a maioria das coisas dela para trás quando partirem em direção às montanhas amanhã. Ainda assim, você imagina que poderá usar alguns dos suprimentos que ela guardou.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o evento de história Provisões de Takada ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Percidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.



### Se Elijah Ashevak estiver vivo:

Você não encontra Elijah. Em vez disso, Anyu vem até você. A enorme cadela se joga no seu colo quando você menos espera e cutuca seu rosto afetuosamente com o focinho. Você não consegue evitar as risadas enquanto tenta, em vão, afastá-la. Baba é uma coisa, baba congelada é outra completamente diferente. "Anyu, desce!" você ouve Elijah gritar, e imediatamente o leal animal sai do seu colo e se senta ao lado. "Desculpe", Elijah diz, sentando-se ao lado dela, acariciando-a atrás das orelhas. Você balança a cabeça e diz que é bacana ter uma razão para sorrir de vez em quando, mesmo em uma situação tão extrema. Ele balança a cabeça em consentimento. "Verdade. Anyu me ajudou em muitas situações como... bem, acho que nunca estive em uma situação como esta. Mas ela sempre esteve lá para mim. E parece que ela gostou muito de você também." Como se entendesse as palavras de Elijah, o cão olha para você calorosamente. Você sorri novamente e fala para ela que é recíproco. Anyu balança o rabo.

Conectar-se com Elijah e Anyu alivia um pouco a situação. Qualquer um (e apenas um) investigador pode curar 1 trauma mental ou apagar 1 de horror de um ativo de parceiro listado no Registro da Campanha.

### Se Elijah estiver riscado e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Perecidos dele no Interlúdio I*:

Você está sentado na borda do acampamento ponderando o que o destino pode ter lhe reservado quando uma cutucada o tira de seus pensamentos. Você se vira em choque, preparado para ver mais uma daquelas criaturas horríveis emergindo do gelo, mas é Anyu, a leal companheira de Elijah. A grande cadela cinza olha para você querendo alguma coisa. Você balança a cabeça e se levanta pesadamente. É luto demais para uma noite. Enquanto volta para o acampamento, você ouve passos leves na neve atrás de você. Você se vira e é Anyu. Mais uma vez, ela olha para cima e cruza o olhar com o seu. Ela está procurando consolo, ou orientação? Você se ajoelha e passa a mão enluvada nos grossos pelos dela, falando suavemente para tranquilizar os dois. Sim, Elijah se foi. Não, eu também não sei se estamos seguros. Você quer ficar comigo? Anyu balança o rabo. Então tudo bem.

Qualquer um (e apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Anyu ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

**Noite Sem Fim 2:** em vão, você tenta dormir, mas a noite parece durar para sempre, seus pensamentos vagueiam infinitamente em um emaranhado de preocupações e dúvidas.

- ☞ Se você já jogou o **Cenário ???: Miragem Fatal** nesta campanha, vá para **Noite Sem Fim 3**.
- ☞ Caso contrário, verifique a seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha.
  - ◆ Se houver três ou mais nomes riscados, pule para **Noite Sem Fim 4**.
  - ◆ Caso contrário, vá para o **Cenário III: Cidade dos Seres Ancestrais**.

**Noite Sem Fim 3:** no momento em que você está finalmente caindo no sono, a porta reaparece. Ela cintila momentaneamente, uma névoa cinzenta emana das rachaduras do batente da porta. Novamente, você está recebendo uma escolha. Mas você ousará se aventurar na ilusão frígida mais uma vez?

Os investigadores decidem (escolha uma opção):

- ☞ **Abrir a porta e se aventurar na miragem mais uma vez.** Adicione 1 ficha ☼ à bolsa de caos pelo restante da campanha. Vá para o **Cenário ???: Miragem Fatal**.
- ☞ **Ignorar a porta e permitir que ela suma.** Vá para o **Cenário III: Cidade dos Seres Ancestrais** (você poderá fazer essa escolha novamente mais tarde).

**Noite Sem Fim 4:** no momento em que você está finalmente caindo no sono, uma vaga ameaça no canto da sua mente o alerta e o faz agir. Instintivamente você procura uma arma para se defender, mas ao olhar em volta, não há nada fora do lugar. Na verdade...

Você se levanta em choque e analisa os arredores. Seu acampamento improvisado está protegido das intempéries, mas fica fundo na vastidão antártica. Mas você se encontra em um ambiente interno, em um corredor que você não identifica, mas que parece familiar. Você remove um pouco da neve que ainda está no chão ao redor do seu saco de dormir e nota um piso de ladrilhos que não estava lá antes. Um sonho?

Enquanto você duvida da veracidade deste local misterioso, as paredes e o chão tremeluzem e desaparecem. Você está de volta no frio congelante do seu acampamento, cercado por seus companheiros, exceto que a porta que leva para fora do corredor ainda está ali. Uma névoa densa e cinza rodopia à sua volta, guiando-o adiante.

Isso não é uma refração de luz natural. Há algo sobrenatural atuando aqui. O miasma espesso que envolve seu acampamento é igual à substância que compõe as horripilantes criaturas que você encontrou após a queda do avião. Você realmente quer saber o que essa coisa quer que você veja?

Os investigadores decidem (escolha uma opção):

- ☞ **Abrir a porta e se aventurar na miragem.** Vá para o **Cenário ???: Miragem Fatal**.
- ☞ **Ignorar a porta e permitir que ela suma.** Vá para o **Cenário III: Cidade dos Seres Ancestrais** (você poderá fazer essa escolha novamente mais tarde).

## Cenário III: Cidade dos Seres Ancestrais

Após ler a introdução do cenário, verifique o Registro da Campanha e leia quaisquer passagens abaixo que correspondam à sua situação.

Mesmo com o conhecimento obtido com o relatório de Dyer, você se sente completamente despreparado para a terrível vastidão da cidade blasfema no coração da Antártida e sua inescrutabilidade alienígena. Enormes torres, templos, pontes e pirâmides pontilham a larga paisagem. Sob a inevitável luz do amanhecer, o emaranhado de estruturas ciclópicas e de blocos angulares sem nome se estende por quilômetros em todas as direções, claramente real e ao mesmo tempo impossível de acreditar. É realmente uma maravilha do mundo.

### Se a Dra. Mala Sinha estiver viva:

"Lembrem-se, fiquem sob cobertura o tempo todo. Para onde estamos indo, o vento pode congelar sua pele quase instantaneamente. E mantenham-se hidratados", a Dra. Sinha observa. "O ar aqui é mais seco do que você pode imaginar." O resto do grupo consente. Nenhum de vocês chegou até aqui para ter hipotermia..., mas isso é quase tão provável quanto morrer por qualquer outra coisa neste maldito lugar.

Os investigadores não sofrem efeitos negativos.

### Caso contrário:

Vocês foram instruídos diversas vezes sobre os perigos do ambiente antártico, mas sem a Dra. Sinha, vocês estão em desvantagem avançando no clima rigoroso. O que ela não tinha de sensibilidade para lidar com pacientes, ela compensava com experiência. Pensando que poderia ter a salvado, você range os dentes e segue, se arrastando, observando seus companheiros atento a qualquer sinal de hipotermia.

Cada investigador adiciona uma fraqueza Congelamento ao próprio baralho. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

Conforme vocês descem dos cumes que cercam a cidade transpondo furtivamente suas muralhas, as inclinações dão espaço a graduais e rasos sopés salpicados de estruturas de pedras escuras e primordiais. São talvez torres e postos avançados, ligando as muralhas externas naturais da cidade aos seus arredores. "Deveríamos vasculhar uma dessas torres de observação", um dos membros da equipe sugere, apontando para a estrutura mais próxima. Você assente com a cabeça. Afinal, o relatório de Dyer observou que há muitas informações esculpidas nas paredes de diversas estruturas da cidade. Talvez você se depare com um mapa ou diagrama da cidade para ajudar em sua exploração.

### Se os investigadores exploraram os arredores da cidade:

Em vez de seguir em direção à torre de observação, você fala para os outros o seguirem. Relembrando a rota que você e Ellsworth exploraram na noite anterior, você lidera o grupo em direção à estrutura parcialmente enterrada que vocês localizaram. Demora um pouco mais para chegar lá do que na torre de observação, mas fornece um atalho fácil até o perímetro da cidade.

Durante a preparação, após você revelar o local inicial, o investigador líder descobre pistas de tal local igual à metade do seu valor de pista (arredondado para cima).

### Caso contrário:

Os investigadores não sofrem efeitos negativos.

### Se o professor William Dyer estiver vivo:

"Tenha cuidado", o professor alerta. Você está disposto a seguir a sabedoria dele, obtida por meio de duras experiências. "Os glifos inscritos aqui ilustram muito sobre a história deste lugar. Ele é antigo. Muito mais antigo do que qualquer coisa que nossa espécie já construiu."

"O que você quer dizer?" alguém entra na conversa.

"Você conhece o ditado 'as paredes tem ouvidos e as portas tem olhos'?" Dyer responde. "Não fazemos ideia do que pode estar escondido dentro dessas paredes. O que vive sob o gelo e a rocha. Fique atento... e não deixe outras vozes que não sejam as nossas chacoalharem na sua cabeça. Entendeu?"

Você assente com a cabeça, engolindo uma onda de náusea. Você não consegue evitar levar o ditado de Dyer de forma literal.

Os investigadores não sofrem efeitos negativos.

### Caso contrário:

Quando você entra na torre, o frio diminui, mas a sensação de inquietação que você sentiu ao observar a cidade à distância só cresce. Sem a sabedoria de Dyer para guiá-lo neste lugar, você se sente completamente despreparado. Cada pinga de água, cada pedrinha que se move, cada respiração silenciosa faz sua garganta fechar e seu coração acelerar. Não demorou muito para você ouvir sussurros nas paredes, vozes que não pertencem a você nem a ninguém do grupo. Quanto mais você tenta negar, mais fortes as vozes ficam. Um coral em sua mente. Seria um alerta?

Cada investigador adiciona uma fraqueza Possuído ao próprio baralho. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

O acesso à estrutura de obsidiana o recebe como a mandíbula de um predador feroz. Conforme seus olhos se ajustam à escuridão, sua curiosidade dá lugar a um intenso e profundo pavor. O angular corredor principal da estrutura é local de um absoluto massacre. Corpos mutilados de Seres Ancestrais cobrem o chão, pilhas de carne cinzenta e órgãos desfigurados e pegajosos envoltos em um fluido verde escuro e espesso. Você cambaleia com o terrível cheiro de morte. Esses corpos não são antigos. Essa matança deve ter acontecido há pouco tempo.

"O que poderia ter feito isso?" Um dos membros da equipe quebra o pesado silêncio. Os murais nas paredes chamam sua atenção, ilustrando o que você conhece como a raça dos Seres Ancestrais envolvida em uma batalha com um inimigo ancião e aterrador - não, um não: muitos. A equipe não ousa permanecer neste abatedouro por muito tempo. Cobrindo o nariz para bloquear o terrível fedor, vocês partem.

**Se James "Cookie" Fredericks estiver vivo e Dinamite estiver listada sob "Suprimentos Recuperados:"**

Infelizmente, ao tentarem sair da estrutura, vocês encontram a passagem bloqueada por gelo e escombros. Quando vocês estão pensando em um modo de escavar uma abertura, Cookie se aproxima com algumas bananas de dinamite agrupadas. "Ah, pelamor de Deus. Saiam do caminho", ele resmungando, preparando as bananas e acendendo o pavio sem qualquer outro aviso. Você e os outros correm e viram uma esquina, cobrindo os ouvidos e xingando silenciosamente. Segundos depois, uma enorme explosão treme a fundação da construção. Quando a poeira baixa, eis que Cookie criou uma saída fácil para toda a equipe. "Às vezes, Cookie, eu juro..." alguém diz.

Os investigadores não sofrem efeitos negativos.

**Caso contrário:**

Infelizmente, ao tentar sair da estrutura, vocês encontram a passagem bloqueada por gelo e escombros. Demora muito mais do que você imaginava para achar uma saída e, quando finalmente escapam, vocês já haviam sido expostos às intempéries por bastante tempo.

Adicione 1 ficha  à bolsa de caos.

O rastro do nojento sangue verde escorre sobre um suave caminho que parece ter sido esculpido por uma substância ácida, levando para fora da encosta da montanha. Na direção oposta, a cadeia de montanhas continua ao longo do perímetro da cidade. Na distância, você consegue identificar apenas uma seção escura e parcialmente enterrada da cidade, os traços de suas estruturas são completamente estranhos para você, mesmo após analisar extensivamente as anotações de Dyer. Finalmente, no coração da cidade, uma enorme pirâmide e muitos outros templos estão espalhados, subindo a alturas impressionantes apesar do desgaste do tempo.

A equipe de expedição vota para qual direção irão seguir. Compare as três colunas a seguir para ver qual delas tem a maior quantidade de membros vivos.

**Grupo Um**

- ◆ Dra. Amy Kensler
- ◆ Roald Ellsworth
- ◆ Dra. Mala Sinha

**Grupo Dois**

- ◆ Danforth
- ◆ Takada Hiroko
- ◆ Eliyah Ashevak

**Grupo Três**

- ◆ Prof. William Dyer
- ◆ Avery Claypool
- ◆ James "Cookie" Fredericks

- ☉ Se for a coluna da esquerda (Grupo Um), o grupo decide ir até o coração da cidade onde estão as estruturas maiores. Cada parceiro desse grupo escolhido para acompanhar um investigador entra em jogo com um uso adicional. Vá para a **Preparação (v. I)**.
- ☉ Se for a coluna do meio (Grupo Dois), o grupo decide seguir ao longo da cadeia de montanhas, em direção à região que Dyer e Danforth nunca exploraram. Cada parceiro desse grupo escolhido para acompanhar um investigador entra em jogo com um uso adicional. Vá para a **Preparação (v. II)**.
- ☉ Se for a coluna da direita (Grupo Três), o grupo decide seguir a trilha deixada pelas criaturas que massacraram os Seres Ancestrais. Cada parceiro desse grupo escolhido para acompanhar um investigador entra em jogo com um uso adicional. Vá para a **Preparação (v. III)**.
- ☉ Se duas ou mais colunas estiverem empatadas, o investigador escolhe uma das opções empatadas (*resolva isso como se o grupo escolhido tivesse o maior número de membros vivos*).






## Preparação dos Investigadores

- ☉ Cada investigador pode escolher um membro da equipe de expedição disponível que não esteja riscado para juntar-se a ele. Coloque em jogo o ativo de história do personagem escolhido na área de jogo de tal investigador (esses ativos de história podem ser encontrados no conjunto de encontros *Equipe de Expedição*. Se o nome de tal personagem estiver marcado, em vez disso, use a versão **Resoluta** encontrada no conjunto de encontros *Miragem Fatal*). Ajuste a vida e sanidade de tal personagem de acordo com os valores indicados na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha.

## Preparação do Cenário (v. I)

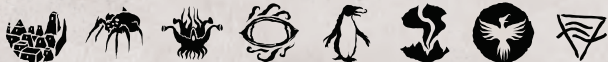
- ☉ Reúna todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: *Cidade dos Seres Ancestrais*, *Seres Ancestrais*, *Miasma*, *Horrores Inomináveis*, *Pinguins*, *Shoggoths*, *Tekeli-li* e *Portas Trancadas*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:



- ☉ Separe o conjunto de encontros *Shoggoths*.
- ☉ Crie o baralho de atos usando apenas *Perímetros da Cidade (v. I)* e *Em Busca do Desconhecido (v. I)*. Remova todas as outras cartas de ato do jogo.
- ☉ Embaralhe os dezesseis locais *Paisagem da Cidade* e coloque-os em jogo junto com *Túnel Escondido*, conforme ilustrado no mapa da página 39.
  - ◆ O investigador líder escolhe um dos oito locais das extremidades. Todos os investigadores começam o jogo no local escolhido.
  - ◆ Os locais deste cenário estão conectados a cada local adjacente (veja "*Adjacência dos Locais*" na próxima página).
- ☉ Reúna duas cópias de cada uma das seguintes fichas da coleção (não da bolsa de caos): , , , , 0, -1, -2 e -3. Coloque aleatoriamente uma dessas dezesseis fichas em cada local *Paisagem da Cidade*. Elas são "chaves" (veja "*Chaves*" na próxima página).
- ☉ Adicione 1 ficha  à bolsa de caos.
- ☉ Remova do jogo todas as três cópias do inimigo *Ser Ancestral Benigno*.
- ☉ Separe o inimigo *Terror das Estrelas*, fora de jogo.
- ☉ Remova do jogo todas as cópias das fraquezas *Congelado* e *Possuído* que não foram recebidas durante a preparação.
- ☉ Verifique o nível de dificuldade.
  - ◆ Se você estiver jogando na dificuldade *Difícil*, adicione 1 perdição à agenda 1a.
  - ◆ Se você estiver jogando na dificuldade *Experiente*, adicione 2 perdições à agenda 1a.
- ☉ Reúna e embaralhe todas as cartas de fraqueza *Tekeli-li!* que não estiverem no baralho de um investigador para formar o baralho *Tekeli-li*. Posicione-o perto do baralho de agenda.
- ☉ Embaralhe o restante das cartas de encontros para construir o baralho de encontros.
- ☉ Tudo pronto para começar o jogo.

## Preparação de Cenário (v. II)

- Reúna todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: *Cidade dos Seres Ancestrais*, *Criaturas do Gelo*, *Seres Ancestrais*, *Horrores Inomináveis*, *Pinguins*, *Silêncio e Mistério*, *Tekeli-li* e *Frio Aterrador*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:



- Separe o conjunto de encontros *Criaturas do Gelo*.
- Crie o baralho de atos usando apenas *Perímetros da Cidade (v. I)* e *Em Busca do Desconhecido (v. II)*. Remova todas as outras cartas de ato do jogo.
- Embaralhe os dezesseis locais *Paisagem da Cidade* e coloque-os em jogo junto com *Túnel Escondido*, conforme ilustrado no mapa da página 40.
  - Todos os investigadores começam o jogo no local que está no canto inferior direito.
  - Os locais deste cenário estão conectados a cada local adjacente (veja "Adjacência dos Locais" na próxima coluna).
- Reúna duas cópias de cada uma das seguintes fichas da coleção (não da bolsa de caos): 0, -1, -2 e -3. Coloque aleatoriamente uma dessas dezesseis fichas em cada local *Paisagem da Cidade*. Elas são "chaves" (veja "Chaves" na próxima coluna).
- Adicione 1 ficha à bolsa de caos.
- Remova do jogo o inimigo *Terror das Estrelas* e todas as três cópias do inimigo *Ser Ancestral Benigno*.
- Remova do jogo todas as cópias das fraquezas *Congelado* e *Possuído* que não foram recebidas durante a preparação.
- Verifique o nível de dificuldade.
  - Se você estiver jogando na dificuldade *Difícil*, adicione 1 perdição à agenda 1a.
  - Se você estiver jogando na dificuldade *Experiente*, adicione 2 perdições à agenda 1a.
- Reúna e embaralhe todas as cartas de fraqueza *Tekeli-li!* que não estiverem no baralho de um investigador para formar o baralho *Tekeli-li*. Posicione-o perto do baralho de agenda.
- Embaralhe o restante das cartas de encontros para construir o baralho de encontros.
- Tudo pronto para começar o jogo.

## Preparação de Cenário (v. III)

- Reúna todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: *Cidade dos Seres Ancestrais*, *Criaturas do Gelo*, *Miasma*, *Pinguins*, *Shoggoths*, *Tekeli-li*, *Frio Aterrador* e *Portas Trancadas*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:



- Separe o conjunto de encontros *Shoggoths*.
- Crie o baralho de atos usando apenas *Perímetros da Cidade (v. III)* e *Em Busca do Desconhecido (v. III)*. Remova todas as outras cartas de ato do jogo.
- Embaralhe os dezesseis locais *Paisagem da Cidade* e coloque-os em jogo junto com *Túnel Escondido*, conforme ilustrado no mapa da página 41.
  - Cada investigador começa o jogo no local que está no canto superior esquerdo.

- Os locais deste cenário estão conectados a cada local adjacente (veja "Adjacência dos Locais" na próxima coluna).

- Reúna duas cópias de cada uma das seguintes fichas da coleção (não da bolsa de caos): 0, -1, -2 e -3. Coloque aleatoriamente uma dessas dezesseis fichas em cada local *Paisagem da Cidade*. Elas são "chaves" (veja "Chaves" abaixo).
- Remova do jogo o inimigo *Terror das Estrelas* e todas as três cópias do inimigo *Ser Ancestral Reavivado*.
- Remova do jogo todas as cópias das fraquezas *Congelado* e *Possuído* que não foram recebidas durante a preparação.
- Verifique o nível de dificuldade.
  - Se você estiver jogando na dificuldade *Difícil*, adicione 1 perdição à agenda 1a.
  - Se você estiver jogando na dificuldade *Experiente*, adicione 2 perdições à agenda 1a.
- Reúna e embaralhe todas as cartas de fraqueza *Tekeli-li!* que não estiverem no baralho de um investigador para formar o baralho *Tekeli-li*. Posicione-o perto do baralho de agenda.
- Embaralhe o restante das cartas de encontros para construir o baralho de encontros.
- Tudo pronto para começar o jogo.

## Adjacência dos Locais na Cidade dos Seres Ancestrais

Durante este cenário, os locais são posicionados em um padrão de linhas e colunas, com cada local adjacente a outro ou outros locais.

- Durante este cenário, os locais adjacentes estão conectados um ao outro.**
- Locais adjacentes compartilham um lado (esquerda, direita, acima ou abaixo). Locais que compartilham apenas um canto não são adjacentes.

## Chaves

A preparação deste cenário instrui os jogadores a colocarem uma ficha de caos aleatória em cada um dos 16 locais *Paisagem da Cidade*, como chaves. Essas chaves nunca são colocadas na bolsa de caos e não funcionam como as fichas de caos tradicionais. Em vez disso, elas representam chaves que os investigadores podem coletar e usar durante o cenário.

As chaves podem ser adquiridas de uma dessas duas formas:

- Se um local com uma chave não tiver pistas, um investigador pode coletar a chave como uma habilidade .
- Alguns efeitos de cartas podem permitir que os investigadores colem chaves de outras formas.

Quando um investigador coleta uma chave, ele a coloca sobre sua carta de investigador. Se um investigador controlando uma ou mais chaves for eliminado, coloque cada uma dessas chaves no local dele. Como uma habilidade , um investigador pode dar qualquer número de chaves para outro investigador no mesmo local.

## Jogo Independente

Se estiver jogando no modo *Jogo Independente* e não quiser consultar outras preparações ou resoluções, você pode usar as informações abaixo ao preparar e jogar este cenário:

- Adicione 1 ficha adicional à bolsa de caos para o seu nível de dificuldade.
- Os investigadores podem escolher qual versão deste cenário irão jogar.







## Interlúdio de Cenário: Enfrentando a Loucura

Encontre cada um dos membros da expedição sobreviventes (incluindo aqueles que estão atualmente sob o controle de um investigador) que não tenha o nome marcado na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha, e escolha um deles aleatoriamente. Se não houver membro nessa condição, pule o resto deste interlúdio.

*Você não percebe o efeito dos sussurros em sua equipe até ser tarde demais. Seu companheiro não está apenas analisando a parede, ele está inclinado apoiando a orelha sobre ela, com os olhos opacos em um torpor extasiado. Ao alcançar a porta, ele não percebe, ou escolhe ignorar, o gotejar do horrendo miasma através das rachaduras; a densa névoa cinzenta que ameaça engolfá-lo por inteiro. Você grita em advertência quando a porta se abre e sabe muito bem que deve desviar o olhar no momento que o miasma sai dela. O que quer que seu companheiro tenha visto, você nunca saberá. Você vê apenas um vislumbre da inominável e abismal miséria que habita do outro lado.*

### Se a vítima for Danforth:

*O estudante arregala os olhos, permitindo que cada centímetro da horripilante visão entrase. Cada sussurro insidioso. Cada pedaço de loucura. O picador de gelo em sua mão cai no chão. "É... lindo", ele proclama finalmente. "O fosso negro... as bordas da caverna... a escada lunar..." as palavras dele ficam cada vez mais frenéticas. "O original, o eterno, o imortal!" Um sorriso terrível se forma em seu rosto.*

O investigador que controla Danforth descobre uma pista no local mais próximo que tenha uma ou mais pistas (se nenhum investigador controlar Danforth, em vez disso, o investigador líder descobre a pista).

*Seu companheiro permanece petrificado no umbral, se por puro terror ou compelido por alguma força, você não sabe dizer. Você e os outros vão em direção à porta, desviando o olhar para garantir que não sofram o mesmo destino. Você fecha a porta com uma batida pesada, trancando o resto do agitado miasma lá dentro. No momento em que o horror é encarcerado, os olhos do seu companheiro reviram e ele cai no chão.*

*Seu coração continua batendo... mas seus olhos não se abrem mais.*

Na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha, risque o nome do personagem escolhido. Se ele estava em jogo, ele é derrotado e removido do jogo.



## NÃO LEIA antes de concluir o cenário

**Se nenhuma resolução foi alcançada (todos os investigadores foram derrotados):** feridos e cansados, vocês se abrigam em relativa segurança dentro de uma das estruturas que pairam sobre a cidade. Sua única esperança é se abrigar dentro da cidade alienígena e que sua presença não seja percebida pelos habitantes que ainda vagam por suas ruas e corredores antigos.

☞ Vá para **Resolução 2**.

**Resolução 1:** uma calma silenciosa e sobrenatural os recebe conforme o grupo investiga a passagem secreta. Você espera ser recebido por som e fúria, mas esse silêncio misterioso é quase pior. Nenhuma palavra é proferida enquanto vocês se esgueiram cada vez mais fundo no duto secreto, notando a suavidade peculiar nas paredes, as marcas bizarras no chão e o distante e tênue gotejar de água.

Vocês continuam por horas em direção à escuridão, questionando seu julgamento a cada passo. Que tipo de pessoa voluntariamente adentra as mandíbulas de tal horror? Em primeiro lugar, você arriscou sua reputação aceitando embarcar nesta expedição. Depois, você arriscou a sua vida ao não dar meia volta no momento em que as coisas ficaram extremas. Agora você arrisca a sua sanidade desenterrando segredos que nenhum humano deveria descobrir.

Isso é coragem? Ou o erro final de um rebanho de tolos, muito teimosos para ver que suas próprias mortes estão no final desta estrada? Não importa. Vocês vieram muito longe para desistir agora. De um modo ou de outro, vocês terão as respostas que buscam. A única dúvida é se viverão para contar ao mundo o que encontraram.

☞ Anote em seu Registro da Campanha que a equipe encontrou o túnel escondido.

☞ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória. Cada investigador também ganha 1 de experiência adicional para cada par de ficha de caos gasta durante este cenário.

☞ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo.

☞ Vá para **Interlúdio III: Noite Final**.

**Resolução 2:** horas se passam. Vocês não ousam se aventurar lá fora, mas exploram cada fresta de seu santuário, na esperança de encontrar algo que faria esse esforço valer a pena. O que vocês encontram em vez disso é ainda mais difícil de acreditar. No subterrâneo gélido da estrutura, uma câmara sagrada abriga uma agitada piscina de miasma caleidoscópico. Uma névoa cinza e rodopiante evapora da superfície, formas familiares e estranhas alucinações se materializam e desaparecem lá dentro.

Como se sentisse sua aproximação, a piscina para de se mover e se ergue por conta própria, quase como se estivesse dando boas-vindas. Em seguida, ela se aglutina em uma bolha de cor prismática e rasteja pelo chão, parando quando vocês param, se movendo quando vocês se movem. Ela os chama, guiando-os. Vocês se entreolham, receosos. Aquilo está tentando nos mostrar alguma coisa? Está tentando nos levar para algum lugar? E se estiver... é uma boa ideia segui-la?

Eventualmente, vocês chegam a um acordo. Não tem porque ficar se enrolando aqui, e o tempo fica pior a cada minuto que se passa. Vocês decidem segui-la com cautela, na esperança de que talvez isso os leve a respostas. Vocês continuam por horas em direção à escuridão, questionando seu julgamento a cada passo. A estrutura anciã dá lugar a túneis de gelo de paredes lisas e escorregadias por um icor escuro e chão coberto por bizarras marcações de origem desconhecida. Finalmente, a bolha de miasma escorre de volta para dentro da parede e desaparece, deixando-os sozinhos com suas dúvidas, medos e o impossivelmente longo corredor, que atravessa o coração gelado da Antártida e para além das profundezas...

☞ Anote em seu Registro da Campanha que a equipe foi guiada até o túnel escondido.

☞ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória. Cada investigador também ganha 1 de experiência adicional para cada par de ficha de caos que foi gasta durante este cenário.

☞ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo.

☞ Vá para **Interlúdio III: Noite Final**.

## Interlúdio III: Noite Final

**Noite Final 1:**  *você hesitaria ao dizer que o fosso escuro em que vocês se encontram é "seguro", mas sente que este é um lugar tão bom quanto qualquer outro para descansar. Já era difícil o suficiente determinar as horas com o sol sempre alto no céu antártico, mas agora, nas profundezas sem a luz do sol, é impossível. Quando um de seus companheiros confere o relógio de bolso e informa à equipe que já se passaram quatorze horas que vocês estão no subterrâneo, a resposta é de completa incredulidade. Você não se lembra de ter viajado tanto tempo, mas seu corpo está cansado o suficiente para provar.*

*Em um silêncio lúgubre, você e os outros montam acampamento mais uma vez. O tamanho da equipe diminuiu a ponto de restar apenas você e os outros poucos especialistas entre aqueles originalmente apresentados a você pela*

*Dra. Kensler. Os demais alunos e pesquisadores estão de volta ao acampamento de barreira onde você desembarcou do Theodosia ou... não estão mais entre vocês.*

*A caverna é grande o suficiente para os poucos de vocês que restaram, e o chão gelado é quebradiço o suficiente para que vocês fixem as barracas. Ainda assim, não parece ser verdadeiramente seguro. Você se pergunta se algum dia se sentirá em segurança novamente.*

*Você só tem tempo de verificar alguns dos membros da equipe (independentemente se eles estão vivos ou riscados). Uma por vez, escolha e leia três das seções abaixo (quatro "em vez disso," se a equipe foi guiada até o túnel escondido). Se o efeito de jogo da seção escolhida não puder ser realizado, ela não conta neste total e você pode escolher uma nova seção no lugar dela. Depois de ler o número apropriado de seções, vá para **Noite Final 2**.*

### Se William Dyer estiver vivo:

*O professor, que originalmente relutava em se juntar à expedição, parece ter mudado completamente de postura... apesar desse novo lado dele preocupá-lo cada vez mais. "Eu entendo agora porque Danforth queria voltar", ele explica. "Está nos chamando. Você não sente? Você não ouve? Ele quer que continuemos avançando." Você pergunta a quem ele se refere quando diz 'ele', e o professor gesticula vagamente apontando ao redor de vocês. "Ele. Não sei. Esses fantasmas não agem como criaturas independentes, você não acha? Talvez eles sejam controlados por uma força maior. Ou..." ele pondera as próximas palavras cuidadosamente. "Talvez eles sejam todos um único ser. Extensões de uma loucura sem nome. Eu me pergunto: o que Danforth e eu descobriríamos se não tivéssemos fugido? Talvez pudéssemos ter evitado todo esse sofrimento..."*

*Falar com o professor Dyer te ajuda a enxergar alguma racionalidade nessa loucura toda. Qualquer um (apenas um) investigador pode escolher e remover até cinco fraquezas Tekeli-li! do próprio baralho (embaralhando-as no restante do conjunto de encontros Tekeli-li).*

### Se William Dyer estiver riscado e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Perecidos* dele em um Interlúdio anterior:

*Você leva um tempo para ler atentamente alguns dos velhos rascunhos que o professor trouxe, imaginando que poderiam ser úteis. Como você suspeitou, nenhuma das criaturas que ele ilustrou se parece com as coisas que você viu. Mas quando está prestes a desistir, você encontra diversos rascunhos da cidade que ele alega ter encontrado além das escuras e irregulares montanhas. Eles exibem um enorme arco adornado com cinco glifos cercados por uma estrela de cinco pontas. Algo grotesco paira sob o arco, ou talvez atrás dele. As linhas do rascunho se desintegram em um emaranhado de rabiscadas leves e manchas de tinta que você mal consegue descrever. Diversas outras criaturas com corpos cilíndricos e cabeças estreladas — os "Seres Ancestrais" alienígenas que Dyer descreveu em seu relatório — estão nos flancos do arco, observando algo com seus membros alados estendidos para frente em reverência. Você gostaria de poder perguntar ao próprio Dyer o significado disso, mas infelizmente é tarde demais. Você pega os rascunhos e os leva consigo, na esperança de que eles possam ser úteis no futuro.*

*Qualquer um (apenas um) investigador pode adicionar o evento de história Rascunhos de Dyer ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.*

### Se Danforth estiver vivo:

*Você não fala com Danforth naquela noite. É ele quem fala, mas para qual entidade, você não sabe dizer. A princípio, você acha que ele está murmurando para si mesmo como costuma fazer, mas logo percebe que é um diálogo que pode ser ouvido parcialmente. "Estamos perto", ele declara em voz baixa. "Eu segui, como você mostrou. Só mais um pouco e eu verei você novamente. Poderemos ficar juntos novamente. Poderemos ser... um só." Finalmente, você decide que ouviu o suficiente. Você coloca a mão no ombro de Danforth, assistando-o. Você pode jurar que viu uma pequena névoa vazando de seus olhos quando ele se virou, mas ele os esfrega com a manga e ela logo desaparece. "Ah, é você", ele comenta. "B-bem, então. Deveríamos descansar um pouco, não? Temos um longo dia pela frente."*

*Ouvir Danforth ilustra um pouco melhor a loucura deste lugar. Qualquer um (apenas um) investigador pode começar o **Cenário IV: O Coração da Loucura** comprando duas cartas adicionais em sua mão inicial.*

### Se Danforth estiver riscado e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Perecidos* dele em um Interlúdio anterior:

*Você decide buscar sabedoria nos pertences de Danforth, na esperança de que ele mantivesse um diário ou alguma evidência de sua expedição anterior com Dyer. No entanto, o que você encontra é uma valiosa coleção de ficção macabra e especulativa, incluindo uma cópia surrada dos trabalhos de Edgar Allan Poe. As páginas estão demarcadas com várias tiras improvisadas, e as margens contêm muitas anotações e rascunhos — algumas relevantes, outras cujo verdadeiro significado o elude. Você não tem certeza do porquê Danforth achou que havia qualquer razão para trazer tal coleção de contos, especialmente uma tão prezada por ele. Você a abre em uma das páginas demarcadas e lê: "Não conseguimos persuadi-lo a tocar ou se aproximar disso e, quando insistíamos, ele tremia e urrava 'Tekeli-li!'" Nas margens, Danforth escreveu: "O que poderia fazer alguém sair de tal paroxismo? Como eu posso deixar esse sentimento pavoroso para trás?"*

*Qualquer um (apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Coleção de Obras de Poe ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.*

**Se a Dra. Amy Kensler estiver viva e, de acordo com o Registro da Campanha, está prestes a compreender:**

A Dra. Kensler está absolutamente em pânico quando você entra em sua barraca. Ela o encara por um momento antes de voltar a inspecionar os materiais. "Está aqui em algum lugar, eu sei que está..." ela murmura. Você nunca viu a Dra. Kensler tão aflita. "Ah! Achei." O livro que ela encontra não é um de seus artigos de biologia nem um livro de diagramas anatômicos. É um velho e mofado tomo escrito em francês, sem relação alguma com as ciências. "Eu vi por aqui em uma dessas páginas..." ela murmura, vasculhando o tomo em busca de uma parte específica. Você se senta por perto em silêncio, quase assustado demais para perguntar qualquer coisa. A Dra. Kensler mudou completamente sua costureira conduta fria e estoica. "Aqui!" Ela aponta para a página e pergunta rispidamente. "Posso confiar em você?"

Você assente com a cabeça. Seja lá o que a Dra. Kensler encontrou, você sente que ela só está mostrando isso porque você tem acompanhado as descobertas dela até agora. Ela abre o tomo e mostra uma ilustração de uma hierarquia cósmica não familiar, o tipo de teoria dogmática absurda que qualquer cientista respeitado zombaria. "Henry Armitage era a única outra pessoa na universidade que não aprovava essa empreitada. Foi ele que me mostrou isso, após Dyer enviar seu relatório." Ela aponta para a seção do diagrama ilustrando a Terra, e você nota um padrão de linhas interseccionadas na borda. "O polo sul", ela diz. "No limiar da Terra, onde as linhas se encontram. A culminação de forças sobrenaturais, ele disse. Superstição sem sentido, eu pensei. Mas a minha pesquisa prova o contrário. Essas criaturas, essas miragens fantasmagóricas, eidolons de mentes fragmentadas não chegaram aqui. Elas sempre estiveram aqui. Desde o começo. Você entende?" Ela agarra a amostra de miasma com força. "E nós... não fomos os primeiros a encontrá-los."

A pesquisa da Dra. Kensler permite que você veja a situação com mais clareza. Anote no Registro da Campanha que a Dra. Kensler entende a verdadeira natureza do miasma.

**Se a Dra. Amy Kensler estiver viva, mas, de acordo com o Registro da Campanha, não está prestes a compreender:**

A Dra. Kensler o encara friamente quando você entra em sua barraca e em seguida volta ao trabalho. "Desculpe, mas estou muito ocupada para entreter suas preocupações frívolas e não tenho tempo para ficar de enrolação. Procure outra pessoa para papear e me deixe trabalhar."

Ela não quer ver você neste momento. Escolha outra pessoa (isso não conta no número de seções que você pode ler).

**Se a Dra. Amy Kensler estiver riscada e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Percidos* dela no Interlúdio I:**

Você analisa as anotações da pesquisa que foram deixadas pela líder desta fadada expedição. Certamente, se alguém fosse capaz de decifrar o que vocês viram até agora, essa pessoa seria a Dra. Kensler. Talvez ela soubesse mais sobre essas criaturas do que falou. Você vasculha a barraca e verifica os pertences dela até encontrar um espesso diário cheio de anotações meticulosas sobre a jornada até a Antártida e sobre os primeiros dias que vocês passaram descarregando suprimentos e preparando o acampamento. Depois disso, as anotações se tornam menos detalhadas e mais confusas. Seu relato sobre os dias que antecederam a queda do avião é menos um diário bem escrito e mais um registro delirante. Ela escreveu sobre paredes que escorriam um miasma preto, um vazio infinito sob o gelo, algo maligno e alienígena que vivia no núcleo além do portal – e depois, nada.

A Dra. Kensler não era do tipo que contava seus sonhos ou criava trabalhos de ficção. Algo mexeu com ela. Algo a fez ver as coisas que escreveu. Mas como? E quando? Você se senta e continua a documentar os eventos por conta própria, na soturna esperança de que, se você não sair desse continente vivo, alguém lerá isso e saberá o que aconteceu aqui...

Qualquer um (apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Registros de Kensler ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Percidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

**Se a Dra. Mala Sinha estiver viva:**

Pela primeira vez desde que a expedição começou, a Dra. Sinha o procura pessoalmente, perguntando sobre seus ferimentos. Você os mostra e ela balança a cabeça positivamente, sem repreendê-lo como de costume. Ela cuida de seus ferimentos em silêncio, até finalmente falar. "Perdi tantos pacientes que já não consigo mais contar", ela revela. "Na maioria das vezes, não tinha o que fazer. Acho que faz parte. Afinal, somos criaturas frágeis. É só envergar um pouco e quebramos." Ela amarra uma atadura em seu braço com precisão, mas você nota um leve tremor nas mãos dela. "Eu entrei nessa profissão porque não suportava ver as pessoas machucadas. Olhando para trás agora, foi uma decisão bem tola. Afinal, nessa profissão, tudo que eu faço é ver pessoas machucadas." Você pergunta se há alguma satisfação em ver as pessoas melhores, depois que ela executa seu trabalho. "Claro", ela responde, depois de um longo suspiro. "Mas dessa vez..." ela evita olhá-lo nos olhos e fala praticamente sussurrando. "Acho que não vai ser o caso. O que você acha?"

A perícia da Dra. Sinha permite que você se recupere de seus ferimentos. Qualquer um (apenas um) investigador pode curar 1 trauma físico ou apagar 1 dano de um ativo de parceiro listado no Registro da Campanha.

**Se a Dra. Mala Sinha estiver riscada e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Percidos* dela em um Interlúdio anterior:**

Você não tem certeza do que o fez ir até a barraca da Dra. Sinha, mas agora que está aqui, você sabe que não encontrará quaisquer respostas entre os pertences dela. Ainda assim, talvez você possa dar uso a alguns velhos kits médicos e equipamentos para clima frio. Enquanto coloca os suprimentos médicos em uma das mochilas dela, você sente um arrepio na espinha. Você repete para si mesmo que é por necessidade, mas se aproveitar dos pertences de alguém falecido ainda pesa muito em sua consciência. Você coloca a mochila nas costas e se vira para deixar a barraca da Dra. Sinha, na esperança de afastar esse sentimento nefasto da sua mente. O chacoalhar discreto de alguma coisa caindo do bolso da frente da mochila chama sua atenção. Você procura o objeto ao seu redor e encontra uma pequena carteira de couro contendo apenas um grampo de cabelo, uma foto da Dra. Sinha com pessoas que você presume serem a família dela e um canhoto de ingresso de um show no Teatro Riverview. Sem pensar muito no motivo, você a guarda no bolso. Se era importante o suficiente para ela trazer até aqui, deve ter algum sentimento.

Qualquer um (apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Kit Médico de Sinha ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Percidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

#### Se James "Cookie" Fredericks estiver vivo:

Cookie saca a sua Colt quando você se aproxima. Você vê pelos olhos vermelhos e a mão trêmula que ele não descansa há algum tempo. Ao ver que é apenas você, ele se desculpa e baixa a arma. "Achei que você fosse um daqueles... bom, você sabe", ele explica aborrecido. Você comenta que tem sorte por ele ainda ter um pouco de controle no gatilho. "Controle do gatilho", ele zomba. Há uma longa pausa pairando no ar. "Vamos. Me ajude com o fogo." Em silêncio, você e o experiente veterano colocam o que sobrou da lenha no centro do acampamento e tentam acendê-la. Nesse frio e com essa umidade, leva quase meia hora de esforço. O fogo consome os gravetos ansiosamente, lançando sombras dançantes nas paredes de gelo da caverna. Por fim, Cookie quebra o silêncio. "Isso", ele diz decisivamente. "Eu lembro disso." Você não se dá ao trabalho de perguntar, basta vê-lo encarando o vazio para saber que ele se refere ao sentimento de morte iminente que permeia o acampamento. "Um conselho", ele oferece, "quando chegar a hora, não hesite. Não importa quantos de nós tenham sobrado. Não importa a desgraça que estiver na sua frente. Se vacilar, morre." Você balança a cabeça em consentimento. Você tem a impressão de que Cookie nunca vacilou na vida.

O conselho de Cookie ajuda você a se preparar para a jornada que virá. Qualquer um (apenas um) investigador ganha 1 de experiência bônus.

#### Se James "Cookie" Fredericks estiver riscado e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Perecidos* dele em um Interlúdio anterior:

Enquanto você monta o acampamento, outro membro da equipe se aproxima com uma bolsa que fazia parte dos velhos pertences de Cookie. "Acho que você é a pessoa certa para ficar com isso", o jovem diz pesaroso, entregando o objeto a você. Você se senta perto da fogueira e examina os itens da bolsa, um por um. Dentro dela, há vários pertences pessoais de Cookie: um relógio de bolso com o vidro da frente quebrado, uma caixa de fósforo estampada com o brasão do Hotel Excelsior e, claro, seu confiável revólver Colt .32. Ele está excepcionalmente bem conservado, seu tambor está polido e o cabo de madeira imaculado. Conhecendo Cookie, você deduz que isso tem mais a ver com velhos hábitos do que com o amor dele pelo item. Você abre o cilindro e vê que há apenas algumas balas. Você o rotaciona casualmente e faz uma promessa silenciosa a Cookie: não se preocupe. Vou dar bom uso a essas balas.

Qualquer um (apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história .32 Personalizado de Cookie ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

#### Se Avery Claypool estiver vivo:

Claypool está analisando as paredes de gelo quando você se aproxima, seu cenho franzido de preocupação. "Era para estar mais quente aqui", ele diz, "mas mesmo sem vento, este lugar está uns 5 graus mais frio do que deveria." Nesse momento, alguma coisa se move dentro do gelo, uma sombra, talvez, ou algo que está sendo refletido na superfície. Você e Claypool se afastam instintivamente conforme a escuridão rotopia e desaparece. Nenhuma luz atrás de vocês poderia ter causado aquela sombra. "Tem... alguma coisa errada com esse gelo", Claypool sussurra. "Esse frio... não é natural. O relatório de Dyer descrevia essas estruturas internas como quentes e habitáveis, mas isso é..." vocês se entreolham. "Precisamos estar preparados. Para qualquer coisa."

As previsões de Claypool o ajudam a se manter seguro no clima severo. Remova 1 ficha ❄ da bolsa de caos.

#### Se Avery Claypool estiver riscado e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Perecidos* dele em um Interlúdio anterior:

Os pertences de Claypool estão espalhados dentro da barraca principal do acampamento, incluindo um mapa da Plataforma de Gelo Ross, que ele marcou com várias anotações que você não entende muito bem. Um vento frio sopra e levanta as abas da barraca, preenchendo o espaço com ar gélido. Você fecha os braços em volta do peito para se manter aquecido. Sem Claypool, vocês estarão desprotegidos contra o perigoso clima. Ser pego em uma tempestade polar seria mortal, e ele era o único com experiência suficiente para prevê-la. Você suspira e se vira para sair, parando momentaneamente ao detectar o pesado casaco de pele empacotado junto com o restante das coisas de Claypool. Então, você olha para seu próprio casaco: gasto e esfarrapado devido à árdua jornada. Você pega o de Claypool e deixa o seu velho casaco para trás. No fim das contas, talvez ele não esteja te deixando tão desprotegido assim.

Qualquer um (apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Casaco de Claypool ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.



#### Se Roald Ellsworth estiver vivo:

Você já sabe o que Ellsworth está pensando quando ele se aproxima com uma lanterna em uma mão e um picador de gelo na outra. "Quer dar uma voltinha?" Ele te entrega a lanterna e, juntos, vocês saem do acampamento. Vocês conversam silenciosamente e cautelosamente enquanto exploram as profundezas geladas, cobrindo muito mais terreno em dois do que teriam feito se estivessem com o restante do grupo e com o que sobrou dos suprimentos. "Você deve achar que eu sou algum tipo de louco ou tolo", ele palpita após uma hora de andança a passos largos. "Sempre saindo sozinho, me metendo em perigos desse tipo. Indo a lugares que não deveríamos ir." Você dá de ombros e aponta o fato de que você topou vir até aqui com ele. "Certo. Então duvido que a sua opinião sobre mim seja imparcial", ele brinca. Uma lufada de ar gelado e putrefato flui através da caverna, como a bafurada de uma besta monstruosa que os tem em sua garganta. "Bem, se quer saber, estou feliz que você esteja aqui", o explorador admite, com uma trepidação hesitante na voz. "Veja—" ele aponta à frente para um túnel bifurcado. A rajada fétida enfraquece, mas fica claro de que ela está vindo do caminho da esquerda. "Algo naquela direção está circulando o ar. Isso deve significar alguma coisa, certo?" Você balança a cabeça em consentimento, mas isso não está cheirando nada bem...

Explorar com Ellsworth lhe deu uma boa ideia de como será a jornada que enfrentarão. Anote no Registro da Campanha que os investigadores exploraram a passagem bifurcada.

#### Se Roald Ellsworth estiver riscado e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Percidos* dele em um Interlúdio anterior:

Se você não o conhecesse, diria que Ellsworth andou se preparando para o apocalipse. Apesar de sua reputação como explorador habilidoso e mochileiro experiente, uma olhada superficial nos pertences que ele deixou para trás mostra uma gama de provisões, suprimentos e equipamentos para clima frio. Enquanto o grupo divide as coisas pesadamente para colocá-las em uso, você localiza um par extra de botas resistentes à água que ele deve ter trazido como reserva. Você não sabe se qualquer um de vocês conseguiria seguir os passos dele de verdade, mas pelo menos com isso vocês poderão tentar.

Qualquer um (apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Botas de Ellsworth ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Percidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

#### Se Takada Hiroko estiver viva:

Você vai até Takada, não atrás de ajuda, mas com uma acusação. Ela vem se preparando em segredo, você percebe pelas provisões que ela anda escondendo do resto do grupo, pelas peças do avião que ela mexe em seu tempo livre. "Você tem razão." Ela suspira em resposta à sua alegação. "Eu estava pensando em voltar. Partir escondida, voltar até a plataforma de gelo e ir o mais longe o possível deste maldito lugar. Mas..." ela olha para o resto do grupo, o humor deles cheio de esperança apesar do clima agourento no ar. "Eu não conseguiria voltar sozinha. Não se preocupem. Não vou a lugar algum. Vão em frente, peguem o que quiserem da mochila." Você escolhe acreditar nela, apesar de não conseguir evitar a preocupação. A monotonia dela costuma ser cheia de um cinismo cansado, mas está diferente agora. Ela soa como se tivesse desistido. "Por que você ainda está aqui?" ela pergunta depois de um bom tempo. "Você conseguiu o que queria." Você nega com a cabeça e diz que está aqui por ela. Ela esboça um sorriso. "Bem, isso é bem tolo da sua parte. Mas... obrigada."

Takada te ajuda a se equipar para a próxima parte da viagem. Qualquer um (apenas um) investigador pode começar o **Cenário IV: O Coração da Loucura** com 3 recursos adicionais na própria reserva de recursos.

#### Se Takada Hiroko estiver riscada e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Percidos* dela em um Interlúdio anterior:

Para alguém que supostamente se orgulhava de suas habilidades de organização, os suprimentos mecânicos de Takada estão uma bagunça absoluta. Se você não a conhecesse, diria que não havia método ou racionalidade alguma na maneira como ela guardava suas coisas — mas como se trata de Tanaka, você suspeita que ela tinha algum tipo de sistema. Você passa vários minutos verificando os pertences dela em busca de alguma coisa que possa ser útil aos membros da equipe que sobraram. Sem Takada, vocês não conseguirão fazer o último avião voar. Na verdade, você conclui que serão forçados a deixar a maioria das coisas dela para trás quando partirem em direção às montanhas amanhã. Ainda assim, você imagina que poderá usar alguns dos suprimentos que ela guardou.

Qualquer um (apenas um) investigador pode adicionar o evento de história Provisões de Takada ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Percidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.



### Se Eliyah Ashevak estiver vivo:

Não é difícil de encontrar Eliyah. O latido insistente de Anyu torna a localização dele óbvia. "Para, menina!" ele ordena, se esforçando para mantê-la calma. O cão está na borda do acampamento, latindo para a vasta escuridão como se houvesse algo espreitando no limiar da sua visão. Talvez haja. Alguma coisa que apenas ela consiga ver. "Sério, Anyu! Pare! Você está fazendo muito barulho!" Eliyah grita. Ao ver você se aproximando, ele gesticula chamando-o para ajudar a puxá-la. "Você pode segurar a coleira dela? Precisamos levá-la para as barracas." Após um pouco de esforço, vocês finalmente conseguem segurar a cadela e levá-la de volta ao acampamento. Ela choraminga o caminho todo, com o focinho farejando o ar. "Ela está farejando alguma coisa", Eliyah diz depois que ela se acalma. "Nunca a vi assim antes. Seja lá o que esteja por aí, não deve ser nada bom. Ou normal." Ele passa a mão no cabelo e da de ombros. "Mas o que mais poderia ser novidade neste maldito lugar?"

Conectar-se com Eliyah e Anyu alivia um pouco a situação. Qualquer um (apenas um) investigador pode curar 1 trauma mental ou apagar 1 de horror de um ativo de parceiro listado no Registro da Campanha.

### Se Eliyah Ashevak estiver riscado e nenhum investigador tiver recebido a carta *Em Memória dos Percidos* dele em um Interlúdio anterior:

Você está sentado na borda do acampamento ponderando o que o destino pode ter lhe reservado, quando uma cutucada o tira de seus pensamentos. Você se vira em choque, preparado para ver mais uma daquelas criaturas horríveis emergindo do gelo — mas é apenas Anyu, a leal companheira de Eliyah. A grande cadela cinzenta olha para você com olhos suplicantes. Você balança a cabeça e se levanta pesadamente. Já é luto suficiente para uma noite. Enquanto volta para o acampamento, você ouve passos leves na neve atrás de você. Você se vira e olha para Anyu. Mais uma vez, ela olha para cima e cruza o olhar com o seu. Ela está procurando consolo, ou orientação? Você se ajoelha e passa a mão enluvada nos grossos pelos dela, falando suavemente para tranquilizar os dois. Sim, Eliyah se foi. Não, eu também não sei se estamos seguros. Você quer ficar comigo? Anyu balança o rabo. Então, tudo bem.

Qualquer um (apenas um) investigador pode adicionar o ativo de história Anyu ao próprio baralho. Essa carta pode ser encontrada no conjunto de encontros *Em Memória dos Percidos*. Não a considere ao contar o tamanho do baralho de tal investigador.

**Noite Final 2:** você tenta em vão dormir, mas a noite parece durar para sempre. Seus pensamentos vagam infinitamente em um emaranhado de preocupação e dúvida.

☞ Se você já jogou o **Cenário ???: Miragem Fatal** nesta campanha, vá para **Noite Final 3**.

☞ Caso contrário, pule para **Noite Final 4**.

**Noite Final 3:** no momento em que você está finalmente caindo no sono, a porta reaparece. Ela cintila momentaneamente, uma névoa cinzenta emana das rachaduras batente da porta. Novamente, você está recebendo uma escolha. Mas você ousará se aventurar na ilusão frígida mais uma vez?

Os investigadores decidem (escolha uma opção):

☞ **Abrir a porta e se aventurar na miragem mais uma vez.** Adicione 1 ficha \* à bolsa de caos pelo restante da campanha. Vá para o **Cenário ???: Miragem Fatal**.

☞ **Ignorar a porta e permitir que ela suma.** Vá para o **Cenário IV: O Coração da Loucura** (você não terá mais oportunidades de voltar para *Miragem Fatal* pelo resto da campanha).

**Noite Final 4:** no momento em que você está finalmente caindo no sono, uma vaga ameaça no canto da sua mente o alerta e o faz agir. Instintivamente você procura uma arma para se defender, mas ao olhar em volta, não há nada fora do lugar. Na verdade...

Você se levanta em choque e analisa os arredores. Seu acampamento improvisado está protegido das intempéries, mas fica fundo na vastidão antártica. E mesmo assim, você se encontra em um ambiente interno, em um corredor que você não identifica, mas que parece familiar. Você remove um pouco da neve que ainda está no chão ao redor do seu saco de dormir e nota um piso de ladrilhos que não estava lá antes. Um sonho?

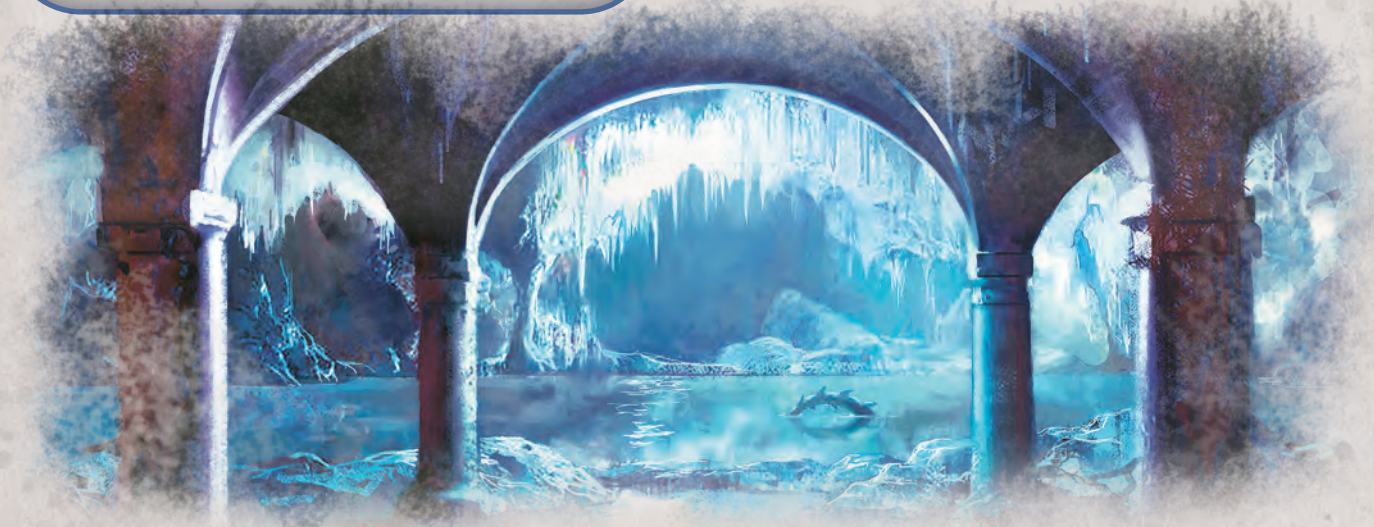
Você duvida da veracidade desse local misterioso, e as paredes e o chão tremeluzem e desaparecem. Você está de volta no frio congelante do seu acampamento, cercado por seus companheiros, exceto que a porta que leva para fora do corredor ainda está ali. Uma névoa densa e cinza rodopia à sua volta, guiando-o adiante.

Isso não é uma refração de luz natural. Há algo sobrenatural atuando aqui. O miasma espesso que envolve seu acampamento é igual à substância que compõe as horripilantes criaturas que você encontrou após a queda do avião. Você realmente quer saber o que essa coisa quer que você veja?

Os investigadores decidem (escolha uma opção):

☞ **Abrir a porta e se aventurar na miragem.** Vá para o **Cenário ???: Miragem Fatal**.

☞ **Ignorar a porta e permitir que ela suma.** Vá para o **Cenário IV: O Coração da Loucura** (você não terá mais oportunidades de voltar para *Miragem Fatal* pelo resto da campanha).



## Cenário IV: O Coração da Loucura

Após ler a introdução do cenário, verifique o Registro da Campanha e leia quaisquer passagens abaixo que correspondam à sua situação.

No próximo dia, vocês avançam ainda mais nas cavernas e fossos debaixo da crosta de gelo da Antártida. Vocês passam sob grandes arcos de obsidiana e ardósia primordial, através de corredores ornamentados e enormes pavilhões repletos de pilares, sempre descendo em direção a desconhecidas e incomensuráveis profundezas.

### Se a Dra. Amy Kensler estiver viva:

A líder da equipe reúne o grupo uma última vez a fim de encorajá-los antes de vocês deixarem a relativa segurança da superfície. "Certo, pessoal. Eu sei que essas condições não são... ideais", a Dra. Kensler começa. "Mas estamos perto. Muito, muito perto. De conseguirmos respostas. De fazer com que todo esse esforço e toda essa loucura valha alguma coisa. Apenas mais um pouco e descobriremos a verdade." Ela suspira. "Tem sido difícil. Para todos nós. Mas, por favor, aguentem comigo só mais um pouco. Eu prometo que valerá a pena." Apesar dos ânimos abalados, há um burburinho de aprovação entre os sobreviventes. Vocês não estão dispostos a recuar agora.

Os investigadores não sofrem efeitos negativos.

### Caso contrário:

Pouco a pouco, você e os sobreviventes descem cada vez mais a inclinação. O humor da sua equipe é fúnebre e desesperançoso. Você sente que nunca será capaz de voltar para casa. Você provavelmente encontrará seu fim aqui. A carga desse oneroso pensamento pesa cada um de seus passos.

Cada investigador sofre 1 trauma físico.

### Se os investigadores exploraram a passagem bifurcada:

Eventualmente, vocês chegam a uma bifurcação familiar na caverna, a mesma passagem que você e Ellsworth exploraram ontem. Você explica aos outros que sentiu uma corrente de ar na passagem da esquerda na noite anterior, e que, portanto, provavelmente não é um beco sem saída. Os outros assentem com a cabeça, e, juntos, vocês se aventuram pela passagem que você acredita ser a correta.

Após a preparação, antes do próximo jogo começar, o investigador líder pode olhar o lado revelado de quaisquer dois locais Instalação Anciã em jogo.

### Caso contrário:

Eventualmente, vocês chegam a uma bifurcação na caverna. À sua esquerda, o túnel se divide para um caminho de gelo mais estreito, de inclinação mais íngreme e mais perigosa. À sua direita, a rampa simplesmente continua em frente sem muita diferença. Sem qualquer outra informação para ajudá-los, vocês escolhem o caminho maior. Ele continua bifurcando à medida que avança, levando-os por uma longa rota serpenteante. Vocês avançam cada vez mais fundo na caverna, e agora não têm mais certeza se sabem como voltarão...

Os investigadores não sofrem efeitos negativos.

Horas se passam. Eventualmente, a passagem parece se abrir em um corredor mais largo de pedra trabalhada, com um arco final marcando o fim da titânica rampa que vocês vêm descendo. Cinco estranhos glifos adornam o arco, seus significados são incompreensíveis. O caminho do outro lado parece mais um vasto túnel subterrâneo de metrô do que uma formação cavernosa natural: rochas completamente lisas de pedras angulares ornamentadas com marcações alienígenas e ligeiramente cobertas por um icor pútrido e multicolorido.

### Se Danforth estiver vivo:

"As criaturas... elas fizeram esse lugar", Danforth argumenta enquanto vocês passam sob o último arco. "É justamente como eu suspeitei da última vez que estive aqui. Esta não é uma parte natural da Antártida. Está tudo conectado. Este é o verdadeiro coração da civilização deles." Você pergunta a Danforth o que ele quer dizer — o que vocês exploraram ontem, se não a cidade deles? "Era apenas a ponta do iceberg, com o perdão do trocadilho", ele diz. "Como o pavimento mais alto de um arranha-céus. Mas o gelo e a neve enterraram o resto. Não temos como saber". Você pergunta o quão para baixo a cidade se estende. "Baseado no que vimos sobre a história deles?" Vocês se entreolham, há suor formando-se na testa dele. Ele responde sério, "até o fundo do oceano".

Os investigadores não sofrem efeitos negativos.

### Caso contrário:

Ao cruzar o último arco, vocês começam a questionar a realidade desse lugar. Inicialmente, você achou que era uma caverna natural, mas agora está claro que os Seres Ancestrais (ou alguma outra força primordial alienígena) foram os responsáveis por projetar esse lugar. Ou será que você está entendendo tudo errado? Talvez não sejam eles os forasteiros, intrusos em sua casa. Talvez a Antártida, ou até mesmo a própria Terra, nunca deveria ter pertencido a vocês, ou a qualquer indivíduo do seu tipo. A verdade da insignificância humana abala seu âmago.

Cada investigador sofre 1 trauma mental.

### Se o Cristal Miasmático estiver listado sob "Suprimentos Recuperados:"

Sua mochila começa a brilhar assim que você chega nesta região de rocha entalhada e trabalhada. Em pânico, você arremessa a mochila de seus ombros e se afasta dela. Depois de um minuto sem qualquer movimentação, você se aproxima e a abre cuidadosamente para revelar o estranho e místico cristal que você descobriu pouco depois da queda do avião. Parece que ele está respondendo a este lugar, emanando um brilho e um zumbido grave. Não parece ser perigoso, então você prende o cristal em sua cintura e usa sua luz para guiá-lo em frente.

Os investigadores não sofrem efeitos negativos.

### Caso contrário:

A escuridão adiante parece um abismo no fundo do oceano. Suas tochas e lamparinas iluminam apenas alguns poucos metros à frente antes da luz ser engolida pela escuridão. Com a pressão intensa e o frio cortante, vocês sentem como se o peso de todo o mundo estivesse pairando sobre a equipe. É uma jornada de pavor sem precedentes.

Adicione 1 ficha ☼ à bolsa de caos.

Finalmente, no final dessa vasta câmara, vocês chegam a um tipo de conexão dentro da estrutura dormente: um imenso portal selado, ornamentado com os mesmos cinco glifos e com uma série de mecanismos integrados. Canais e sulcos marcam um caminho da superfície da porta até cada um dos cinco glifos.

Vocês ouvem uma agitação familiar do outro lado do portão, o borbulhar e espumar de miasma e a inquietação de uma névoa odiosa. "Está além desta porta", um dos membros da equipe diz, e você não tem como discordar. Você consegue sentir sua presença, ou melhor, você sentiu sua presença durante todo o caminho, desde que pisou na Antártida, agora, porém, é impossível ignorar seu chamado. Ele sussurra suavemente para você. Visões se projetam na superfície da sua mente. Seus sonhos mais selvagens e momentos mais alegres. Seus desejos mais obscuros e lutas mais duras. É uma miragem. A miragem. Selada atrás dessa porta, provavelmente por eras, observada, ou talvez até mesmo canalizada, por aqueles que vieram antes de vocês. Mas ela está escapando, pouco a pouco. As criaturas que você encontrou e enfrentou são evidência disso. Os Seres Ancestrais também sabem que ela está escapando. Eles construíram este lugar, e agora ele está abandonado...

Os investigadores decidem (escolha uma opção):

- ☉ Ficar aqui e estudar a grande porta para aprender mais. Vocês jogarão as duas partes do cenário. Vá para **O Coração da Loucura, Parte 1**.
- ☉ Não há tempo a perder. Vamos atravessar o portão! Vocês pularão a primeira parte do cenário. Vá direto para **O Coração da Loucura, Parte 2**.



## O Coração da Loucura, Parte I

Vocês decidem estudar o umbral e os muitos caminhos que divergem deste vasto túnel na esperança de descobrir um modo de impedir que a entidade do outro lado escape. Vocês acreditam que a tecnologia usada para selar esta porta está, de alguma forma, conectada aos cinco glifos. Talvez se vocês explorarem os arredores, podem encontrar as peças que estão faltando.

Vá para a **Preparação**.

### Preparação dos Investigadores

- ☉ Cada investigador pode escolher um membro da equipe de expedição disponível que não esteja riscado para juntar-se a ele. Coloque em jogo o ativo de história do personagem escolhido na área de jogo de tal investigador (esses ativos de história podem ser encontrados no conjunto de encontros *Equipe de Expedição*. Se o nome de tal personagem estiver marcado, em vez disso, use a versão **Resoluta** encontrada no conjunto de encontros *Miragem Fatal*). Ajuste a vida e sanidade de tal personagem de acordo com os valores indicados na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha.

### Preparação do Cenário

- ☉ Reúna todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: *O Coração da Loucura*, *O Grande Selo*, *Miasma*, *Horrores Inomináveis*, *Pinguins*, *Shoggoths*, *Tekeli-li*, *Males Anciões* e *Portas Trancadas*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:



- ☉ Coloque a O Portão de Y'quaa em jogo com o lado revelado para cima.
  - ◆ Todos os investigadores começam o jogo em O Portão de Y'quaa.
  - ◆ *Observação:* o lado não revelado de O Portão de Y'quaa não é usado nesta parte do cenário.
- ☉ Embaralhe todos os quinze locais Instalação Anciã (cinco do conjunto de encontros *O Grande Selo* e dez do conjunto de encontros *O Coração da Loucura*). Coloque os locais em jogo em um padrão correspondente ao mapa da página 52. Cada local é colocado aleatoriamente em um dos espaços indicados pelo mapa.
  - ◆ Os locais Instalação Anciã deste cenário são organizados em cinco raios que se ramificam a partir do O Portão de Y'quaa, e três anéis que o cercam.
- ☉ Separe as cinco fichas de selo, fora de jogo.
- ☉ Verifique o nível de dificuldade.
  - ◆ Se você estiver jogando na dificuldade Difícil, adicione 1 perdição à agenda 1a.
  - ◆ Se você estiver jogando na dificuldade Experiente, adicione 2 perdições à agenda 1a.
- ☉ Reúna e embaralhe todas as cartas de fraqueza Tekeli-li! que não estiverem no baralho de um investigador para formar o baralho Tekeli-li. Posicione-o perto do baralho de agenda.
- ☉ Embaralhe o restante das cartas de encontros para construir o baralho de encontros.
- ☉ Tudo pronto para começar o jogo.

## Locais da Instalação Anciã

Os locais da Instalação Anciã estão dispersos em múltiplos conjuntos de encontros (por exemplo, neste cenário, tanto o conjunto de encontros *O Coração da Loucura* quanto *O Grande Selo* contém locais Instalação Anciã). Como esses locais podem ser provenientes de diferentes conjuntos de encontros, eles não exibem um ícone de conjunto de encontros em seu lado não revelado. Para descobrir a qual conjunto de encontros um local Instalação Anciã pertence, verifique seu lado revelado.

## Selos

Este cenário introduz cinco fichas de selo que representam importantes artefatos tecnológicos necessários para conter a loucura dentro de O Portão de Y'quaa. Cada ficha de selo tem seu próprio símbolo, desta forma:



O Selo ☾    O Selo ψ    O Selo ⦿    O Selo G    O Selo S

Cada uma dessas fichas de selo possui um lado dormente e um lado ativado. O lado ativado é identificado pelo símbolo brilhoso.



Dormite

Ativado

Os investigadores serão instruídos sobre quando devem colocar os selos em jogo, e se devem colocá-los ativados ou dormentes. **Os selos não possuem efeitos de jogo.** Os investigadores devem descobrir como coletar, ativar e utilizar esses selos para acabar com essa loucura.

Quando um investigador coleta um selo, ele o coloca sobre sua carta de investigador. Se um investigador que controla um ou mais selos for eliminado (exceto por renúncia), remova esses selos do jogo. Tais selos são perdidos para sempre.

Como uma habilidade ➤, um investigador pode passar um selo para outro investigador no mesmo local ou coletar um selo de outro investigador que esteja no mesmo local.

## Adjacência dos Locais de O Coração da Loucura

Neste cenário, os locais são organizados em um padrão de raios e círculos. Há três círculos com cinco locais cada, e cinco raios com três locais cada.

☞ Neste cenário, cada local está conectado aos locais que estão adjacentes a ele, tanto no raio quanto no círculo.

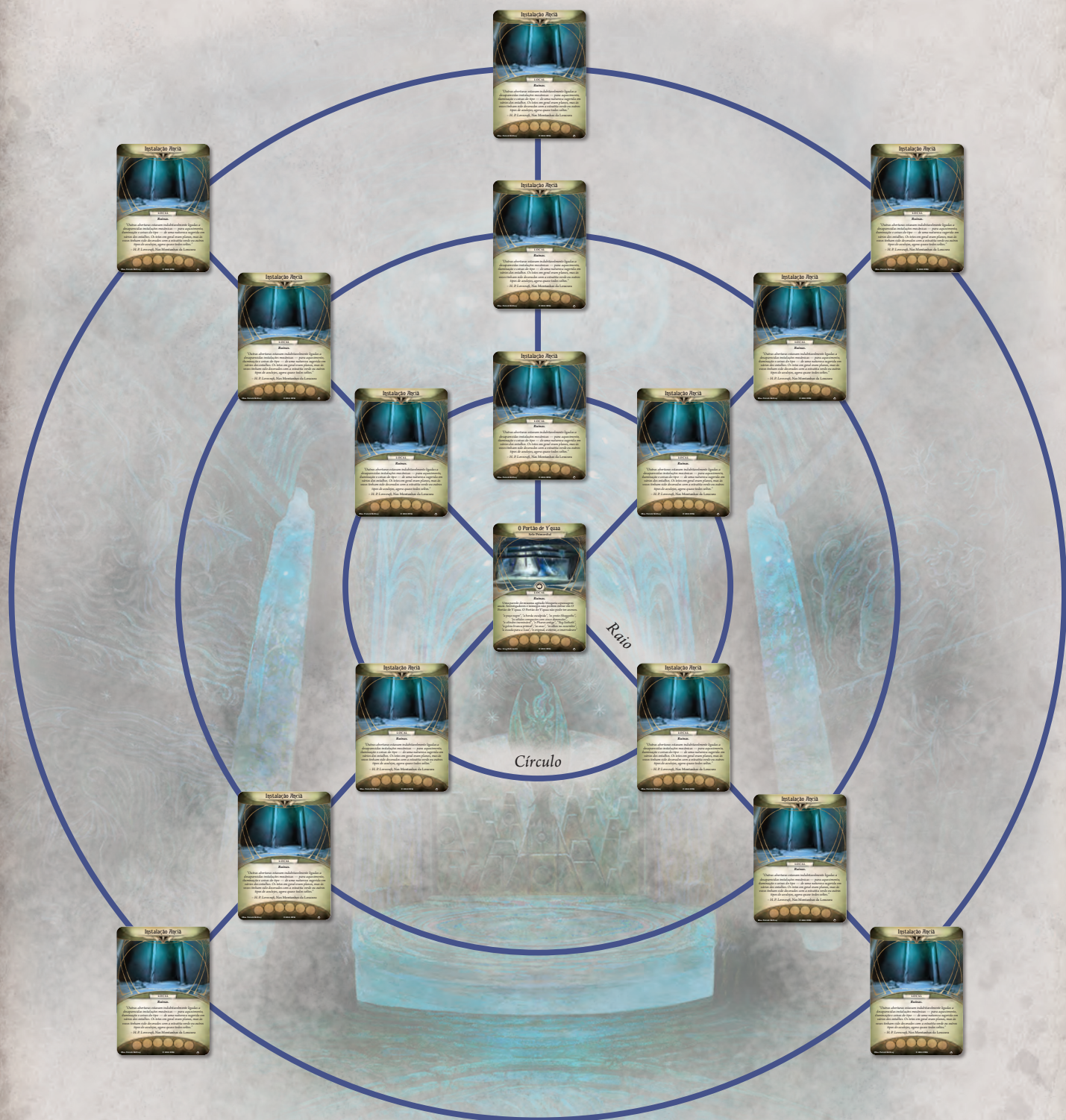
## Jogo Independente

Se estiver jogando no modo Jogo Independente e não quiser consultar outras preparações ou resoluções, você pode usar as informações abaixo ao preparar e jogar este cenário:

☞ Adicione 2 fichas 🎲 adicionais à bolsa de caos para o seu nível de dificuldade.



## Posicionamento dos Locais de "O Coração da Loucura"



Observação: durante a parte 2, cinco desses locais, escolhidos aleatoriamente, são os locais Torre Nebulosa em vez dos locais Instalação Anciã.

## Interlúdio de Cenário: O Golpe Final

*Você age instintivamente para se defender da criatura que sabe que habita o outro lado da ilusão, mas seus companheiros não parecem entender. Eles ficam boquiabertos, espantados. Seus olhos perdem o brilho, refletindo apenas a verdade que o miasma quer que eles vejam.*

### Se a vítima for a Dra. Amy Kensler:

*"Pois sim... sim, é claro..." a Dra. Kensler diz com um sorriso nos lábios. "Adoraria vê-la novamente, Mala. N-nesta sexta-feira? Tão cedo..." ela coloca uma mecha de cabelo atrás da orelha enquanto um tentáculo de miasma em formato de mão vai na direção dela...*

### Se a Dra. Mala Sinha ainda estiver viva:

*"Não!" A Dra. Sinha agarra o punho da Dra. Kensler, fazendo a mulher girar e cair em seus braços. Ela coloca as palmas das mãos firmemente sobre as bochechas da Dra. Kensler e força a colega a olhar em seus olhos, e apenas seus olhos. "Estou aqui, Amy. Estou bem aqui."*

*Os braços da Dra. Kensler tremem. "Mala! Você estava... Eu... eu quase..." ela balança a cabeça e desmorona nos braços da médica, chorando baixinho. A entidade recua, seu truque foi frustrado.*

### Caso contrário:

*Ela avança e pega a mão. A entidade a puxa para dentro da miragem, para dentro de um mundo de alegria falsa, e ela nunca mais é ouvida ou vista novamente.*

Na seção "Equipe de Expedição", risque a Dra. Amy Kensler. Se ela estava em jogo, ela é derrotada e removida do jogo.

### Se a vítima for o professor Dyer:

*"Professor Lake?" Dyer diz, reconhecendo a figura dentro do miasma. "Sim, eu li sua proposta. Se você quiser cancelar a expedição, não vou impedi-lo. Eu concordo, ainda há muitas coisas que precisamos considerar sobre a jornada..." ele se vira para os entalhes ao longo da parede e os examina como se fossem suas próprias anotações em seu quadro a giz. "Sim, eu acredito que isso seria o mais prudente..." Um tentáculo de miasma em formato de mão vai na direção dele...*

### Se a Dra. Amy Kensler ainda estiver viva:

*"Lake está morto", a Dra. Kensler diz, colocando uma mão sobre o ombro do professor. "Nós estávamos no funeral dele, juntos. Lembra? Em St. Mary." A opacidade esbranquiçada sobre os olhos de Dyer começa a sumir conforme ele volta à realidade.*

*"Sim", ele diz finalmente. "Sim, eu... eu me lembro. Foi..." ele respira fundo, fechando os olhos para afastar a dolorosa memória. "Foi uma linda cerimônia." A entidade recua, seu truque foi frustrado.*

### Caso contrário:

*Ele avança e pega a mão. A entidade o puxa para dentro da miragem, para dentro de um mundo de alegria falsa, e ele nunca mais é ouvido ou visto novamente.*

Na seção "Equipe de Expedição", risque o professor William Dyer. Se ele estava em jogo, ele é derrotado e removido do jogo.

Encontre cada membro sobrevivente da expedição (incluindo aqueles que estão sob o controle de um investigador) que não esteja com o nome marcado na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha, e escolha um deles aleatoriamente (se nenhum membro da expedição sobreviveu, pule o restante desse interlúdio). Então, leia a seção abaixo correspondente ao membro da expedição escolhido.

### Se a vítima for Danforth:

*"Estou te vendo", o jovem rapaz diz, gesticulando para a miragem como se ela fosse um velho amigo. "Sim. Sim, estou te vendo. Eu consigo te ver!" ele delira com um sorriso radiante no rosto. Um tentáculo de miasma em formato de mão vai na direção dele...*

### Se o professor William Dyer ainda estiver vivo:

*"Danforth, não!" O homem idoso entra na frente de seu aluno, bloqueando sua visão. "Não olhe para essa miragem imunda!"*

*"Mas senhor", Danforth exclama, frenético. "Você não entende. Isso... esteve aqui esse tempo todo" ele aponta para a própria tampa. "Esse tempo todo, aqui. Esperando por mim. Esperando. E eu... eu..."*

*"Olhe para mim!" Dyer grita firmemente. O aluno desvia o olhar da coisa que está atrás de seu mentor. Então, ele revira os olhos e desmaia nos braços de Dyer. A entidade recua, seu truque foi frustrado.*

### Caso contrário:

*Ele avança e pega a mão. A entidade o puxa para dentro da miragem, para dentro de um mundo de alegria falsa, e ele nunca mais é ouvido ou visto novamente.*

Na seção "Equipe de Expedição", risque Danforth. Se ele estava em jogo, ele é derrotado e removido do jogo.

### Se a vítima for Avery Claypool:

*"É lindo", Claypool murmura, seus olhos refletindo uma aurora colorida salpicada por uma suave camada de neve. "Parece... um mundo secreto. Reservado, apenas para nós. Um tesouro escondido..." ele avança e um tentáculo de miasma em formato de mão vai na direção dele...*

### Se Roald Ellsworth ainda estiver vivo:

*Ellsworth só precisa apoiar uma mão sobre o ombro de Claypool para desviar a atenção dele da miragem. "Há um tesouro aqui neste mundo para você também, Avery", ele sussurra. "Por favor, fique".*

*Os olhos azuis de Claypool tremeluzem e, então, voltam ao normal. Ele encara o olhar de Ellsworth por um momento antes de apoiar a testa na de seu companheiro. "Desculpe. Você tem razão". A entidade recua, seu truque foi frustrado.*

### Caso contrário:

*Ele avança e pega a mão. A entidade o puxa para dentro da miragem, para dentro de um mundo de alegria falsa, e ele nunca mais é ouvido ou visto novamente.*

Na seção "Equipe de Expedição", risque Avery Claypool. Se ele estava em jogo, ele é derrotado e removido do jogo.

#### Se a vítima for Takada Hiroko:

"...Pai?" Takada diz com os olhos arregalados. Lágrimas escorrem de seus olhos e ela deixa o picador de gelo cair no chão de pedra. "É você? De verdade? Mas eles disseram... eles me disseram que você..." sua voz está trêmula. Um tentáculo de miasma em formato de mão vai na direção dela...

#### Se Elijah Ashevak ainda estiver vivo:

Um latido quebra a ilusão, e a próxima coisa que você vê é Anyu saltando no peito de Takada, derrubando-a no chão. Ela luta contra o cão por um segundo antes de perceber o que aconteceu. "Anyu? Não, espera—"

"Boa garota", Elijah diz, chamando a cadela de volta para o seu lado com um sussurro. Ele a acaricia atrás das orelhas como recompensa. Takada se levanta lentamente. Há dor, vergonha e tristeza em seus olhos. Ela não diz nada, mas acena para Elijah com a cabeça. Ele acena de volta. A entidade recua, seu truque foi frustrado.

#### Caso contrário:

Ela avança e pega a mão. A entidade a puxa para dentro da miragem, para dentro de um mundo de alegria falsa, e ela nunca mais é ouvida ou vista novamente.

Na seção "Equipe de Expedição", risque Takada Hiroko. Se ela estava em jogo, ela é derrotada e removida do jogo.

#### Se a vítima for Roald Ellsworth:

Ellsworth quase não hesita em dar um passo adiante. "Para onde isso leva?" ele fala baixinho enquanto prepara sua lanterna. "Para as profundezas das instalações? Algum tipo de caverna natural? Poderia ser a descoberta do milênio!" Ele dá um passo a frente, e um tentáculo de miasma em formato de mão vai na direção dele...

#### Se James "Cookie" Fredericks ainda estiver vivo:

Em poucos segundos, Cookie está ao lado de Ellsworth. Ele interrompe o delírio de Ellsworth com um forte e rápido tapa em seu rosto. O som reverbera pela caverna. Ellsworth leva a palma da mão enluvada até o rosto. "Você sabe porque eu fiz isso", Cookie grunhe.

"Sei o escambau", Ellsworth responde, ajustando a mandíbula. Cookie abre um largo sorriso, e em seguida Ellsworth faz o mesmo. A entidade recua, seu truque foi frustrado.

#### Caso contrário:

Ela avança e pega a mão. A entidade o puxa para dentro da miragem, para dentro de um mundo de alegria falsa, e ele nunca mais é ouvido ou visto novamente.

Na seção "Equipe de Expedição", risque Roald Ellsworth. Se ele estava em jogo, ele é derrotado e removido do jogo.

#### Se a vítima for James "Cookie" Fredericks:

"Tenente... você está vivo!" Cookie arfa, quase caindo de joelhos. "E o resto do esquadrão também? Eu achei que..." o rugido de um motor de avião acentua suas perplexas palavras. "Certo, claro! Eu sabia que se tivéssemos asegurado um pouco mais..." Um tentáculo de miasma em formato de mão vai na direção dele...

#### Se Takada Hiroko ainda estiver viva:

Takada age rápida e decisivamente, agarrando a Colt de Cookie de seu coldre e disparando duas vezes contra a névoa. O tremendo som dos disparos ecoa pelos corredores cavernosos. Cookie, ainda cobrindo os ouvidos com as mãos, profere uma sequência de xingamentos para Takada enquanto ela devolve a arma para ele. "Está tentando me deixar surdo, recruta?"

#### Se a vítima for Elijah Ashevak:

"Veja, Anyu!" Elijah aponta para a miragem turva; ele vê algo que você não vê. "São eles... eles estão aqui... eles estão vivos..." Anyu tenta afastá-lo, mordendo sua mochila e puxando-a na direção oposta, mas parece que ele não percebe. Um tentáculo de miasma em formato de mão vai na direção dele...

#### Se Avery Claypool ainda estiver vivo:

Claypool agarra o braço de Elijah no momento em que Anyu rasga a alça da mochila dele. "Pare, Elijah!" ele grita. "Pare! Eles se foram, Elijah! Eles se foram! Só sobrou um, e ela precisa de você mais do que nunca!"

O silêncio permeia a caverna. Elijah pisca, seu torpor interrompido. Ele olha para Anyu, cerrando a mandíbula. "Me... me desculpa, garota", ele diz. A entidade recua, seu truque foi frustrado.

#### Caso contrário:

Ela avança e pega a mão. A entidade o puxa para dentro da miragem, para dentro de um mundo de alegria falsa, e ele nunca mais é ouvido ou visto novamente.

Na seção "Equipe de Expedição", risque Elijah Ashevak. Se ele estava em jogo, ele é derrotado e removido do jogo.

#### Se a vítima for a Dra. Mala Sinha:

"Um mundo sem morte", a Dra. Sinha observa, encarando a miragem. "Um mundo sem dor. Sem sofrimento..." ela dá um passo à frente enquanto um tentáculo de miasma em formato de mão vai na direção dela...

#### Se Danforth ainda estiver vivo:

"Os limites que dividem a Vida e a Morte são no máximo obscuros e vagos", Danforth recita enigmaticamente. "Quem poderia dizer onde um termina e o outro começa?"

Mala desperta de seu transe, e olha para o jovem. "Poe novamente?"

Ele assente com a cabeça. "Há sabedoria na certeza da morte."

"Talvez", ela admite, dando as costas para a visão que está diante dela. "Talvez". A entidade recua, seu truque foi frustrado.

#### Caso contrário:

Ela avança e pega a mão. A entidade a puxa para dentro da miragem, para dentro de um mundo de alegria falsa, e ela nunca mais é ouvida ou vista novamente.

Na seção "Equipe de Expedição", risque a Dra. Mala Sinha. Se ela estava em jogo, ela é derrotada e removida do jogo.

"Cai na real, Cookie. Você está preso aqui com a gente", ela responde.

Ele olha em volta, perplexo, antes de perceber a terrível verdade. A entidade recua, seu truque foi frustrado.

#### Caso contrário:

Ela avança e pega a mão. A entidade o puxa para dentro da miragem, para dentro de um mundo de alegria falsa, e ele nunca mais é ouvido ou visto novamente.

Na seção "Equipe de Expedição", risque a James "Cookie" Fredericks. Se ele estava em jogo, ele é derrotado e removido do jogo.

## NÃO LEIA antes de concluir o cenário

**Se nenhuma resolução foi alcançada (todos os investigadores renunciaram ou foram derrotados):** por mais que tentem, vocês não conseguem encontrar e posicionar todos os cinco selos. Esses corredores, escuros e dormentes, são o lar de muito mais do que apenas pinguins gigantes. As criaturas que habitam esse local são as mesmas que Dyer e Danforth descreveram em sua jornada: monstruosidades disformes compostas por uma geleia viscosa borbulhante coberta de olhos sem pálpebras. Vocês recuam até o portal para descansar e cuidar de seus ferimentos, mas antes que possam decidir o que fazer em seguida, algo golpeia o enorme e antigo, umbral, assustando-os mortalmente. A batida reverbera por todo o local. E mais uma, e mais uma. Vocês tentam fugir, mas é tarde demais.

☞ Vá para **Resolução 2**.

**Resolução 1:** com a enorme porta brilhando e zumbindo com algum tipo de eletricidade alienígena, vocês fazem força contra ela para abrir caminho. As respostas para todas as suas dúvidas estão aqui em algum lugar. A razão de terem vindo aqui. Vocês avançam não por suas carreiras, mas em prol de sua sanidade. Vocês precisam saber a verdade. Mesmo que ela os machuque.

☞ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória. Cada investigador ganha 1 de experiência bônus para cada selo ativado em jogo.

☞ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo. Depois, devolva-os à coleção.

☞ Vá para o **Ponto de Verificação III: O Outro Lado**.

**Resolução 2:** com um último silvo de ar e um chiado primordial, o imenso portal estoura, abrindo-se. Tentáculos de cor prismática avançam, rastejando sobre o chão e pela parede. O caos acaba em segundos. O miasma os agarra com uma força impossível, arranhando e puxando seus membros. Formas terríveis, visões familiares e pesadelos inenarráveis se desenrolam pela superfície da entidade conforme ela os puxa através do portal para o outro lado.

☞ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória. Cada investigador ganha 1 de experiência bônus para cada selo ativado em jogo.

☞ Anote na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha a vida e a sanidade atual de cada ativo de parceiro em jogo. Depois, devolva-os à coleção.

☞ Vá para o **Ponto de Verificação III: O Outro Lado**.

**Resolução 3:** o pulso de energia induzido pelo seu catastrófico erro varre toda as formas de vida da superfície da Terra.

☞ Ops.

☞ Anote em seu Registro da Campanha que o selo foi usado de forma... inapropriada.

☞ Todos os investigadores foram **mortos**.

☞ Os investigadores perdem a campanha.

## Ponto de Verificação III: O Outro Lado.

**O Outro Lado 1:** vocês acordam atordoados do outro lado. Vocês não fazem ideia de quanto tempo se passou desde que cruzaram a soleira do portal.

Vá para **O Outro Lado 2** se quiser continuar imediatamente, ou para **O Outro Lado 3** se quiser fazer um intervalo e continuar na próxima sessão de jogo.

**O Outro Lado 2:** chegou a hora de acabar com isso de uma vez por todas.

☞ Remova todos os locais de jogo, exceto O Portão de Y'quaa. Não remova nenhuma ficha de selo de O Portão de Y'quaa (remova todas as outras fichas de O Portão de Y'quaa e descarte todas as cartas desse local, normalmente).

☞ Cada investigador que tiver algum selo o mantém em sua carta de investigador (ele começará o próximo jogo com o selo). Entretanto, parece que ele perdeu qualquer carga que possuía. Se ele estiver ativado, vire-o para o lado dormente.

☞ Cada selo não controlado por um investigador ou que estiver sobre O Portão de Y'quaa é removido do jogo.

☞ Vá para **O Coração da Loucura, Parte II**.

**O Outro Lado 3:** vocês descansam e reúnem forças. Em breve, vocês terminarão isso de uma vez por todas.

☞ Na seção "O Coração da Loucura" do Registro da Campanha, sob "Selos Posicionados", desenhe cada selo ativado que estava sobre O Portão de Y'quaa quando o jogo terminou.

☞ Na seção "O Coração da Loucura" do Registro da Campanha, sob "Selos Recuperados", desenhe cada selo que estava na posse de um investigador quando o jogo terminou.

☞ Restaure o jogo normalmente.

☞ Quando estiver pronto para jogar novamente, comece em **O Coração da Loucura, Parte II**.



## O Coração da Loucura, Parte II

**Introdução 1:** a instalação é ainda mais velha e estranha além da soleira do portal antigo. Por quantas eras será que este lugar dormiu sem perturbações enquanto a Terra mudava e se desenvolvia do outro lado? Talvez ele permaneceria desta forma eternamente se não tivesse sido perturbado. Mas é muito tarde para mudar o passado. Tudo o que você pode fazer agora é trabalhar para evitar um terrível futuro.

Uma fraca luminescência enche os misteriosos corredores, energizados por algum tipo de energia avançada, parecida com eletricidade. Atrás de vocês, uma parede caleidoscópica de miasma se alinha para bloquear sua fuga. Vocês estão presos aqui, talvez para sempre. Um amaranhado de expansivos corredores se estende na direção oposta do portal, esculpidos em uma pedra lisa e cobertos de antigos murais e hieróglifos alienígenas. O ar aqui parece menos denso. A luz enverga e oscila, distorcendo sua visão como uma ilusão de ótica. Isso faz parte da realidade... ou apenas uma miragem?

A equipe estuda os murais das paredes por muitas horas. Eles ilustram uma história antiga e estranha. Uma história alternativa da Terra. Uma história muito diferente do que qualquer uma que vocês possivelmente já teriam imaginado.

🕒 Verifique o Registro da Campanha:

- ❖ Se a Dra. Kensler ainda estiver viva e entender a real natureza do miasma, vá para a **Introdução 2**.
- ❖ Caso contrário, pule para **Introdução 3**.

**Introdução 2:** a Dra. Kensler explica tudo que estudou nos murais antigos. "Os Seres Ancestrais eram viajantes. Colonizadores. Eles vieram para a Terra há mais de um bilhão de anos", ela diz, citando as próprias anotações do professor Dyer. "Mas eles não foram os primeiros aqui. Este lugar, isso tudo, mesmo naquela época, já era antigo." Ela passa as mãos ao longo do mural enquanto explica o que descobriu. "Mas aquilo preso lá dentro não é uma entidade."

Você pergunta o que ela quer dizer com isso, assustado pela revelação. Ela se vira para encará-lo, seus olhos estão flamejando com inspiração. "Eu andei estudando a fisiologia deles, tentando discernir como eles poderiam existir da maneira que existem, disformes, imateriais, sem estado. Mas eu estava indo no caminho errado. Você não pode estudar a biologia de alguma coisa inorgânica. Veja, aquilo não é uma criatura, não exatamente. É mais algum tipo de..." ela hesita, tentando achar as palavras certas. "É uma dimensão alternativa. Outra realidade, sobreposta à nossa. Um microcosmo senciente de tudo que existe. Não é feito de matéria orgânica, mas de uma imitação dela."

Esse entendimento recém descoberto dos fantasmas que vocês têm encontrado e das miragens que vocês têm visto coloca tudo em contexto. Vocês não estavam matando monstros, aquilo eram invenções de uma realidade falsa. Uma que ainda pode acontecer. Você pergunta para a Dra. Kensler se há alguma esperança de impedir tal força de escapar.

"Aquilo não é um ser vivo. Portanto não pode ser morto. Apenas contido. As instalações dos Seres Ancestrais continham cinco torres que utilizavam sua essência para energizar a civilização deles, mas após tanto tempo, eu não faço ideia se elas ainda funcionam. Mas talvez..." ela divaga, formulando um plano. Finalmente, seus olhos se arregalam ao chegar a uma conclusão. "Eu sei o que precisa ser feito. Eu sei como detê-lo. Vocês precisam encontrar tais torres e destruí-las, isso fará o lugar inteiro desabar. Enquanto isso..." ela tira a mochila dos ombros, soltando-a no chão. "Eu... eu preciso ir. Não há tempo a perder."

Você protesta contra sua partida repentina, mas ela está decidida. Ela dá as costas, olhando uma última vez para seus colegas antes de sair correndo. Você torce para que ela saiba o que está fazendo... para o bem de todos.

Anote no Registro da Campanha que a Dra. Kensler tem um plano. A Dra. Amy Kensler não pode ser escolhida para acompanhar um investigador neste jogo.

Vá para a **Preparação**.

**Introdução 3:** vocês conseguem captar apenas uma fração da verdade oculta nesses antigos murais, mas o que você descobre é quase impossível de acreditar. Quando os Seres Ancestrais vieram até a Terra, há mais de um bilhão de anos, eles não colonizaram apenas a Antártida, mas o planeta inteiro. E quando eles fizeram isso, este lugar – e a entidade que o habita – já estava aqui. Eles construíram o complexo ao redor das instalações para que pudessem estudar o ser primordial que ali se encontrava, buscando entendê-lo e, ao fazerem isso, acabaram atraindo forças além de sua própria compreensão. O portal e seus selos foram construídos para contê-lo, mas eras de falta de manutenção os enfraqueceram e os tornaram ineficientes. Você suspeita que foi a presença de vida inteligente na Antártida, os primeiros humanos que começaram a explorar seus velhos picos e planaltos gélidos, que remexeram a entidade.

Os murais falam sobre a estrutura do local, sobre as cinco torres criadas não apenas para conter a essência da criatura, mas para energizar toda a civilização dos Seres Ancestrais. Tudo que conseguem concluir é que a destruição dessas torres reduziria o complexo inteiro, ou talvez até mesmo toda a montanha onde foi construído, a escombros. Vocês não sabem se serão capazes de destruir ou conter esse horror inominável, mas não há alternativa, vocês precisam tentar. Se ele escapar, o mero conceito da realidade será reescrito ao capricho dele. Não restará mais nada, apenas a miragem. Nada além de uma distorcida e horrível imaginação. Um pesadelo do qual não há despertar.

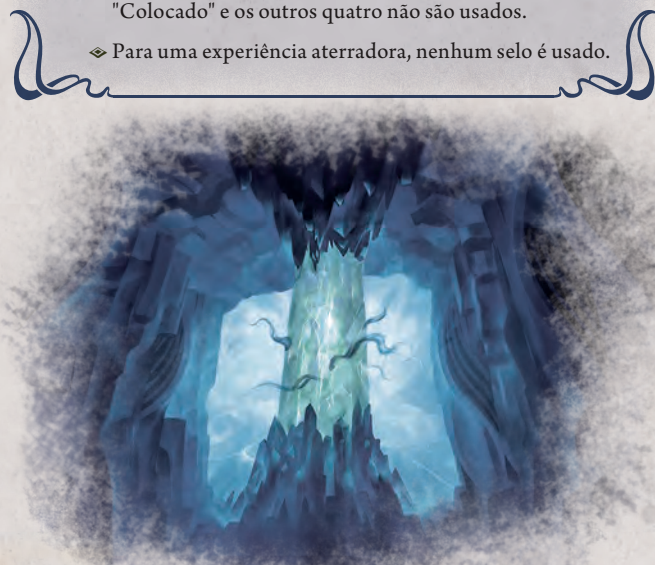
Anote no Registro da Campanha que a verdade da miragem os elude.

Vá para a **Preparação**.

### Jogo Independente

Se estiver jogando no modo Jogo Independente e não quiser consultar outras preparações ou resoluções, você pode usar as informações abaixo ao preparar e jogar este cenário:

- 🕒 Adicione 2 fichas ❖ adicionais à bolsa de caos para o seu nível de dificuldade.
- 🕒 Os investigadores podem escolher quantos selos possuem:
  - ❖ Para uma experiência mais fácil, três selos aleatórios são "Colocados" e os outros dois são "Recuperados".
  - ❖ Para uma experiência moderada, dois selos aleatórios são "Colocados", um é "Recuperado" e os outros dois não são usados.
  - ❖ Para uma experiência mais difícil, um selo aleatório é "Colocado" e os outros quatro não são usados.
  - ❖ Para uma experiência aterradora, nenhum selo é usado.



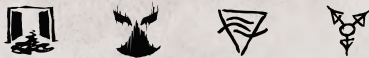
## Preparação dos Investigadores

- ☉ Cada investigador pode escolher um membro da equipe de expedição disponível que não esteja riscado para juntar-se a ele. Coloque em jogo o ativo de história do personagem escolhido na área de jogo de tal investigador (esses ativos de história podem ser encontrados no conjunto de encontros *Equipe de Expedição*. Se o nome de tal personagem estiver marcado, em vez disso, use a versão **Resoluta** encontrada no conjunto de encontros *Miragem Fatal*). Ajuste a vida e sanidade de tal personagem de acordo com os valores indicados na seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha.

## Preparação do Cenário (a partir do Ponto de Verificação)

Use o texto desta preparação apenas se você estiver continuando diretamente após jogar a Parte I.

- ☉ Reúna todas as cartas dos conjuntos de encontros *Agitação nas Profundezas*, *Agentes do Desconhecido*, *Frio Aterrador* e *Medo Avassalador*. Esses conjuntos são indicados pelos seguintes ícones:



Ao reunir o conjunto de encontros *Medo Avassalador*, reúna apenas 2x Vozes Dissonantes e 2x Congelado de Medo (não reúna 3x Restos Putrefatos).

- ☉ Procure no baralho de encontros e em todas as áreas fora de jogo por cartas dos conjuntos de encontros *O Grande Selo*, *Shoggoths* e *Portas Trancadas* (incluindo os cinco locais "Instalação Anciã" do conjunto de encontros *O Grande Selo*). Remova do jogo todas as cartas desses conjuntos de encontros. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:



- ☉ Construa o baralho de agenda usando as agendas 4-5 e o baralho de ato usando o ato 3 (essas cartas podem ser encontradas no conjunto de encontros *Agitação nas Profundezas*).

- ☉ Vire O Portão de Y'quaa para o lado não revelado.

- ☉ Pegue os cinco locais Torre Nebulosa e os dez locais Instalação Anciã restantes (do conjunto de encontros *O Coração da Loucura*), embaralhe-os e coloque-os em jogo aleatoriamente, usando o mesmo mapa da Parte I (na página S2), exceto que os cinco locais Instalação Anciã posicionados aleatoriamente serão agora locais Torre Nebulosa.

◆ **Observação: se todos os cinco locais do círculo interno forem Torre Nebulosa, recomece esse processo.**

◆ O investigador líder escolhe um local Instalação Anciã mais próximo de O Portão de Y'quaa. Todos os investigadores começam o jogo no local escolhido.

- ☉ Separe as seguintes cartas, fora de jogo: todas as quinze cópias de inimigo A Loucura Inominável, o ato A Miragem Final, os quatro locais Rampa Titânica e o local Túnel Escondido.

- ☉ Posicione as fichas de selo desta forma:

- ◆ Para cada selo ativado em O Portão de Y'quaa, escolha um investigador para assumir o controle dele.
- ◆ Cada investigador com um selo dormente começa o jogo com ele sob seu controle.
- ◆ Remova todos os outros selos do jogo.

- ☉ Embaralhe junto com o baralho de encontros o restante das cartas de encontros reunidas previamente.

- ☉ Tudo pronto para começar o jogo.

## Preparação de Cenário (do Zero)

Use o texto desta preparação se você pulou a Parte I, ou se estiver preparando a Parte II após fazer um intervalo.

- ☉ Reúna todas as cartas dos seguintes conjuntos de encontros: *O Coração da Loucura*, *Agentes do Desconhecido*, *Miasma*, *Horrores Inomináveis*, *Pinguins*, *Agitação nas Profundezas*, *Tekeli-li*, *Males Anciães*, *Frio Aterrador* e *Medo Avassalador*. Esses conjuntos são indicados pelos seguintes ícones:



Ao reunir o conjunto de encontros *Medo Avassalador*, reúna apenas 2x Vozes Dissonantes e 2x Congelado de Medo (não reúna 3x Restos Putrefatos).

- ☉ Construa o baralho de agenda usando as agendas 4-5 e o baralho de ato usando o ato 3 (essas cartas podem ser encontradas no conjunto de encontros *Agitação nas Profundezas*).

- ☉ Coloque a O Portão de Y'quaa em jogo com o lado não revelado para cima.

- ☉ Pegue os cinco locais Torre Nebulosa e os dez locais Instalação Anciã restantes (do conjunto de encontros *O Coração da Loucura*), embaralhe-os e coloque-os em jogo aleatoriamente, usando o mesmo mapa da Parte I (na página S2), exceto que os cinco locais Instalação Anciã posicionados aleatoriamente serão agora locais Torre Nebulosa.

◆ **Observação: se todos os cinco locais do círculo interno forem Torre Nebulosa, recomece esse processo.**

◆ Os locais deste cenário estão organizados em cinco raios que se ramificam a partir do O Portão de Y'quaa, e três círculos que o cercam.

◆ O investigador líder escolhe um local Instalação Anciã mais próximo de O Portão de Y'quaa. Todos os investigadores começam o jogo no local escolhido.

- ☉ Separe as seguintes cartas, fora de jogo: todas as quinze cópias de inimigo A Loucura Inominável, o ato A Miragem Final, os quatro locais Rampa Titânica e o local Túnel Escondido.

- ☉ Se você jogou a Parte I, assinale a seção "O Coração da Loucura" do Registro da Campanha. Posicione cada um dos cinco selos, desta forma:

◆ Verifique quais selos estão desenhados sob "Selos Posicionados". Para cada selo desenhado, escolha um investigador para assumir o controle de tal selo, com o lado ativado para cima.

◆ Verifique quais selos estão desenhados sob "Selos Recuperados". Para cada selo desenhado, escolha um investigador para assumir o controle de tal selo, com o lado dormente para cima.

◆ Remova todos os outros selos do jogo.

- ☉ Se você não jogou a Parte I, remova todos os cinco selos do jogo.

- ☉ Reúna e embaralhe todas as cartas de fraqueza Tekeli-li! que não estiverem no baralho de um investigador para formar o baralho Tekeli-li. Posicione-o perto do baralho de agenda.

- ☉ Embaralhe o restante das cartas de encontros para construir o baralho de encontros.

- ☉ Tudo pronto para começar o jogo.

## NÃO LEIA antes de concluir o cenário

**Se nenhuma resolução foi alcançada (todos os investigadores foram derrotados):** quando você acorda, a instalação está escura e em silêncio novamente. Você ajuda seus companheiros a levantar e recuar até a superfície, se perguntando se é tarde demais para impedir que a entidade além do portão escape. Está tudo em silêncio. Em paz. Não há mais sinais de fantasmas de gelo, miragens misteriosas ou entidades alienígenas.

De volta à cidade incrustada na montanha, você toma notas, tira fotos e coleta marcações em alto relevo. A viagem de volta até a plataforma glacial é rápida e fácil. Nem mesmo o frio luta contra vocês quando voltam ao acampamento de barreira. É como se todo o continente da Antártida tivesse se entregado a você. Vocês consideram usar esse tempo para continuar estudando o ambiente, mas, no fim, decidem voltar com suas extensas descobertas. O céu está limpo e bonito quando o navio parte da plataforma glacial, em direção ao norte.

Ainda assim, você está aflito. A entidade que estava selada além do portal dos Seres Ancestrais sumiu. Quase não havia traços dela quando vocês fugiram. O que só pode significar que ela escapou e poderia estar em qualquer lugar. Ou em todo lugar. Seus pensamentos são temerosos. Você se lembra das estranhas e vívidas miragens que as criaturas pareciam controlar. Das alucinações realistas. Você examina as palmas das mãos e se pergunta se elas são do mesmo formato que sempre foram ou uma cópia muito bem feita. O ar ao seu redor tremeluz.

...isso tudo é real?

- ☞ Anote no Registro da Campanha que a loucura inominável escapou.
- ☞ Risque todos os nomes na seção Equipe de Expedição do Registro da Campanha.
- ☞ Todos os investigadores **enlouquecem**.
- ☞ Os investigadores perdem a campanha.



**Resolução 1:** repentinamente, você sente uma lufada de ar quente e ouve um som como o de uma grande exalação. O ar bruxuleia com a distorção da miragem, e você observa em choque conforme o miasma se retrai repentinamente. Ele colapsa sobre si mesmo e recua de volta para a encosta da montanha no momento em que a avalanche começa. Rachaduras azul claro se espalham rapidamente pelos paredões. Sem as torres, a integridade não só da instalação dentro da montanha, mas de toda a cidade está comprometida. O chão de gelo se abre. A arquitetura ciclopeana da cidade alienígena começa a afundar na neve.

Então vocês escutam o rugido de um motor de avião logo acima. O último dos três aviões de Takada sobrevoa a cidade, e gritos familiares ecoam pelas ruínas das ruas anciãs. "Ali estão eles! Perto do túnel! Rápido!" Dois trenós entram em seu campo de visão puxados pelo restante dos cães que Eliyah deixou no acampamento de barreira comandados por diversos membros da tripulação do Theodosia. Vocês não conseguem segurar a surpresa e a alegria com o que veem. Eles gesticulam freneticamente para que vocês embarquem, com seus olhares fixados na montanha que desaba.

No último segundo possível, você ouve outra voz emanando de dentro do túnel. "Esperem!" A Dra. Kensler emerge da escuridão, acenando e gritando. "Esperem por mim!" Ela salta no trenó e, juntos, vocês aceleram em direção ao sopé das montanhas enquanto a cidade colapsa para dentro do gelo logo atrás.

Um dos tripulantes explica que eles consertaram o último dos aviões e decidiram usá-lo para procurar por vocês, mesmo sabendo dos riscos. "Quando vimos vocês entrando na enorme caverna sem a maior parte do equipamento, pensamos que vocês precisariam ser resgatados. Não imaginei que seria de uma forma tão literal", ele diz. Você fala que o momento que eles chegaram não podia ter sido mais perfeito.

Quando vocês chegam de volta na plataforma glacial, a Dra. Kensler instrui a tripulação a se prepararem para partir. Vocês mal desmontam o acampamento de barreira. Não importa mais. Tudo que importa agora é sair deste lugar com vida e com todas as evidências que encontraram, claro.

Ainda assim, vocês têm dúvidas. Quando estão seguros a bordo do Theodosia, vocês confrontam a Dra. Kensler e perguntam o que ela fez na instalação. A entidade estava perseguindo-os e então, de repente... "Eu falei, não é uma criatura viva", ela explica. "E sendo assim, não pode ser morto. Pelo menos, não com nossos modos. Mas ela tem algum traço de sciência, certo? Ele conhece nossos desejos. Nossas esperanças. Nossos medos." Você observa que a Dra. Kensler está falando as coisas no presente. Ela aperta a mandíbula. Há uma leve distorção no ar em volta dela. "Eu... eu fiz um acordo", ela sussurra. "Era o único jeito."

- ☞ Anote no Registro da Campanha que a loucura inominável está contida em seu hospedeiro... por enquanto.
- ☞ Risque o nome da Dra. Amy Kensler da seção "Equipe de Expedição" do Registro da Campanha. No lugar, escreva "A Entidade".
- ☞ Anote no Registro da Campanha que os sobreviventes da expedição são... e a lista de nomes de cada membro da Equipe de Expedição que não foi riscado junto com o nome de cada investigador sobrevivente.
- ☞ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória. Cada investigador ganha 10 de experiência bônus por ter salvado a realidade de um destino indescritível.
- ☞ Os investigadores vencem a campanha!

**Resolução 2:** *repentinamente, um zumbido emerge do túnel, e a esperança se renova em seu coração. Vocês passam apressadamente sob o arco enquanto rachaduras azul-claras se alastram rapidamente pelas paredes. Sem as torres, a integridade não só da instalação dentro da montanha, mas de toda a cidade está comprometida. O chão de gelo se abre. A arquitetura ciclopeana da cidade alienígena começa a afundar na neve. Esse pode ser o seu túmulo, mas ao menos vocês levarão essa entidade e o resto dessa maldita cidade junto.*

*Então vocês escutam o rugido de um motor de avião logo acima. O último dos três aviões de Takada sobrevoa a cidade, e gritos familiares ecoam pelas ruínas das ruas anciãs. "Ali estão eles! Perto do túnel! Rápido!" Dois trenós entram em seu campo de visão puxados pelo restante dos cães que Elijah deixou no acampamento de barreira comandados por diversos membros da tripulação do Theodosia. Vocês não conseguem segurar a surpresa e a alegria com o que veem. Eles gesticulam freneticamente para que vocês embarquem, com seus olhares fixados na montanha que desaba.*

*Um dos tripulantes explica que eles consertaram o último dos aviões e decidiram usá-lo para procurar por vocês, mesmo sabendo dos riscos. "Quando vimos vocês entrando na enorme caverna sem a maior parte do equipamento, pensamos que vocês precisariam ser resgatados. Não imaginei que seria de uma forma tão literal", ele diz. Você fala que o momento que eles chegaram não podia ter sido mais perfeito. Juntos, vocês aceleram em direção ao sopé das montanhas enquanto a cidade colapsa no gelo logo atrás.*

*Ao chegarem de volta na plataforma glacial, vocês falam para a tripulação se preparar para partir. Vocês mal desmontam o acampamento de barreira. Não importa mais. Tudo que importa agora é sair deste lugar com vida e com todas as evidências que encontraram, claro.*

*A viagem de volta para casa é silenciosa e pacífica, mas os seus pensamentos não são nada parecidos. Até hoje, você se pergunta sobre a verdadeira natureza da entidade que encontraram na cidade dos Seres Ancestrais. Vocês não fazem ideia do que irão contar à grande comunidade acadêmica quando retornarem. Suas ações garantiram que ninguém poderá estudar ou explorar aquela cidade tenebrosa. Mas e quanto aos Seres Ancestrais? Os que sobreviveram permanecerão escondidos? Ou eles, assim como vocês, escolheram aprender mais sobre essa nova era em que se encontram?*

*Apenas o tempo dirá. Até lá, vocês podem descansar tranquilos sabendo que a criatura que habitava sob o gelo não pode possivelmente ter sobrevivido. O ar tremeluzia em volta da sua mão enquanto escreve os toques finais de suas anotações sobre a expedição. Sim, finalmente acabou.*

*... Certo?*

- ☑ Anote em seu Registro da Campanha que a instalação foi destruída.
- ☑ Anote no Registro da Campanha que os sobreviventes da expedição são... e a lista de nomes de cada membro da Equipe de Expedição que não foi riscado junto com o nome de cada investigador sobrevivente.
- ☑ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória. Cada investigador ganha 10 de experiência bônus por ter salvo a realidade de um destino indescritível.
- ☑ Cada investigador sofre 1 trauma físico e 1 trauma mental pois nunca se recuperam verdadeiramente dessa experiência.
- ☑ Os investigadores vencem a campanha!

**Resolução 3:** *vocês passam apressadamente sob o arco enquanto a montanha começa a gemer e roncar. Vocês conseguiram destruir torres suficientes para ameaçar a integridade estrutural da instalação enterrada fundo sob a cidade, mas não foi o suficiente. Vocês irão morrer aqui, e pior, ajudaram a entidade a escapar.*

*Então vocês escutam o rugido de um motor de avião logo acima. O último dos três aviões de Takada sobrevoa a cidade, e gritos familiares ecoam pelas ruínas das ruas anciãs. "Ali estão eles! Perto do túnel! Rápido!" Dois trenós entram em seu campo de visão puxados pelo restante dos cães que Elijah deixou no acampamento de barreira comandados por diversos membros da tripulação do Theodosia. Vocês não conseguem segurar o alívio com o que veem. Eles gesticulam freneticamente para que vocês embarquem, seus olhares fixados no miasmático horror. "O que diabos é aquela coisa?" um deles grita. Mas não há tempo para explicar. Assim que sobe em um dos trenós, você os instrui a fugir.*

*Sua fuga da cidade é um borrão frenético. Vocês têm poucas lembranças de terem serpenteado pelas ruas anciãs cobertas de neve, esquivando da névoa que rastejava entre construções de ardósia lisa, de terem evitado a enxurrada de lodo caleidoscópico enquanto percorriam seu caminho pelas montanhas.*

*Após a criatura sumir de vista, um dos tripulantes explica que eles consertaram o último dos aviões e decidiram usá-lo para procurar por vocês, mesmo sabendo dos riscos. "Quando vimos vocês entrando na enorme caverna sem a maior parte do equipamento, pensamos que vocês precisariam ser resgatados. Não imaginei que seria de uma forma tão literal", ele diz.*

*Vocês estão aliviados de ver que o piloto pousou o último avião do outro lado da cadeia de montanhas. Com pressa, vocês e seus resgatadores embarcam imediatamente, junto com o restante dos cães. Ao longe, vocês conseguem ver a entidade pairando, subindo os picos irregulares em direção ao céu.*

*Vocês deixam o trenó e todos os seus suprimentos para trás. O motor ruge e toma vida, e, juntos, vocês deixam as montanhas da loucura para trás. Vocês não ousam se virar para ver o que atormentou Danforth todos esses meses, mas ainda o ouvem até hoje: guinchos ecoantes e gritos insondáveis, ventos estridentes e cortantes demais para serem naturais e sussurros pedindo que voltem.*

*Já se passou anos desde aquele acontecimento. Vocês não falam nada sobre a jornada para a grande comunidade científica. E ainda assim, até hoje não há sinal da entidade que escapou. Será que o alcance dela está limitado àquele enigmático e congelado continente? Será que ela está esperando a hora certa?*

*Ou será que ela já está aqui, no ar que respiramos? Dentro da sua mente? Mostrando uma realidade falsa? Uma miragem?*

- ☑ Anote no Registro da Campanha que a equipe escapou da instalação.
- ☑ Anote no Registro da Campanha que os sobreviventes da expedição são... e a lista de nomes de cada membro da Equipe de Expedição que não foi riscado junto com o nome de cada investigador sobrevivente.
- ☑ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de Vitória X de cada carta no painel de vitória. Cada investigador ganha 5 de experiência bônus, pois eles sobreviveram a horrores anciãs e viveram para contar a história.
- ☑ Cada investigador sofre 2 traumas físicos e 2 traumas mentais, pois nunca se recuperam verdadeiramente dessa experiência.
- ☑ Os investigadores vencem a campanha...?

## Epílogo

Verifique o Registro da Campanha: Em ordem, leia cada uma das seguintes entradas apenas se os investigadores venceram a campanha e os membros da equipe listados sobreviveram à expedição.

### Se tanto Roald Ellsworth quanto Avery Claypool sobreviveram:

Você encontra Ellsworth e Claypool na popa do convés do Theodosia, apreciando a majestosa vista do Atlântico. Já se passaram vários dias desde que vocês escaparam, e o clima é de alívio misturado com tristeza e culpa. Os dois homens o cumprimentam quando você se aproxima, cedendo um espaço para que você possa aproveitar a vista também. Após um momento de contemplação, você pergunta qual será o futuro de ambos os exploradores. Os dois compartilham um olhar de mútuo entendimento. "Férias, eu acho", Ellsworth diz. "Férias bem, bem longas."

"Nada além de céu azul e uma brisa quente", Claypool sugere.

"Claro. Em algum lugar que esteja no mapa, de preferência", Ellsworth acrescenta com um sorriso gentil.

"Mesmo? Eu estava pensando em algum lugar tranquilo e remoto. Só nós dois", Claypool insinua.

Você dá uma risada e os deixa com seus planos de férias. Talvez, no fim das contas, haja esperança para vocês.

### Se tanto a Dra. Amy Kensler quanto a Dra. Mala Sinha sobreviveram:

Você já viu a Dra. Kensler enfrentar criaturas impossíveis e ambientes horrendos, mas é este desafio final que parece afetá-la mais que tudo. Ela perambula inquieta, ensaiando frases em voz baixa até que, enfim, a Dra. Sinha chega. Você as daria privacidade, mas a Dra. Kensler pediu que ficasse. "Mala", ela diz secamente, apesar de toda a prática. "Eu andei pensando... Digo, eu estava... Eu gostaria de..." ela limpa a garganta e tenta novamente. "Você gostaria de jantar comigo novamente algum dia? E talvez ir a outro show?" ela finalmente consegue dizer.

A Dra. Sinha revira os olhos, escondendo um sorriso. "Sim, sua idiota."

A Dra. Kensler pisca, surpresa. Você sente que ela nunca foi chamada de idiota antes.

"Amy, você é muito astuta, tem um conhecimento incrível e é um prodígio em sua área. Mas quando se trata disso aqui..." a Dra. Sinha gesticula apontando alternadamente entre as duas, indicando que há algo entre elas, "você é bem lerda".

Para sua surpresa, Amy dá uma risada e sorri. "Sim. Acho que sou mesmo."

### Se tanto o Prof. William Dyer quanto Danforth sobreviveram:

Semanas depois, você vai até o escritório do professor Dyer, onde ele e Danforth estão estudando uma coleção de velhos e empoeirados tomos. Algum tipo de diagrama esotérico, com símbolos bizarros até as bordas, adorna o quadro negro do professor. "Poderia ser este aqui", Dyer fala baixinho, apontando para um diagrama diferente em um dos tomos. Você reconhece o livro como sendo da coleção da Dra. Kensler, e muitos outros da restrita coleção da Biblioteca Orne.

Danforth fecha os olhos. "Não, não, não..." ele vai até o quadro e começa a apagá-lo. "É diferente. Diferente, diferente..." Só então eles notam sua presença na entrada. Você pergunta o que eles estão estudando desta vez.

"Em uma existência futura, consideraremos o que pensamos nossa existência atual, como um sonho", Danforth recita Poe mais uma vez, como se fosse uma explicação.

### Se tanto Takada Hiroko quanto James "Cookie" Fredericks sobreviveram:

Para sua surpresa, você encontra Takada e Cookie na oficina sob o convés. Cookie desmontou seu revólver e está limpando cada peça individualmente, enquanto Takada verifica as peças do avião que a tripulação conseguiu usar durante a apressada fuga. Você observa em segredo enquanto os dois conversam.

"Me passe aquele pano, por favor?"

"Não sou sua empregada, Cookie."

"Ah, pare, Roko, está logo ali. É só pegar e jogar aqui para mim."

"Sim, senhor, você também gostaria que eu trouxesse uma xícara de chá?"

"Muito engraçado... por que diabos você jogou lá longe?"

"Você me disse para jogar."

"Para mim, droga, para jogar para mim!"

Você sorri enquanto eles continuam a discussão. A improvável dupla parece mais confortável um com o outro do que quaisquer outros da tripulação. Finalmente uma calmaria na conversa dá a oportunidade para você se revelar. Eles percebem sua entrada e acenam com a cabeça antes de voltarem para o trabalho. Você pergunta à dupla o que eles pretendem fazer ao chegarem a Arkham.

"Roko quer— você conta", Cookie diz.

Takada suspira e se ajeita, limpando o suor da testa na luva com as costas da mão. "Eu... eu gostaria de procurar meu pai. Eu pedi que o sr. Fredericks me ajude." Os dois se olham como se soubessem a resposta um do outro. "É um tiro no escuro, eu sei. Ele provavelmente caiu no mar há muitos anos. Mesmo assim, eu queria... eu preciso saber. Eu tenho os registros dele. Talvez consigamos encontrar alguma evidência. Alguma coisa."

"E se não", Cookie acrescenta, "é melhor do que fazer nada, esperando ser mandado para mais uma jornada louca como essa".

Você assente com a cabeça e pede licença. Enquanto eles tiverem um ao outro, provavelmente ficarão bem.

### Se Elijah Ashevak e os investigadores forem os únicos sobreviventes:

Elijah está sentado ao lado do corrimão de segurança perto da proa do navio, o olhar dele é distante e preocupado. Anyu está deitada no convés ao lado dele, com a cabeça em seu colo. Ela o vê se aproximando primeiro, mas nenhum dos dois o cumprimenta. Você não diz nada e se senta perto deles, encarando o horizonte em silêncio.

"Aconteceu novamente, Anyu", ele murmura finalmente com a voz rouca. "Todos se foram. Todos exceto nós. Por quê? Por que sempre nós?"

Você fala para Elijah que é porque eles são sobreviventes, como você. Muito teimosos para morrerem. Ele balança a cabeça.

"Não. É uma maldição. Um fardo." Ele afaga Anyu gentilmente. O cão levanta a cabeça e olha para você, implorativa. "Eu deveria estar morto. Duas vezes."

Mas isso não é verdade, você insiste. E além do mais, ele manteve Anyu segura esse tempo todo, isso não é motivo o suficiente para viver?

"Não, é o contrário", ele diz com um esboço de sorriso nos lábios. "Foi ela quem me salvou naquele dia. É ela quem me salva todos os dias."

## Lista de Conquistas

Esta é uma lista de conquistas que os investigadores podem completar ao jogarem a campanha *Limiar da Terra*. Conforme os investigadores completam cada uma, assinale a caixa ao lado dela. Tente completar todas como um desafio máximo!

- Aposta Segura:** acampar em um local com um valor de abrigo de 8 em *Gelo e Morte, Parte 1*.
  - Olha Quanta Coisa!:** recuperar todos os sete suprimentos em *Gelo e Morte* e levar todos até O Cume em *Para os Picos Proibidos*.
  - Na Sua Cabeça:** completar *Miragem Fatal* com nove cartas de história no painel de vitória.
  - Caos, Caos:** coletar e gastar um total de dez ou mais chaves em *Cidade dos Seres Ancestrais*.
  - Toc, Toc:** coletar, ativar e posicionar todos os cinco selos em *O Coração da Loucura, Parte 1*.
  - Louco Com Poder:** ter quinze cópias de A Loucura Inominável esgotadas simultaneamente em *O Coração da Loucura, Parte 2*.
  - Construção de Torres Adicionais:** destruir todas as cinco Torres Nebulosas e escapar com vida em *O Coração da Loucura, Parte 2*.
  - O Som da Loucura:** comprar dez cópias de "Tekeli-li!" durante um único jogo.
  - Desculpe, Acabaram Meus Trocadilhos de Cachorro:** ter Anyu e quatro, ou mais, outros ativos com "Cão" no título em jogo ao mesmo tempo.
  - Chovendo no Molhado:** jogar um Trenó de Madeira a partir de uma Mochila, e então usar imediatamente sua habilidade para anexar uma Mochila a ele.
  - Foi Ideia Sua:** usar a habilidade do professor William Dyer para curar ao menos 4 de horror de Danforth durante um único cenário.
  - Desrespeitando os Mortos:** controlar ao menos cinco ativos do conjunto de encontros *Em Memória dos Perecidos* ao mesmo tempo.
  - Kabum!:** usar Dinamite para derrotar dois Pinguins Albinos Gigantes ao mesmo tempo.
  - O Frio Não Vai Mesmo Me Incomodar:** vencer a campanha *Limiar da Terra* tendo oito fichas ❄️ na bolsa de caos ao final da campanha.
  - O Inferno Congelou:** vencer a campanha *Limiar da Terra* tendo zero fichas ❄️ na bolsa de caos ao final da campanha.
  - Abandonado e Sozinho:** vencer a campanha *Limiar da Terra* sem nunca levar um ativo de parceiro durante um cenário.
  - Amigos Para Sempre:** levar o mesmo parceiro com você em todos os cenários, certifique-se de que ele tenha confrontado seus demônios e vença a campanha *Limiar da Terra* com ele vivo.
- Lá e De Volta Outra Vez:** vencer a campanha *Limiar da Terra* com cada um dos seguintes sobreviventes:
- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Dra. Amy Kensler          | <input type="checkbox"/> Elijah Ashevak  |
| <input type="checkbox"/> Prof. William Dyer        | <input type="checkbox"/> Dra. Mala Sinha |
| <input type="checkbox"/> Danforth                  | <input type="checkbox"/> Takada Hiroko   |
| <input type="checkbox"/> James "Cookie" Fredericks | <input type="checkbox"/> Avery Claypool  |
|  | <input type="checkbox"/> Roald Ellsworth |
- Desenhos na... Neve:** vencer a campanha *Limiar da Terra* com ao menos três Últimos ativos.
  - Experiência Antártica:** vencer a campanha *Limiar da Terra* na Dificuldade Experiente.

## Notas do Autor

*"Se não forem dissuadidos, hão de alcançar o âmago da Antártida e promover operações de degelo e de perfuração, até trazerem à superfície aquilo que sabemos ser capaz de dar fim ao mundo. Por isso, tenho de romper finalmente todas as reticências, até mesmo sobre aquela coisa suprema e inominável que se esconde além das montanhas da loucura."*

– H. P. Lovecraft, *Nas Montanhas da Loucura*

Parabéns por completarem a campanha *Limiar da Terra*!

Eu sabia que quando chegasse a hora de explorar a conhecida história de Lovecraft, *Nas Montanhas da Loucura*, teria que ser algo especial. O frio e inóspito continente da Antártida; os picos irregulares e escuros; e a cidade alienígena escondida entre eles; tudo isso envolto em histórias anciãs cheias de uma atmosfera sinistra. Mas é a passagem acima que realmente inflamou a história de *Limiar da Terra*: os diversos sinais de que a civilização dos Seres Ancestrais foi abatida por uma força maior, algum tipo de "coisa suprema inominável" que poderia perturbar a presença da humanidade. A questão então era: o que era essa coisa?

*Nas Montanhas da Loucura* parecia sugerir que a resposta para esta pergunta, e a criatura que Dyer e Danforth despertaram naquelas escuras e gélidas cavernas, era nada mais do que Shoggoth, um dos "servos" primordiais criado pelos Seres Ancestrais. Mas eu fui inspirado mais pelas miragens vistas por Danforth enquanto eles fugiam da caverna, e comecei a me perguntar: como seria se, em vez disso, eu escrevesse uma campanha mais concentrada naquela miragem, e, de fato, na natureza de uma "miragem"? Espero que os assíduos fãs de Lovecraft perdoem as liberdades que tomamos ao criar tais "Eidolons" e ao explicar como eles se amarram à história dos Seres Ancestrais e Shoggoths como contado em *Nas Montanhas da Loucura*.

Fazer esta campanha foi um desafio, pois foi a primeira que fizemos neste novo formato, com um número de cenários variáveis todos em um único produto, em vez do tradicional ciclo de oito cenários. Eu quis aproveitar este novo formato o máximo possível, começando com o conceito de cenários de múltiplas partes mais longo dividido em pontos de verificação e, eventualmente, terminando com a primeira campanha de duração variável do jogo. Era importante que esta campanha fosse diferente a cada jogo, às vezes por causa da escolha dos jogadores, às vezes não.

O toque final, e o meu favorito, foi a inclusão dos nove membros da equipe de expedição. Eu quis capturar a atmosfera de um filme de terror em que você conhece e se apega aos diversos membros do elenco apenas para depois vê-los sendo eliminados um a um. Na minha opinião, essa atmosfera clássica dos filmes de terror é multiplicada por dez quando você está jogando, pois os eventos podem se desenrolar de modo diferente cada vez que você joga. Eu queria ter a certeza de que cada personagem tivesse seus próprios problemas, seus próprios demônios e sua própria personalidade. Para mim, era importante que cada um deles fosse amável a sua própria maneira, de modo que doesse ainda mais quando eles partissem, e que os jogadores desejassem que eles permanecessem vivos. O desafio, é claro, foi incluir isso tudo em um único Guia de Campanha! Espero que haja dicas e detalhes suficientes de cada um desses nove personagens na história para fazer com que os jogadores invistam neles. Qual é o seu personagem favorito? Conte para a gente!

Espero que você tenha curtido jogar *Limiar da Terra* e espero que curta jogar mais vezes, explorando suas profundezas em busca de mais segredos da mesma forma que os nossos intrépidos investigadores fazem na história. Mas cuidado, este é um mundo vasto e aberto, e a Antártida não é o único lugar na Terra com segredos. Talvez em nossa próxima campanha, vocês poderão explorar mais do que apenas um continente...

— MJ Newman

Registro da Campanha: *Límiar da Terra*

INVESTIGADORES														
NOME DO JOGADOR			NOME DO JOGADOR			NOME DO JOGADOR			NOME DO JOGADOR					
INVESTIGADOR			INVESTIGADOR			INVESTIGADOR			INVESTIGADOR					
EXPERIÊNCIA NÃO GASTA			EXPERIÊNCIA NÃO GASTA			EXPERIÊNCIA NÃO GASTA			EXPERIÊNCIA NÃO GASTA					
TRAUMA	(Físico)		(Mental)		TRAUMA	(Físico)		(Mental)		TRAUMA	(Físico)		(Mental)	
ATIVOS DE HISTÓRIA/FRAQUEZAS ADICIONADAS			ATIVOS DE HISTÓRIA/FRAQUEZAS ADICIONADAS			ATIVOS DE HISTÓRIA/FRAQUEZAS ADICIONADAS			ATIVOS DE HISTÓRIA/FRAQUEZAS ADICIONADAS					

Cenários

- Gelo e Morte
- Parte 1    Parte 2    Parte 3 ↓
- Para os Picos Proibidos
- Cidade dos Seres Ancestrais  ↓
- O Coração da Loucura
- Parte 1    Parte 2
- Miragem Fatal

Anotações da Campanha

**BOLSA DE CAOS**

**INVESTIGADORES  
MORTOS E LOUCOS**

# THE POLAR REGIONS

Antarctic Explorers

- Cook 1772-5
- Bellinghassen 1800-21
- Weddell 1820-4
- DuRoi 1831-2
- D'Urville 1839-40
- Wilkes 1838-40
- Ross 1840-3
- Challenger 1874
- Gorchakov 1898-9
- Borchgrevink 1900
- Nordenföhrd 1902-3
- Scott 1902-4

## Miragem Fatal

Memórias Descobertas

Memórias Banidas

## Gelo e Morte

Locais Revelados










Suprimentos Recuperados

## O Coração da Loucura

Selos Posicionados

Selos Recuperados

### Equipe de Expedição

	Dano	Horror
Dra. Amy Kensler 		
Prof. William Dyer 		
Danforth 		
Roald Ellsworth 		
Takada Hiroko 		
Avery Claypool 		
Dra. Mala Sinha 		
James "Cookie" Fredericks 		
Elijah Ashevak 		

## Ícones de Conjuntos de Encontros

 <b>Agentes do Desconhecido</b>	 <b>Males Anciãs</b>
 <b>Frio Aterrador</b>	 <b>Criaturas no Gelo</b>
 <b>Clima Mortal</b>	 <b>Seres Ancestrais</b>
 <b>Equipe de Expedição</b>	 <b>Miragem Fatal</b>
 <b>Perigos Antárticos</b>	 <b>Gelo e Morte</b>
 <b>Deixados para Trás</b>	 <b>Portas Trancadas</b>
 <b>Perdidos na Noite</b>	 <b>Em Memória dos Perecidos</b>
 <b>Miasma</b>	 <b>Horrores Inomináveis</b>
 <b>Pinguins</b>	 <b>Pesadelos Infiltrantes</b>
 <b>Shoggoths</b>	 <b>Silêncio e Mistério</b>
 <b>Agitação nas Profundezas</b>	 <b>Medo Avassalador</b>
 <b>Tekeli-li</b>	 <b>Cidade dos Seres Ancestrais</b>
 <b>A Queda</b>	 <b>O Grande Selo</b>
 <b>O Coração da Loucura</b>	 <b>Para os Picos Proibidos</b>

## Referência Rápida

Pontos de Verificação.....	2
Fichas de Congelamento.....	2
Tekeli-li!.....	3
Parceiro.....	3
Alerta.....	3
Miragem.....	25
Chaves.....	38
Selos.....	51
Locais da Instalação Anciã.....	51

## Créditos

**Design e Desenvolvimento de Expansão:** MJ Newman e Jeremy Zwiirn  
**Produtora:** Molly Glover  
**Edição:** B.D. Flory  
**Gerente de Jogo de Cartas:** Jim Cartwright  
**Revisão da História de Arkham Horror:** Philip D. Henry  
**Diretor Criativo de História e Cenário:** Katrina Ostrander  
**Design Gráfico da Expansão:** Neal W. Rasmussen  
**Coordenador de Design Gráfico:** Joseph D. Olson  
**Gerente de Design Gráfico:** Christopher Hosch  
**Arte de Capa:** Anders Finér  
**Direção de Arte:** Deborah Garcia e Jeff Lee Johnson  
**Diretor de Gerenciamento de Arte:** Tony Bradt  
**Especialista de Garantia de Qualidade:** Zach Tewalthomas  
**Gerenciamento de Produção:** Justin Anger e Tim Najmolhoda  
**Diretor de Criação Visual:** Brian Schomburg  
**Gerente de Projeto Sênior:** John Franz-Wichlacz  
**Designer de Jogo Executivo:** Nate French  
**Chefe de Estúdio:** Chris Gerber

### Playtesters

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Susan Besser, Yitzchak Besser, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Patrick Breitenbach, Nathan Chatham, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Mattison Froese, Josiah "Duke" Harrant, Az Johnston, Bob Juranek, John Juranek, Wesley Kinslow, Nate Langreder, Cayce Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh McCluey, Kevin McLenithan, Dane Mitchell, Tyler Moore, Josh Parrish, Stephen Redman, Chad Reverman, Glen Saward, Devin Stinchcomb, Aaron "We got Cookie's!" Strunk, Mike Strunk e Owen Weldon.

### Galápagos

**Tradução:** Fabiano Guolo  
**Revisão:** Catharine Affiune, Gabriel Novaes e Luis Perdomo  
**Diagramação BR:** Felipe Godinho e Tati Hapanchuk  
[www.mundogalapagos.com.br](http://www.mundogalapagos.com.br)



© 2021 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, o logotipo FFG, Living Card Game, LCG e o logotipo LCG são ® da Fantasy Flight Games. Gamegenic e o logotipo da Gamegenic são marcas comerciais, ® & © da Gamegenic GmbH, Alemanha. Fantasy Flight Games está localizada na 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Imagens meramente ilustrativas.