

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА



НАРУШЕННЫЙ КРУГ

Книга сценариев

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

НАРУШЕННЫЙ КРУГ Книга сценариев

Смерть — это только начало

Тайные культы, к которым принадлежали эти ведьмы, нередко хранили и передавали из поколения в поколение удивительные тайны далёких, давно забытых эпох, — поэтому нельзя исключать, что Кассия действительно владела искусством проходить сквозь врата между измерениями.

Говард Ф. Лавкрафт «Сны в Ведьмином доме»

«Нарушенный круг» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. В это дополнение входят сценарий-пролог «Исчезновение в поместье Сумерек» и восемь полноценных сценариев: «Час ведьмовства», «На пороге смерти», «Тайное имя», «Расплата за грехи», «Ради высшего блага», «Единство и разочарование», «В когтях Хаоса» и «Перед Чёрным престолом». Также каждый из этих сценариев можно пройти в одиночном режиме.

Содержание

Дополнительные правила и разъяснения	2
Подготовка к кампании	3
Пролог (Сценарий 0): Исчезновение в поместье Сумерек	4
Сценарий I: Час ведьмовства	8
Сценарий II: На пороге смерти	10
Интерлюдия I: Сведения о пропавших	12
Интерлюдия II: Цена прогресса	14
Сценарий III: Тайное имя	16
Сценарий IV: Расплата за грехи	19
Сценарий V: Ради высшего блага	21
Интерлюдия III: Внутренний круг	24
Сценарий VI: Единство и разочарование	26
Сценарий VII: В когтях Хаоса	30
Интерлюдия IV: Причуда судьбы	35
Сценарий VIII: Перед Чёрным престолом	36
От разработчика	40
Эпилог	41
Символы наборов контактов	44
Указатель	44

Символ дополнения

Все карты цикла «Нарушенный круг» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Дополнительные правила и разъяснения

Нечистые свойства

В этом дополнении встречаются локации с Нечистыми свойствами. Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при исследовании в такой локации, после применения всех результатов данной проверки этот сыщик должен разыграть каждое свойство «Нечистое —» этой локации.

Локация считается Нечистой, если у неё есть хотя бы одно Нечистое свойство (напечатанное или полученное иным образом).

Бдительный

Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при попытке уйти от Бдительного врага, после применения всех результатов данной проверки этот враг атакует этого сыщика. Не поворачивайте врага после такой атаки. Не имеет значения, сражался ли этот враг с уходящим от него сыщиком.

Карты сюжета

В кампании «Нарушенный круг» встречается особый тип карт — карты сюжета. Эти карты вносят в общий сюжет сценария дополнительные повороты и обычно представляют собой обратную сторону другой карты сценария. Когда вам предписано разыграть карту сюжета, просто прочитайте её художественный текст и выполните игровые указания.

Сыщики пролога

Изображённые здесь четыре карты сыщиков («Гавриэла Мизра», «Джером Дэвидс», «Валентино Ривас» и «Пенни Уайт») отмечены символом набора контактов «Исчезновение в поместье Сумерек», поэтому их можно использовать только в прологе «Нарушенного круга». Их нельзя использовать в других сценариях. Храните их вместе с остальными картами сценария «Исчезновение в поместье Сумерек» и не включайте в свой комплект карт игроков.



Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Нарушенный круг» выполните следующие действия в указанном порядке.

1. Выберите уровень сложности.
2. Соберите мешок хаоса для кампании:
 - ◆ **Лёгкий** (чтобы познакомиться с сюжетом):
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -3, ♣, ♣, ♣, ♣.
 - ◆ **Обычный** (чтобы испытать вызов):
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♣, ♣, ♣, ♣.
 - ◆ **Сложный** (чтобы погрузиться в кошмар):
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ♣, ♣, ♣, ♣.
 - ◆ **Экстремальный** (чтобы познать истинный ужас Аркхэма):
0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -6, -8, ♣, ♣, ♣, ♣.

Теперь игроки могут перейти к прологу.

Внимание!

Ещё рано выбирать сыщиков и собирать их колоды.

Сначала сыграйте сценарий-пролог. Вы получите указание выбрать сыщиков и собрать колоды после его окончания.

Пролог (Сценарий 0): Исчезновение в поместье Сумерек

22 ноября 1925 года, воскресенье. Аркхэм, штат Массачусетс.

Прошёл уже месяц после кануна Дня всех Святых, но город всё ещё охвачен мрачной меланхолией. Каждое утро улицы окутывает густой туман. Ночи становятся не только длиннее, но и темнее — многие горожане готовы в этом поклясться. Но несмотря на дух уныния, жизнь в сонном Аркхэме идёт своим чередом. Респектабельные жители города воодушевлены избранием Натаниэля Роудса в Сенат США и с оптимизмом смотрят в будущее Аркхэма. А сегодня вечером человек по имени Джозеф Майгер устраивает в своём богатом особняке во Френч-Хилле благотворительный вечер Ложи Серебряных Сумерек — ежегодное закрытое мероприятие, которое на этот раз будет стоить жизни нескольким участникам...

☞ Каждый игрок должен выбрать, за кого из четырёх нейтральных сыщиков сыграть пролог: Гавриэлу Мизру, Джерома Дэвидса, Пенни Уайт или Валентино Риваса. В ходе пролога вы разыгрываете историю этого персонажа и примете решения, которые определяют его судьбу. Выбор персонажа для пролога никак не повлияет на вашу обычную колоду сыщика, однако от результатов пролога зависит дальнейшее развитие сюжета.

☞ Не составляйте колоды нейтральных сыщиков. Вместо этого соберите карты, указанные на оборотной стороне карт этих сыщиков. Собранные карты понадобятся при подготовке этих сыщиков к игре. (Все указанные карты имеют уровень 0, если не указано иное.)

☞ Если в игре принимает участие 3 игрока или меньше, в графе «Пропавшие без вести» журнала кампании вычеркните всех нейтральных сыщиков, которых никто не выбрал.

☞ Перейдите к вступлению.

Вступление: «Дамы и господа, — объявляет Джозеф Майгер, поднимая бокал. Постепенно шум стихает, и остаётся слышен лишь треск камина да шёпот сплетен. — Позвольте приветствовать вас в моём доме на очередном ежегодном благотворительном вечере. Сегодня здесь присутствуют очень уважаемые горожане. Благодаря вам всех за ваш упорный труд и щедрость». Одобрительный гул заполняет комнату. Многие гости поднимают бокалы за Валентино, одного из самых высококочтимых членов Ложи в этом году, который сегодня занимает место почётного гостя, ближе всех к камину.

Джером, помощник Джозефа, сливается со стеной, поглядывая на карманные часы. В другом углу комнаты главная экономка Пенни ходит между столами, наполняя пустые бокалы и собирая грязные тарелки. «Каждый из вас совершил великие дела во имя Ложи Серебряных Сумерек и нашего древнего города, — продолжает Джозеф. — В следующем году мы продолжим нести это бремя и делать, что должно, на благо прогресса». Джером бесшумно шагает вперёд, прерывая речь с той непринуждённой уверенностью, что возникает за годы безупречной службы. Он слегка касается плеча Джозефа и показывает ему часы. «Но боюсь, моё время вышло. Большое спасибо за то, что пришли», — Джозеф завершает речь и кланяется. Под вежливые аплодисменты хозяин и его помощник быстрыми шагами направляются в сторону вестибюля. Пара слуг принимают пальто у запоздалых гостей, а Гавриэла, начальница охраны Джозефа, крепко стиснув зубы, внимательно наблюдает за входной дверью. «Мистер Сэнфорд прибыл?» — кратко осведомляется Джозеф, постукивая по паркету блестящей кожаной туфлей.

«Боюсь, что нет, — отвечает Джером, просматривая последние страницы гостевой книги особняка. — Но должен быть здесь с минуты на минуту, мистер Майгер».

«Хорошо. Когда он появится, не должно возникнуть никаких проблем. Понятно? — обращается Джозеф к Гавриэле. — Убедитесь, что он под надёжной охраной». Гавриэла кивает, похлопывая по плечевой кобуре с пистолетом 45-го калибра. Джозеф снова обращается к помощнику: «И пусть Пенни проследит, чтобы горячее не остыло, пока мы ждём мистера Сэнфорда. Без него никому не подавать ни единой порции».

«Даже мистеру Ривасу, сэр?» — уточняет Джером, глядя на Джозефа поверх очков с толстыми стёклами. Джозеф задумывается.

«Налейте мистеру Ривасу ещё бокал. Уверен, он не будет жаловаться. Кстати, я всё ещё жду отчёты, о которых говорил сегодня. Не забудь», — Джозеф хлопает помощника по плечу и возвращается в банкетный зал. Джером покорно кивает и идёт наверх.

Вскоре придёт тёмная мгла, и всё изменится.

Каждый игрок по очереди должен прочесть вступление своего персонажа. Не читайте вступления тех персонажей, которых не выбрал ни один из игроков. Как только каждый игрок прочёл своё вступление, перейдите к **подготовке**.

Вступление Гавриэлы: Как и приказано, вы стоите на страже в ожидании мистера Сэнфорда. Остальные гости уже прошли в банкетный зал, и из-за деревянной двери позади вас слышны звуки веселья и кутежа. Вы не обращаете на них внимания, сохраняя бдительность. Годы сражений и армейской дисциплины научили вас быть готовой ко всему — даже на таком безобидном банкете, как этот. Как только вы задумываетесь, не попусту ли растрачиваете свои таланты на службе у мистера Майгера, в вестибюль через парадный вход и окна проникает тёмная мгла, затопляя комнату. Поначалу вы думаете, что это обычный вечерний туман просачивается сквозь двери особняка, но потом замечаете, что всё, к чему прикасается мгла, как будто старится на сотни лет.

Вы осторожно отступаете, на всякий случай положив руку на пистолет. Никогда в своей жизни вы не видели ничего подобного. Неестественный холод расплзается по комнате, и у вас по спине пробегают мурашки. Полностью проникнув внутрь, непыльная мгла собирает в человекоподобную фигуру, окутанную тенями. Она поднимает руку и указывает на вас обугленным, почерневшим пальцем.

Годы тренировки берут верх. Выхватив пистолет из кобуры, вы направляете его на существо с криком: «Ни шагу вперёд!» Тварь, наблюдающая за вами от входа, невозмутима. Бесплотный силуэт скользит вам навстречу, а позади по ковру расходятся волны тёмной мглы. «Я предупреждала», — рычите вы, и грохот выстрела разносится по залу, когда вы жмёте на спуск. Пуля прорывает дыру в голове фигуры, словно струя воздуха, пронзающая столб дыма. Края дыры смыкаются, и фигура продолжает плыть к вам, злое вытянув руку.

Ничто не могло подготовить вас к бою с таким противоестественным врагом. Вам остаётся только развернуться, добежать до верха лестницы и сделать оттуда ещё несколько выстрелов. Те пули, что попадают в цель, проходят сквозь призрачную фигуру и вонзаются в дверь за её спиной. Пара выстрелов разносит в щепки колонну лестничной балюстрады.

Вступление Джерома: Вы осторожно листаете конторскую книгу мистера Майгера в поисках сведений, о которых он спрашивал. Вы верно служите мистеру Майгеру уже почти десять лет, и, к вашей гордости, он доверяет вам конфиденциальную информацию вроде этой. Хоть вам и любопытны дела вашего работодателя, вы никогда не вторгались в его личную жизнь. По крайней мере, до этого вечера.

Найдя страницу, касающуюся запроса мистера Майгера, вы поправляете очки и наклоняетесь поближе. Некоторые имена в списке вам знакомы: Ривас, Генслер, Фэрмонт, Роудс, Уик. Но многие имена вы никогда даже не слышали и уж точно не встречали по работе: Линдквист, Константинов, Магро, Аткинсон, Ламар... Как же широко простираются связи мистера Майгера?

Как ни странно, но список имён на следующей странице заставляет волосы у вас на затылке встать дыбом. Вы понимаете, что до этого были перечислены партнёры мистера Майгера или по меньшей мере известные члены Ложы, но вот что до второго списка — вы можете только предполагать, что это люди, которых ваш наниматель... взял на прицел? Зачем — вам неизвестно.

Стоя у рабочего стола Джозефа, вы аккуратно переписываете имена в свой блокнот в том же порядке, что и в конторской книге мистера Майгера. Вы надеетесь, что ваши подозрения — лишь буйная фантазия переутомленного секретаря. Однако что-то во всём этом вас беспокоит. А ещё — внезапная струя холодного воздуха, каким-то образом проникающая в комнату. Вы машинально бросаете взгляд на окно и тотчас вскрикиваете от неожиданности, наталкиваясь спиной на стол мистера Майгера и теряете равновесие.

Вы видите, что снаружи к окну кабинета прижимается множество кричащих лиц, возникших из мглы или из неё и состоящих. Их глаза пусты, их призрачные руки давят на стекло. Ваши очки со стуком падают на пол и разбиваются у вас под каблуком, когда вы бросаетесь в дальний конец кабинета. Слишком поздно вы понимаете, что в панике выронили и свой блокнот.

Вступление Пенни: Вы выдыхаете, когда вас окутывает прохладный воздух Новой Англи. Вечер выдался напряжённым — достаточно напряжённым, чтобы вы решились сбежать от суматохи на небольшой перекур, прежде чем вернуться к работе. Облокотившись на металлические перила балкона, вы дрожащими пальцами держите сигарету. Вокруг вас простираются мрачные изломанные крыши и викторианские усадьбы Френч-Хилла, и нет числа тем секретам, что хранят их погашенные окна.

Вы не помните, чтобы ваш наниматель когда-нибудь был столь же озабочен каждой мелочью, как сегодня. Обычно он такой спокойный, такой собранный. Но сегодня вечером что-то заставляет его нервничать. Может быть, мистер Сэнфорд? По вашей спине пробегают мурашки. Почему-то этот человек вызывает у вас дрожь. Но Джозеф уже не раз имел дело с мистером Сэнфордом, так что причина не в нём. Что же беспокоит мистера Майгера?

От раздумий вас отвлекают серые облака, стремительно затягивающие ночное небо. Они опускаются, и в их клубах вы замечаете тени. Прищурившись, вы перегибаетесь через перила, чтобы разглядеть их получше. Теперь вы ясно видите во мгле фигуры: кричащие лица, когтистые руки, корчащиеся в муках силуэты, которые движутся прямо на вас. Мгла обволакивает здание, вы в ужасе вскрикиваете и жмётесь в стену. Из мглы за перилами появляется призрачная фигура в окровавленных лохмотьях. Хриплым задыхающимся голосом она молит об упокоении. Ваш единственный шанс на спасение — вернуться в особняк и позвать на помощь...

Вступление Валентино: «Ты собираешься бить или так и будешь весь вечер любоваться шаром?» — насмешливо спрашиваете вы. Ваш соперник вздыхает и возвращает бильярдный шар на стол.

«Ты же знаешь о моей слабости к слоновой кости, Тино», — отвечает Адам. Вы редко видите с Адамом Генслером за пределами Ложы, но предпочитаете его компанию тем чопорным дельцам, из которых нынешняя Ложа в основном состоит. Он совершает удар, и гул разговоров прерывается резким стуком шаров. «Твоя очередь, Тино. Смотри, не ударь девятку первой. Ты всегда такой нетерпеливый», — смеётся Адам и отходит на другую сторону стола, уступая вам место.

«Это было лишь раз, друг мой, лишь раз». — Вы закатываете глаза. По правде сказать, вы посещаете такие мероприятия ради благотворительности, а не чтобы яхшаться с аркхэмской аристократией. Но и у панибратства есть свои плюсы.

Склонившись над столом, вы прицеливаетесь. Вы отгораживаете свой разум от шума и музыки, сосредоточившись на шаре-единице и угловой

лузе, и всё вокруг затихает. Задержав дыхание, вы бьёте по белому шару. Он ударяет в цель, и шар номер один легко падает в угловую лузу. «Ну вот, видишь?»

Только теперь вы понимаете, что тишина наступила не только у вас в голове. Из комнаты словно вытянули весь свет и тепло. Адам куда-то пропал, как и все, кто был здесь за миг до вашего удара. «Эй! Кто-нибудь? — кричите вы. Тёмная мгла вьётся у ваших ног, когда вы обходите бильярдный стол. — Если это розыгрыш, то весь-ма низкопробный». В ответ из-под стола раздаётся гулкий рык. Из нездорового любопытства вы заглядываете туда, и тотчас на вас бросается похожая на собаку чёрная тварь, раздирая вам грудь когтями. Вы машинально отбрасываете её прочь, она падает на бильярдный стол, и тот ломается под её весом. Вы медленно отходите, а существо поднимается на ноги и спрыгивает со сломанного стола, смотря пустыми глазами прямо вам в душу.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Исчезновение в поместье Сумерек», «На пороге смерти», «Неотвратимый рок», «Царство смерти», «Призрачные хищники», «Заточённые духи», «Страж» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «На пороге смерти» возьмите только семь **потусторонних** локаций. Не берите никакие другие карты из этого набора контактов.

- Введите в игру семь **потусторонних** локаций. (См. «Примерный расклад локаций» ниже.)
- Поместите «Призрачного Стража» в «Вестибюль».
- Каждый игрок выполняет подготовку в соответствии с указаниями на обороте его карты сыщика.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Выхода нет

У этого сценария нет благоприятного исхода. Сыщики должны продержаться как можно дольше и собрать как можно больше улик, прежде чем их настигнет неминуемая кончина. Обратите внимание, что, хоть у вас и будет возможность помещать карты на победный счёт, по окончании этого сценария сыщики не получают ни победных очков, ни опыта.

Поскольку у сыщиков нет своих колод, игнорируйте любые указания или эффекты, предписывающие взять карту или иным образом взаимодействовать с колодой сыщика. Кроме того, поскольку у сыщиков нет сброса, **любая карта игрока, которая должна уйти в сброс, вместо этого удаляется из игры.**

Удачи. Она вам пригодится.

Примерный расклад локаций



Потусторонний мир

Обратите внимание: В этом сценарии участвуют только **потусторонние** локация. Не используйте при подготовке те локация, у которых нет такой черты.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Исход не достигнут, так как все сыщики побеждены: «Мистер Сэнфорд, премного благодарен вам за визит. Знаю, насколько вы занятой человек. Ваше присутствие на сегодняшней встрече — огромная честь для всех нас». — Джозеф трясёт руку Карла Сэнфорда в крепком рукопожатии. Сэнфорд кратко кивает. «Знаю, вы только приехали, но я бы хотел обсудить с вами... кое-какие частные вопросы, если позволите», — продолжает Джозеф, с прищуром поглядывая то на одного, то на другого человека по сторонам от мистера Сэнфорда.

«Хорошо». — Пожилой мужчина кивает своим телохранителям, и они отходят, оставляя их наедине. Он складывает руки за спиной. Его выправка и осанка поразительны для столь почтенного возраста. Он переводит снисходительный взгляд на Джозефа. «В чём дело?»

Джозеф наклоняется ближе. «Оно здесь, сэр. В этом самом доме».

Мужчины некоторое время молчат, а затем на лице Карла Сэнфорда появляется улыбка.

- ☉ Сыщики не получают опыта после пролога.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что оставлено *X* вещественных доказательств. *X* равен числу улик на сцене 1а «Исчезновение».
- ☉ Верните в комплект все карты игроков, которые использовались в этом сценарии.
- ☉ Каждый игрок выбирает себе сыщика из числа доступных и собирает его колоду, как обычно.

☉ Перейдите к сценарию I «Час ведьмовства».

Сценарий I: Час ведьмовства

Вступление 1: В Архэме прохладный ноябрьский вечер — отличное время, чтобы прогуляться по площади Независимости. Или вы так думали, пока Анна Каслоу не предложила вам погадать. Вы согласились, но вскоре пожалели об этом. С каждой картой, которую цыганка берёт из колоды, её пророчество становится всё мрачнее и безнадежнее. Суд. Умеренность. Правосудие. Отшельник. Повешенный. Первосвященник. Влюблённые. Колесница. Колесо Фортуны. Под конец Анна тянет верхнюю карту колоды и помещает её в центр расклада. На старой, потрёпанной карте возвышается злое сооружение из чёрного оникса. Над башней неистовствует адская буря, по тёмным облакам скачет молния. Подпись гласит: «Башня · XVI». Даже если бы до сих пор всё шло благополучно, вид этой центральной карты вызвал бы у вас дрожь. А при таком раскладе она выглядит как последний гвоздь в крышку вашего гроба.

«Вы же сами просили рассказать всё без прикрас», — говорит гадалка. Она сидит по-турецки, сурово разглядывая вас. Судя по её пристальному холодному взгляду, Анне самой не в радость это предсказание. «Неудачи — меньшая из ваших бед, — поясняет она. — На самом деле речь идёт о жизни и смерти». Она указывает на карты вокруг «Башни» — те лежат в обратном порядке — и снова их рассматривает. «Против вас будет всё, чего вы не видите. И только вы стоите на их пути», — загадочно заключает Анна.

☉ Ведущий сыщик должен решить (выберите одно):

- ◆ «Как мне избежать этой судьбы?» Перейдите к **вступлению 2**.
- ◆ «Это вздор». Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Женщина кивает, уверенно тянет верхнюю карту колоды и не глядя показывает её вам. На карте — деревянный посох, окружённый осколками цветного стекла, и подпись: «Туз жезлов». «Вы должны быть готовы действовать, — говорит гадалка. — Без промедления. Без сожалений. Когда выпадет шанс, вы должны запустить цепь событий, которые изменят предначертанное».

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы приняли свою судьбу. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона  до конца кампании.
- ☉ При подготовке к сценарию, прежде чем набирать стартовую руку, ведущий сыщик находит в комплекте 1 экземпляр «Туза жезлов» и 1 экземпляр «Башни · XVI» и добавляет их в свою колоду, если это возможно. Считайте, что ведущий сыщик получил эти карты. Они не идут в счёт размера колоды. (Если хотя бы одна из этих карт недоступна, пропустите этот шаг.)

☉ Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 3: Женщина ухмыляется. «Да, в каком-то смысле так оно и есть» — отвечает она. Одним ловким движением она собирает все выложенные карты, кроме «Башни», и замешивает их обратно в свою колоду. «Карты только показывают и советуют. Они не могут повлиять или заставить». Она смотрит прямо вам в глаза, и улыбка сходит с её лица. «Другими словами, хоть ваша судьба и не высечена в камне, но уверяю вас, угроза, нависшая над вами — не вздор. Она реальна». — Её глаза сужаются. — Она крайне реальна».

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы отвергли свою судьбу. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона  до конца кампании.
- ☉ Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 4: Вы рассматриваете карту с Башней, и в воздухе повисает тишина. Мир вокруг словно исчезает, пока ваши глаза не отрываются от ониксового сооружения. Вдали слышатся раскаты грома. «Теперь понимаете?» — спрашивает Анна. Но самой гадалки нигде нет, слышен лишь её искажённый голос. Молния раскалывает небо. «Видите ли вы свою судьбу так, как вижу её?»

Раздаётся ещё один удар грома, и вы резко просыпаетесь. Сверху молотит ледяной дождь, пробирая вас до костей. Вы лежите в грязи на краю лесной тропинки, и большие вокруг не видно ни души...

Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Час ведьмовства», «Ковен Анетты», «Город грехов», «Ведьмовство», «Древнее зло», «Охваченные страхом» и «Пожиратель из глубин». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Пожиратель из глубин» возьмите только 6 локаций «Архэмские леса». Не берите никакие другие карты из этого набора контактов.

- ☉ Соберите все карты из наборов «Агенты Азатота» и «Агенты Шуб-Ниггурат». Отложите в сторону эти карты контактов. Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите в игру 5 локаций «Ведьмовские леса» следующим образом:

◆ В порядке игроков каждый сыщик вводит в игру 1 случайную локацию «Ведьмовские леса», размещая её перед собой, пока в игре не окажется ровно 5 таких локаций (см. «Потерянные и разделённые» ниже).

Например: Если играет один игрок, перед ним должно быть 5 локаций «Ведьмовские леса». При игре вдвоём перед ведущим сыщиком должно быть 3 локаций «Ведьмовские леса», а перед другим сыщиком — 2. При игре втроём перед ведущим сыщиком должно быть 2 локаций «Ведьмовские леса», перед следующим сыщиком — тоже 2, а перед последним — 1. При игре вчетвером перед ведущим сыщиком должно быть 2 локаций «Ведьмовские леса», а перед остальными — по 1.

- ◆ Удалите из игры все остальные локаций «Ведьмовские леса».
- ◆ Каждый сыщик начинает игру в одной из лежащих перед ним локаций (выбранной случайным образом).

- ☉ Отложите в сторону все локаций «Архэмские леса» и «Анетту Мейсон».
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Потерянные и разделённые

В начале этого сценария сыщики разделены и отрезаны друг от друга. Чтобы отобразить это, локаций входят в игру перед каждым из сыщиков, рядом с его игровой зоной.

Сцена 1а «Заблудившись в лесу» гласит: «Локации, лежащие перед вами, связаны между собой». Это значит, что вне зависимости от символов связи на картах локаций, все локаций, лежащие перед одним сыщиком, считаются связанными друг с другом, и между ними могут перемещаться сыщики и враги. При этом локаций остаются связанными и в соответствии со своими символами связи.

Однако на сцене «Заблудившись в лесу» также указано: «Вы не можете входить в локаций, лежащие перед другими сыщиками». Это значит, что вы не можете переместиться в локацию, лежащую перед другим сыщиком, даже если она связана с вашей и даже если вы перемещаетесь по эффекту карты. Обратите внимание, что это ограничение не относится к врагам, которые могут свободно перемещаться между связанными локациями вне зависимости от того, перед кем из сыщиков лежат эти локаций.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут из-за того, что все сыщики побеждены, и партия завершилась в сцене 1, 2 или 3: Перейдите к исходу 3.

Если исход не был достигнут из-за того, что все сыщики побеждены, и партия завершилась в сцене 4: Перейдите к исходу 4.

Исход 1: Несмотря на раны, глава ковена поднимается на ноги. Из-за деревьев выходит всё больше фигур в плащах, готовых защитить свою предводительницу. «Чужаки! — выкрикивает одна из них, снимая капюшон и указывая на вас узловатым посохом. Её ярко-рыжие волосы сияют в свете костра, а вокруг вытянутой руки вьются искры. — Это они, Верховная жрица: те, кто прежде хотел помешать нашему великому труду».

«Верховная жрица» поднимает руку, и остальные ведьмы замолкают. «Как всегда, я ценю твоё усердие, сестра. Но не думаю, что это те же люди, о ком ты говоришь», — отвечает она рыжеволосой обвинительнице. Вы опускаете оружие. Ещё несколько фигур в капюшонах подходят ближе к своей предводительнице, окружая её. Они осматривают её раны и затаивают негромкое песнопение. Рыжеволосая ведьма скрещивает руки на груди и сверлит вас неотступным взглядом. «Я Анетта, — говорит глава ковена, — а это мои сёстры. Скажите, кто вы и зачем вы здесь?»

Вы объясняете, что очнулись посреди леса, что на вас напали ужасные существа и что вы пришли в этот круг, чтобы снять наложенное на леса заклятие. Глаза Анетты сужаются, пока она слушает ваш рассказ. «Это невозможно. Круг был замкнут. Никто не мог войти в лес, пока мы свершали заклинание. — Она скрипит зубами. — Уходите. Сейчас же. Вам тут не место».

«Но Жрица!.. — восклицает рыжеволосая, однако Анетта взглядом обрывает её. Они смотрят друг другу в глаза, испытывая волю, и Анетта легко одерживает верх.

«Не вмешивайся, Эринн, — говорит она твёрдым материнским тоном, будто вразумляя ребёнка. Эринн опускает голову, признавая поражение, и внимание Анетты возвращается к вам. — Идите. Вы сняли заклятие, как и хотели. Теперь вы можете выйти из лесов. Но я предупреждаю вас, и это последнее предупреждение: если вы снова встанете у нас на пути, мы не будем так милосердны».

Вы открываете рот, чтобы возразить, но тут порыв тёмного ветра задувает огонь в середине поляны. Из-за деревьев на поляну выползают тени, свиваясь и кружась, цепляясь за полы ведьминых мантий. Тени обвивают ведьм и затаиваются в потустороннюю тьму, одну за одной. Через мгновения на поляне остаётся лишь вы да лунный свет, указывающий вам дорогу домой.

☞ Запишите в журнал кампании, что заклятие ведьм снято.

☞ Запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: Гипнотическая флейта и Компоненты ритуала. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, заглянув в загадочное прошлое Аркхэма.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 2: Заклятие снято, и фигуры в капюшонах обращают взоры на вас. Из-за деревьев выходит всё больше фигур, готовых отомстить вам за нарушенные планы. «Чужаки! — выкрикивает одна из них, снимая капюшон и указывая на вас узловатым посохом. Её ярко-рыжие волосы сияют в свете костра, а вокруг вытянутой руки вьются искры. — На этот раз вам не уйти!» — кричит она, готовясь поразить вас.

«Стоять!» — властным голосом выкрикивает предводительница ковена, подняв руку. Рыжеволосая обвинительница замирает на полушаге, и на поляне наступает тишина.

«Но Жрица, — настаивает ведьма, — это же они. Те, кто прежде хотел помешать нашему великому труду».

Верховная жрица кладёт руку рыжеволосой ведьме на плечо. «Как всегда, я ценю твоё усердие, сестра. Но не думаю, что это те же люди, о ком ты говоришь», — отвечает она.

Рыжеволосая ведьма опускает посох. Скрестив руки на груди, Верховная жрица подходит ближе и сверлит вас неотступным взглядом. «Я Анетта, — говорит она, — а это мои сёстры. Скажите, кто вы и зачем вы здесь?»

Вы объясняете, что очнулись посреди леса, что на вас напали ужасные существа и что вы пришли в этот круг, чтобы снять наложенное на леса заклятие. Глаза Анетты сужаются, пока она слушает ваш рассказ. «Это невозможно. Круг был замкнут. Никто не мог войти в лес, пока мы свершали заклинание. — Она скрипит зубами. — Уходите. Сейчас же. Вам тут не место».

«Но Жрица!.. — восклицает рыжеволосая, однако Анетта взглядом обрывает её. Они смотрят друг другу в глаза, испытывая волю, и Анетта легко одерживает верх.

«Не вмешивайся, Эринн, — говорит она твёрдым материнским тоном, будто вразумляя ребёнка. Эринн опускает голову, признавая поражение, и внимание Анетты возвращается к вам. — Идите. Вы сняли заклятие, как и хотели. Теперь вы можете выйти из лесов. Но я предупреждаю вас, и это последнее предупреждение: если вы снова встанете у нас на пути, мы не будем так милосердны».

Вы открываете рот, чтобы возразить, но тут порыв тёмного ветра задувает огонь в середине поляны. Из-за деревьев на поляну выползают тени, свиваясь и кружась, цепляясь за полы ведьминых мантий. Тени обвивают ведьм и затаиваются в потустороннюю тьму, одну за одной. Через мгновения на поляне остаётся лишь вы да лунный свет, указывающий вам дорогу домой.

☞ Запишите в журнал кампании, что заклятие ведьм снято.

☞ Запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: Гипнотическая флейта и Лоскут изорванной тени. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, заглянув в загадочное прошлое Аркхэма.

☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Сценарий II: На пороге смерти

ЧЕТВЕРО ПРОПАЛИ, МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ НЕИЗВЕСТНО

Жители Френч-Хилла всё ещё обеспокоены внезапным исчезновением нескольких гостей и прислуги из дома мистера Джозефа Майгера во время ежегодного благотворительного вечера Ложи Серебряных Сумерек. «Мы совершенно не понимаем, как это могло произойти, — сказал мистер Майгер на следующий день после исчезновения. — Но уверены, что шериф Энгл и полиция Аркхэма приложат все усилия, чтобы найти пропавших без вести».

До сих пор нет никаких данных о местонахождении мисс Гавриэлы Мизры, мистера Джерома Дэвидса, мистера Валентино Риваса и миссис Пенни Уайт, которые исчезли в разгар вечера, и с тех пор их никто не видел. Полиция назначила крупное вознаграждение за любую информацию об этих исчезновениях. На вопрос о том, рассматривает ли полиция версию убийства, шериф Энгл ответил так: «Пока нет свидетельств, указывающих на наличие злого умысла. Однако, учитывая обстоятельства, мы будем рассматривать все возможные версии». Ни один из прочих гостей вечера никак не прокомментировал исчезновения, которые, по-видимому, никак не повлияли на продолжавшееся торжество.

До сих пор никто из видных членов Ложи Серебряных Сумерек не выразил сомнений по поводу предстоящего благотворительного ужина Ложи, который недавно был перенесён в то же место — особняк Джозефа Майгера во Френч-Хилле. «Уверен, что всё пройдёт на высочайшем уровне, — сообщил мистер Майгер вчера в интервью „Аркхэм Эдвертайзер“. — У честных жителей Аркхэма нет поводов для беспокойства».

Минни Кляйн

Сложив газету, вы кладёте её на край стола и обращаетесь к другой информации о пропавших, собранной за последнее время. Прошло уже несколько дней после ваших злоключений в лесу. Вы пытались выкинуть их из головы, но не можете. Каждую ночь вам снится безымянное место в бесконечной пустоте и тихая нестройная мелодия гипнотических флейт, влекущая вас вперёд. В городе бесследно исчезают люди. Ваши мысли постоянно возвращаются к этим исчезновениям. «Нет поводов для беспокойства», — вы вертите слова Майгера в голове. Вы вспоминаете о гадалке и её пророчестве и спрашиваете себя: не придумываете ли вы то, чего нет? Как бы то ни было, есть лишь один способ узнать наверняка. Вы берёте приглашение и всматриваетесь в серебряное тиснение и изысканную каллиграфию карточки.

Ложа Серебряных Сумерек

просит Вас оказать честь своим присутствием на благотворительном вечере Фонда Фэрчайлда, который состоится двадцать восьмого ноября в восемь часов пополудни в поместье distinguished Джозефа Экхарда Майгера.

Собираясь на предстоящий вечер, вы невольно задумываетесь: делаете ли вы попытку изменить предначертанное, о которой говорила гадалка, или же добровольно приближаете свою печальную участь?

Перейдите к подготовке.

Исход 3: Вы падаете на землю в изнеможении, вашу голову заполняют потусторонние голоса и пронзительные звуки сотни нестройных флейт. Вас колотит от боли. Из ушей течёт кровь, глаза наполняются слезами. Вы пытаетесь отползти в безопасное место, но тщетно. Звуки флейт становятся всё громче, неблагозвучная какофония рвёт вам барабанные перепонки и превращает ваши мысли в кашу. Кажется, проходят часы, пока вы наконец не лишаетесь чувств от истощения.

Когда сознание возвращается, вы лежите на берегу Висельного ручья и какой-то мальчишка энергично трясёт вас за плечо. «А ну-ка иди сюда, не трогай их!» — кричит его мать, и мальчик оставляет вас в покое. Учитывая, в каком вы сейчас состоянии, вы не удивлены, что она приняла вас за пьянчугу. Вы отряхиваете с пальто комки засохшей грязи, тяжело поднимаетесь на ноги и отправляетесь в сторону Аптауна.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что заклятье ведьм завершено.
- ☉ Проверьте колоду сцен.
 - ❖ Если партия завершилась в сцене 1 или 2, ничего не происходит.
 - ❖ Если партия завершилась в сцене 3, запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Гипнотическая флейта*. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, заглянув в загадочное прошлое Аркхэма.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Исход 4: Вы падаете на землю в изнеможении, вашу голову заполняют потусторонние голоса и пронзительные звуки сотни нестройных флейт. Боль утихает, когда к вам подходит предводительница ведьм. Её мощная фигура нависает над вами. «Нельзя прерывать заклинание. Отнесите их к краю леса и убедитесь, что нам никто не помешает», — приказывает она нескольким женщинам в капюшонах. Они хватают вас под руки и тащат прочь от поляны с кругом. Вы пытаетесь сопротивляться, но ваши конечности обмякли и не слушаются, а какофония звуков и боли наполняет ваш мозг, превращая мысли в кашу. Кажется, проходят часы, пока вас наконец не бросают на землю, и вы сразу лишаетесь чувств от истощения.

Когда сознание возвращается, вы лежите на берегу Висельного ручья и какой-то мальчишка энергично трясёт вас за плечо. «А ну-ка иди сюда, не трогай их!» — кричит его мать, и мальчик оставляет вас в покое. Учитывая, в каком вы сейчас состоянии, вы не удивлены, что она приняла вас за пьянчугу. Вы отряхиваете с пальто комки засохшей грязи, тяжело поднимаетесь на ноги и отправляетесь в сторону Аптауна.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что заклятье ведьм завершено.
- ☉ Запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Гипнотическая флейта*. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, заглянув в загадочное прошлое Аркхэма.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите просматривать предыдущие сценарии, выбирая их исходы, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Все четверо пропавших без вести вычеркнуты.

☉ Не оставлено ни одного вещественного доказательства.

Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «На пороге смерти», «Неотвратимый рок», «Ложа Серебряных Сумерек», «Призрачные хищники», «Заточённые души» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Отложите в сторону все карты из наборов контактов «Царство смерти» и «Страж». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Отложите в сторону семь **потусторонних** локаций.

☉ Отложите в сторону карту врага «Джозеф Майгер».

◆ Эта карта двусторонняя, с картой сюжета на обороте. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону этой карты, пока не получите указание сделать это.

☉ Введите в игру все семь локаций без черты **потусторонняя** («Вестибюль», «Викторианский холл», «Трофейную комнату», «Бильярдную», «Хозяйскую спальню», «Балкон» и «Кабинет»). Все сыщики начинают игру в «Вестибюле». (См. «Примерный расклад локаций» ниже.)

☉ Сверьтесь с графой журнала «Пропавшие без вести»:

◆ Если Гавриэла Мизра не вычеркнута, положите 6 улик в «Вестибюль».

◆ Если Джером Дэвис не вычеркнут, положите 6 улик в «Кабинет».

◆ Если Валентино Ривас не вычеркнут, положите 6 улик в «Бильярдную».

◆ Если Пенни Уайт не вычеркнута, положите 6 улик на «Балкон».

◆ Как можно равномернее удалите из указанных локаций столько улик, сколько было оставлено вещественных доказательств.

☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Замена локаций

В этом сценарии вы можете получить указание заменить локацию в игре на одну из отложенных. Когда происходит замена локаций, новая локация занимает место прежней. Все жетоны, прикрепленные карты, сыщики, враги и прочие карты, которые находились в старой локации, теперь находятся в новой (например, прикрепленные карты остаются прикрепленными). При замене локаций считается, что ни один из игровых элементов не переместился.

Примерный расклад локаций



Мир смертных

Обратите внимание: При подготовке к этому сценарию используются только локации без черты **потусторонняя**. Все **потусторонние** локации следует отложить в сторону.

Интерлюдия I: Сведения о пропавших

Не читайте эту интерлюдия, пока не получите указание сделать это.

Сверьтесь с графой «Пропавшие без вести» журнала кампании. Прочтите по порядку все разделы, относящиеся к персонажам, которые не были вычеркнуты.

Если Гавриэла Мизра не вычеркнута и в «Вестибюле» нет улики, прочтите следующее:

Убранство вестибюля безупречно, но вам кажется странным, что деревянная балюстрада парадной лестницы выглядит так, будто её недавно отремонтировали, и, видимо, наспех. Дождавшись удобного момента, вы осматриваете перила снизу доверху, пока не находите то, что искали: несколько щепок, возможно выбитых пулей. Вы снова поднимаетесь по лестнице и находите место, откуда можно было бы сделать такой выстрел. Внимательно оглядевшись, вы замечаете, как что-то слабо блестит возле одного из декоративных напоротников на втором этаже. Там вы находите доказательство: гильзу от пистолетной пули 45-го калибра. В вестибюле действительно стреляли из пистолета, но раз так, то почему никто не слышал выстрелов?

В графе «Пропавшие без вести» рядом с фото Гавриэлы Мизры запишите, что сыщики напали на след Гавриэлы.

Если Джером Дэвидс не вычеркнут и в «Кабинете» нет улики, прочтите следующее:

Кабинет Джозефа выглядит весьма прибранным, несмотря на то, что его личный помощник недавно пропал. Возможно, Майгер крайне педантичен — или же пытался скрыть следы каких-то злодеяний. Изучив бумаги Джозефа, вы не находите в них ничего примечательного, но потом понимаете, что забыли заглянуть кое-куда — в мусорную корзину. Копание в мусоре приносит плоды. Почти на самом дне вы находите записную книжку Джерома Дэвидса — видимо, её бросили сюда при уборке. На последней странице рукой Джерома записан ряд имён, возможно скопированный из бумаг Джозефа. Вы не знаете, что они значат, но кажется, что-то важное.

В графе «Пропавшие без вести» рядом с фото Джерома Дэвидса запишите, что сыщики напали на след Джерома.

Если Пенни Уайт не вычеркнута и на «Балконе» нет улики, прочтите следующее:

С балкона спальни Джозефа Майгера открывается вид на дождливые улицы и мрачные шпили Френч-Хилла. По словам очевидцев, в последний раз Пенни видели входящей в спальню Джозефа — чтобы прибраться там или, может быть, за какими-то его вещами. Окуроч на полу балкона рассказывает другую историю. Пенни пришла сюда передохнуть, и, судя по загруженности остального персонала, перерыв действительно был ей нужен. Будь она в опасности, могла ли она слезть или спрыгнуть с балкона? Вы смотрите вниз. Маловероятно. Если упасть с такой высоты, можно сломать ногу, а то и похуже. Скорее всего, она вернулась бы обратно в дом, где смогла бы позвать на помощь... вот только никто не видел, чтобы она выходила из спальни. Что-то не сходится. Вы прячете окуроч в карман пальто, надеясь, что это действительно улика, а не пустая трата времени.

В графе «Пропавшие без вести» рядом с фото Пенни Уайт запишите, что сыщики напали на след Пенни.

Если Валентино Ривас не вычеркнут и в «Бильярдной» нет улики, прочтите следующее:

Восстановить действия Валентино несложно. Как почётный гость (и, по словам свидетелей, душа вечеринки), он всегда был окружён толпой. Это делает историю о том, что он «исчез, пока никто не видел», весьма неуверительной. В бильярдной, где мистера Риваса видели в последний раз, вы расспрашиваете Адама Генслера, с которым Валентино играл в бильярд прямо перед исчезновением. «Послушайте, я уже рассказал копам и репортерам всё, что видел, — говорит Адам, нервно переминаясь с ноги на ногу. — Мы с Тино играли, я отвернулся, и он исчез, — раздражённо повторяет он и возвращается к бильярдному столу, негромко бормоча: — Где же этот проклятый шарединица?» Может, это ничего не значит, но, похоже, той ночью пропал не только Валентино.

В графе «Пропавшие без вести» рядом с фото Валентино Риваса запишите, что сыщики напали на след Валентино.

Когда прочтёте все нужные разделы, продвиньтесь к сцене 1b.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены) и партия завершилась в сцене 1: Перейдите к исходу 2.

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены) и партия завершилась в сцене 2: Перейдите к исходу 3.

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены) и партия завершилась в сцене 3: Перейдите к исходу 1.

Исход 1: Как только вы выходите во двор, вас обступают урюмые мужчины в плащах. Несколько из них угрожающе опускают руки в карманы пальто: вам лучше не делать резких движений. Но прежде чем угрозы успевают претвориться в жизнь, тишину нарушает ледяной голос: «Право, господа, в этом нет нужды». Люди в плащах отступают, и из-за них появляется пожилой мужчина, в котором вы узнаете Карла Сэнфорда, президента Ложи Серебряных Сумерек. Несмотря на драматизм ситуации, он сохраняет почти невозмутимое выражение лица. В его позе и движениях нет и намёка на страх — только уверенность, подкреплённая огромной властью. Телохранители отходят на несколько шагов, позволяя вам побеседовать с мистером Сэнфордом наедине.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики сбежали из потустороннего мира.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Перейдите к интерлюдии II «Цена прогресса».

Исход 2: Вы выходите из особняка на свежий вечерний воздух. После расследования вы утомлены и болезненно подозрительны. Что-то в этом вечере показалось вам необычным, но вы не знаете почему. Гости вели себя как ни в чём не бывало, зато прислуга казалась нервной и напряжённой, да и члены Ложи были на взводе. Вы не раз ловили на себе их взгляды, наблюдавшие за каждым вашим шагом. В иной ситуации вы бы решили, что Ложа Серебряных Сумерек за чем-то за вами следит. Как бы там ни было, вы не смогли узнать ничего интересного о четвёрке пропавших и сомневаетесь, что сможете. Возможно, в этих исчезновениях действительно нет ничего особенного.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики ничего не узнали о планах Ложи.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Пропустите интерлюдию II «Цена прогресса» и перейдите к сценарию III «Тайное имя».

Исход 3: Вы бежите в вестибюль, но стена потусторонней мглы всё ещё преграждает путь. Из неё вылетают призрачные лица и руки, вопящие и корчащиеся в муках. Обернувшись, вы видите пустое лицо Стража под капюшоном. Прежде чем вы осознаёте грядущую вам участь, бесплотная фигура расплывается и летит на вас, как будто сама состоит из этой мглы. Существо снова материализуется перед вами, его обугленная рука хватается за горло и поднимает в воздух с нечеловеческой силой. Со свирепостью загнанного в угол животного вы бьёте его ногами, впинаясь ногтями ему в руку, но ничего не помогает. Последнее, что вы видите, — красный блеск глаз твари, проникающей в ваш разум.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики бесследно исчезли.
- ☉ Каждый сыщик, совершивший побег, получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Каждый сыщик, не совершивший побег, **убит**. Если для продолжения кампании сыщиков недостаточно, кампания завершается поражением игроков. Каждый игрок, чей сыщик был убит, должен выбрать нового сыщика из доступных.
- ☉ Пропустите интерлюдию II «Цена прогресса» и перейдите к сценарию III «Тайное имя».



Интерлюдия II: Цена прогресса

Если хотя бы у одного сыщика есть черта **Серебряные Сумерки**, перейдите к разделу «**Цена прогресса 1**».

В противном случае перейдите к разделу «**Цена прогресса 2**».

Цена прогресса 1: «А, это вы. Не ожидал увидеть вас здесь, хотя стоило бы, — говорит мистер Сэнфорд с тенью удивления в голосе. — Сожалею, что вы оказались замешаны в эту неудачную затею. Я не собирался впутывать вас в неё». Вы прищуриваетесь. Что-то подсказывает вам, что удача тут ни при чём. Вы спрашиваете, что будет с теми, кто остался внутри. «Прогресс человечества требует жертв, — стоически отвечает он. — Прискорбно, что порой эти жертвы кровавы, но эта скорбь не перевешивает пользы нашего труда».

Перейдите к разделу «**Цена прогресса 3**».

Цена прогресса 2: «Сожалею, что нам пришлось познакомиться при таких... неудачных обстоятельствах» — небрежно заявляет мистер Сэнфорд. Вы прищуриваетесь. Что-то подсказывает вам, что удача тут ни при чём. Вы спрашиваете, что будет с теми, кто остался внутри. «Прогресс человечества требует жертв, — стоически отвечает он. — Прискорбно, что порой эти жертвы кровавы, но эта скорбь не перевешивает пользы нашего труда».

Перейдите к разделу «**Цена прогресса 3**».

Цена прогресса 3: Вы пришли сюда не для того, чтобы мистер Сэнфорд читал вам проповеди о жертвоприношениях. Вы пришли за ответами. Вы требуете объяснений, но пожилой мужчина сердито перебивает вас: «Да, да. Вы говорите об инциденте на прошлой неделе. Тогда существо появилось впервые, и пришла тёмная мгла, с которой вы столкнулись внутри». Он бросает взгляд на входную дверь особняка и откашливается. «Ложа непричастна к исчезновениям той ночи, — продолжает он после короткой паузы. — Но не могли же мы пойти в полицию и сказать, что существо, сделанное из тумана, похитило чetyрёх человек в доме мистера Майгера, верно? Вот мы и решили взять дело в свои руки. Мы предположили, что существо было привлечено скоплением людей, и воссоздали ситуацию, чтобы понять, что случилось, и разобраться в его поведении». Теперь вам не кажется странным решение провести ещё одно мероприятие в поместье мистера Майгера так скоро после исчезновений. В задумке Ложы всё-таки есть некоторая логика — хоть вам и не нравится признавать это и совсем не понравилось быть приманкой. Кто знает, сколько ещё невинных людей подверглись смертельной опасности? Даже если цель благородна, стоила ли она таких жертв?

«Надеюсь, вы понимаете, что наша организация действует исключительно на благо человеческого рода. Есть суровые истины, что лежат за пределами наших пяти чувств, — говорит мистер Сэнфорд с суровым выражением лица. — Если мы хотим выжить и процветать, мы должны приспособиться. Мы должны учиться. Мы должны понимать. К этому и стремится наш орден — к более глубокому пониманию окружающего мира. Достойная цель, согласитесь?»

☞ Проверьте, какие карты врагов **Серебряных Сумерек** лежат на победном счету и под картой «Вестибюль».

☞ Если карта «Джозеф Майгер» на победном счету, перейдите к разделу «**Цена прогресса 4**».

☞ Если карта «Джозеф Майгер» под «Вестибюлем», перейдите к разделу «**Цена прогресса 5**».

☞ Если не верно ни то ни другое, а на победном счету больше врагов **Серебряных Сумерек**, чем под «Вестибюлем» (или столько же), перейдите к разделу «**Цена прогресса 4**».

☞ Если не верно ничего из вышеперечисленного, а под «Вестибюлем» больше врагов **Серебряных Сумерек**, чем на победном счету, перейдите к разделу «**Цена прогресса 6**».

Цена прогресса 4: Прежде чем вы успеете ответить, из особняка выходит один из людей Сэнфорда. Он убирает в ножны длинный серебряный клинок и обращается к мистеру Сэнфорду: «Внутри никаких следов Джозефа, сэр». Новоприбывший подозрительно смеряет вас взглядом, держа руку на эфесе меча. В его облике есть что-то от рыцаря, несгибаемого и дисциплинированного.

«Понятно, — отвечает Сэнфорд. Он закрывает глаза и делает глубокий вдох, прежде чем продолжить. — Большая потеря для нашего ордена, но мы предполагали, что она может случиться. Заберите из особняка имущество Ложы, а с последствиями я разберусь». Рыцарь кивает и уходит внутрь. Холодные голубые глаза Карла возвращаются к вам. «Что же до вас, я бы попросил вас сейчас же покинуть это место. Вы уже нанесли достаточно вреда». Прежде чем вы успеете возразить, он приказывает своим людям выпроводить вас с территории, и вам ничего не остаётся, кроме как подчиниться.

☞ Запишите в журнал кампании, что Джозеф исчез во мгле.

☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики враждуют с Ложей.

☞ Сюжет продолжается в сценарии III «**Тайное имя**».

Цена прогресса 5: Вы тщательно обдумываете слова мистера Сэнфорда. Вы верите ему, но сомневаетесь, что цель оправдывает его средства. Прежде чем вы успеете ответить, в разговор вмешивается стоящий поблизости Джозеф. «Убеждён, что наши новые друзья понимают, насколько важно работать вместе, — вежливо замечает он. — Они могли сбежать, но остались, чтобы обеспечить безопасность членов Ложы. Уверен, что нам по пути».

«Смелость — не то же самое, что жертва, Джозеф, — терпеливо произносит Кара Сэнфорд. — Есть ли у них желание делать то, что действительно нужно всему человечеству?» Пожилой мужчина переводит внимание на вас, его холодные глаза сверкают в лунном свете. Он медленно подходит к вам, протягивая руку: «Как бы то ни было, вы лицом к лицу столкнулись с нашей общей угрозой. Присоединяйтесь к нам, и мы встретим её вместе. Объединив наши знания, мы сможем спасти Аркхэм от этой беды».

☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли Джозефа.

☞ Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, узнав о том, что происходит внутри Ложы Серебряных Сумерек.

☞ Сыщики должны решить (выберите одно):

☞ «Я отказываюсь участвовать в этом». Перейдите к разделу «**Цена прогресса 7**».

☞ «Я согласен». Перейдите к разделу «**Цена прогресса 8**».

☞ «Я согласен». (Вы жёте.) Перейдите к разделу «**Цена прогресса 9**».

Цена прогресса 6: Вы тщательно обдумываете слова мистера Сэнфорда. Вы верите ему, но сомневаетесь, что цель оправдывает его средства. Прежде чем вы успеете ответить, из особняка появляется Джозеф Майгер в сопровождении двух охранников в дорожных костюмах. Один из них держит наизготовку длинный серебряный клинок, а другой внимательно осматривается, не убирая руку с револьвера в плечевой кобуре. Джозеф сразу узнаёт вас, прищуривает свои тёмные глаза и угрожающе кричит: «Так это вы суёте нос куда не следует!»

«Придержи язык, Джозеф, — перебивает его Сэнфорд. Он медленно подходит к вам, протягивая руку: — Вы лицом к лицу столкнулись с нашей общей угрозой. Присоединяйтесь к нам, и мы встретим её вместе. Объединив наши знания, мы сможем спасти Аркхэм от этой беды».

☞ Запишите в журнал кампании, что Джозеф жив и здоров.

☞ Сыщики должны решить (выберите одно):

☞ «Я отказываюсь участвовать в этом». Перейдите к разделу «**Цена прогресса 7**».

☞ «Я согласен». Перейдите к разделу «**Цена прогресса 8**».

☞ «Я согласен». (Вы жёте.) Перейдите к разделу «**Цена прогресса 9**».

Цена прогресса 7: Мистер Сэнфорд хмурится и опускает руку, прищуриваясь: «Ясно. Не могу сказать, что я не разочарован. Я полагал, вам хватит проницательности, чтобы увидеть пользу совместной работы. Но теперь понимаю, что моя уверенность была неуместна. — Он вздыхает и смотрит мимо вас на особняк Джозефа. — Что ж. Ложа справится с этой проблемой без вас. Возвращайтесь в своё невежество. Но предупреждаю: не вставайте у нас на пути. Вам не нужен такой враг, как я». Прежде чем вы успеете возразить, Сэнфорд приказывает своим людям выпроводить вас с территории, и вам ничего не остаётся, кроме как подчиниться.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики враждуют с Ложей.

☉ Сюжет продолжается в сценарии III «Тайное имя».

Цена прогресса 8: Вы жмёте руку мистера Сэнфорда. Его рукопожатие холодное, но крепкое. Кажется, будто напряжение среди окружающих членов Ложы спадает. «Нас с вами ждут великие дела, друзья мои, — говорит Сэнфорд. — Поистине великие».

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики приняты в Ложу. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ▲ до конца кампании.

☉ Сюжет продолжается в сценарии III «Тайное имя».

Цена прогресса 9: Вы жмёте руку мистера Сэнфорда. Его рукопожатие холодное, но крепкое. Кажется, будто напряжение среди окружающих членов Ложы спадает. «Нас с вами ждут великие дела, друзья мои, — говорит Сэнфорд. — Поистине великие». Но уголком глаза вы замечаете, как один из бойцов Ложы крепче сжимает своё оружие.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики приняты в Ложу. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ▲ до конца кампании.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики обманывают Ложу.

☉ Сюжет продолжается в сценарии III «Тайное имя».

НЕ ЧИТАЙТЕ, ЕСЛИ ЗА ВАМИ НЕ ОХОТЯТСЯ

Вы резко просыпаетесь от ошущения, словно что-то ползёт по вашей груди и ледяная рука хватается за горло. Она сжимается, перекрывая вам дыхание и круша трахею. Но ничего этого нет — только холодный сквозняк из открытого окна. Ветер с завываниями трясёт оконную раму, вторгаясь в безопасность вашего дома. Он звучит почти как нестройные ноты жуткой флейты: безумная, неотвязная музыка, наполняющая вас необъяснимым ужасом. Вы бросаетесь к окну и захлопываете его дрожащими руками. Но нестройные высокие ноты не смолкают. «Это не может быть правдой, — думаете вы. — Не здесь, не сейчас». Но отрицание не приносит облегчения.

Холод вновь поднимается по вашей спине. Едва заметная серая мгла заполняет комнату, просачиваясь под входной дверью и через щели в окне. Она ползёт по полу, свиваясь у ваших ног и заставляя всё ваше тело дрожать. Вы бежите в спальню, хлопаете дверь и запираете её. Это даёт вам всего несколько секунд передышки — а потом вторжение продолжается. Снова и снова тяжёлая сила обрушивается на дверь, сотрясая всю комнату. Вы прижимаетесь к двери, пытаетесь удержать её. С каждым ударом тёмная мгла просачивается в трещины, появляющиеся в дереве. Последний удар — и дверь разлетается в щепки. Вы летите назад, но падаете не на пол, а на облако мглы, и сотни призрачных рук хватают вас, вонзаясь в вашу плоть и разрывая её на кусочки.

Нет! Такого не может быть. Вы здесь, читаете этот самый текст. С превеликим облегчением вы осознаёте, что всё это было только у вас в голове. Тем не менее эти слова заставляют ваш разум мучить вас видениями ужасной смерти. Вы понимаете, что вглядываетесь в окно в поисках тёмной мглы, которой там нет. Что, если этот текст пытается вам что-то сказать? Может быть... — но нет, это невозможно.

«Настоящая или воображаемая, ваша судьба неумолимо приближается».

Сценарий III: Тайное имя

Сверьтесь с журналом.

- ☉ Если сыщики приняты в Ложу, перейдите к **вступлению 1**.
- ☉ Если сыщики враждуют с Ложей, перейдите к **вступлению 4**.
- ☉ Если сыщики ничего не узнали о планах Ложы, перейдите к **вступлению 5**.
- ☉ Если сыщики бесследно исчезли, перейдите к **вступлению 6**.

Вступление 1: Кабинет на верхнем этаже Ложы Серебряных Сумерек немного тесноват, но оттого не менее уютен. Тепло освещённая комната обставлена мягкими диванами и круглыми столиками, а пол укрыт мягким ковром. С портретов на стенах устало глядят уважаемые члены Ложы. Карл Сэнфорд, президент Ложы, сидит напротив вас, отвлечённо вертя в морицинистых пальцах бокал мерло.

«Ложя Серебряных Сумерек ищет знаний, раскрывающих тайны устройства Вселенной, — объясняет мистер Сэнфорд, прерываясь, чтобы пригубить вина. — Появление существа, свидетелями которого вы стали в поместье Джозефа Майгера, — не единственная странность, произошедшая в последнее время в Аркхэме. Вам случайно не довелось столкнуться с чем-то, что может быть связано с недавними событиями?»

Сыщики должны решить (выберите одно):

- ☉ Рассказать Ложе о ведьмах в лесах. Перейдите к **вступлению 2**.
- ☉ Сказать, что вы не знаете ни о чём подобном. (Вы ждёте.) Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Вы рассказываете о том, что случилось с вами на прошлой неделе — как вы проснулись в лесу, как странная мгла растекалась между деревьями, про ведьм и их заклятие. Сэнфорд наклоняется вперёд, внимательно слушая ваши немного спутанные воспоминания о событиях той странной ночи. Когда вы завершаете рассказ, пожилой мужчина обдумывает услышанное. «Любопытно, — говорит он наконец. — Я знаю об этом ковене. Во главе у них ведьма по имени Анетта Мейсон. Их магия непроста. Они передают из поколения в поколение тайные знания, дающие власть над силами Вселенной. Насколько мне известно, они унаследовали эти опасные знания от могущественной ведьмы, которая сбежала из Салема больше двухсот лет назад. Вам о чём-нибудь говорит имя Кассия?»

Вы киваете. Каждый в Аркхэме хоть раз слышал истории о ведьме, чей призрак обитает в заброшенном доме во Френч-Хилле. Большинство считает эти рассказы вымыслом, страшилкой для детей, чтобы те держались подальше от разваливающегося дома. Судя по твёрдому взгляду мистера Сэнфорда и его серьёзному тону, это вовсе не выдумка. «Возможно, Анетта действительно потомок Кассии, а может, она просто присвоила её фамилию. В любом случае я считаю, что эти события связаны. А раз так, то у меня для вас задание от имени Ложы Серебряных Сумерек». Карл Сэнфорд встаёт, используя трость скорее для вида, чем для опоры. Вы тоже поднимаетесь в готовности сделать всё необходимое, чтобы разгадать эти тайны.

«Нам нужно узнать об этом ковене как можно больше. Если где-то и есть ответы, то в доме, где некогда жила Кассия». Вы согласно киваете: у вас и у самих много вопросов. Что за заклятие ведьмы пытались наложить той ночью в лесу? Какова их цель? И как с этим связано существо, похитившее тех четырёх несчастных? Вы жмёте руку мистера Сэнфорда и отправляетесь в Ведьмин дом.

Запишите в журнал кампании, что сыщики рассказали Ложе о ковене.

Добавьте в мешок хаоса 1 жетон **▲** до конца кампании.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Вы качаете головой. Вы полагаете, что произошедшее в лесах вряд ли имеет какое-то отношение к делу, вы даже не уверены, произошло ли это на самом деле, — хочется верить, что это был странный сон. Мистер Сэнфорд холодно и пристально глядит на вас. Вам кажется, будто он видит вас насквозь. «Хорошо, — произносит он. — Любопытства ради: вам о чём-нибудь говорит имя Кассия Мейсон?»

Вы киваете. Каждый в Аркхэме хоть раз слышал истории о ведьме, чей призрак обитает в заброшенном доме во Френч-Хилле. Большинство считает эти рассказы вымыслом, страшилкой для детей, чтобы те держались подальше от разваливающегося дома. Судя по твёрдому взгляду мистера Сэнфорда и его серьёзному тону, это вовсе не выдумка. Он указывает на старую потрёпанную книгу, лежащую на столе перед вами. Она открыта на странице, заполненной непонятными надписями и таинственными символами. «Я считаю, что существо, с которым вы встретились в поместье Джозефа, связано с Кассией и тайными знаниями, которыми она владела. Взгляните». Вы берёте книгу и внимательно изучаете символы на странице.

Если среди сыщиков есть хотя бы один Мистик (**▲**), прочтите текст в рамке ниже. В противном случае вы не понимаете ни единого написанного в книге слова: пропустите текст в рамке.

(**▲**): Написанное в книге служит основой некоего заклинания или ритуала. Помимо прочего, эта магия взывает к мёртвым, испрашивая у них силы, знаний или, возможно, помощи. Но кто обращается, к кому и зачем?

«В связи с этим у меня для вас задание от имени Ложы Серебряных Сумерек». Карл Сэнфорд встаёт, используя трость скорее для вида, чем для опоры. Вы тоже поднимаетесь в готовности сделать всё необходимое, чтобы разгадать эти тайны.

«Нам нужно узнать об этом существе как можно больше. Если где-то и есть ответы, то в доме, где некогда жила Кассия». Вы согласно киваете: у вас и у самих много вопросов. Ведьминское заклятие в лесах вполне может иметь какое-то отношение к исчезновениям. Если так, то что нужно ведьмам? И как с этим связано существо, похитившее тех четырёх несчастных? Вы киваете мистеру Сэнфорду и отправляетесь в Ведьмин дом.

Запишите в журнал кампании, что сыщики скрыли информацию о ковене.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 4: После стычки с президентом Ложы Серебряных Сумерек вы отправляетесь в особняк Исторического общества Аркхэма в Саутсайде. Вы не сомневаетесь, что случившееся на прошлой неделе в лесах имеет какое-то отношение к существу, похитившему тех четырёх несчастных. Это лишь чутьё — как чувство, что щекочет шею, заставляя обернуться, — но вы уверены, что всё взаимосвязано. Осталось понять как.

В особняке вас встречает одна из многочисленных сотрудниц Исторического общества. Она интересуется, чем может вам помочь. Вы в общих чертах описываете, что вас интересует: достаточно ясно, чтобы вам указали, где искать, но без деталей, раскрывающих ваши цели. «Не понимаю, зачем вам влезать в эти тёмные дела, но записи о них должны быть в библиотеке на третьем этаже», — отвечает сотрудница.

Поблагодарив её, вы поднимаетесь на третий этаж, где погружаетесь в историю аркхэмского ведьмовства. В конце XVII века Аркхэм был одним из очагов охоты на ведьм в Новой Англии. Обвинения в ведьмовстве распространялись как пожар, и многих обвинённых повесили или сожгли — как заслуженно, так и несправедливо. Но дурная слава одной ведьмы выделяется на фоне других, и в её мистических способностях никогда не было сомнений: Кассия Мейсон.

Вы узнаете это имя. По слухам, именно её призрак обитает в старом Ведьмином доме во Френч-Хилле. Вы всегда считали эти рассказы вымыслом, страшилкой для детей, чтобы те держались подальше от заброшенного дома. Но архивы Исторического общества свидетельствуют, что Кассия — могущественная ведьма, которая сбежала из Салема больше двухсот лет назад, — действительно существовала.

Вы не понаслышке знакомы с ведьмовством. Если Кассия Мейсон имеет какое-то отношение к тому ковену в лесах, вам надо узнать, как именно они связаны. Вы направляетесь во Френч-Хилл, где вас ждёт Ведьмин дом...

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 5: Ваше предположение о причастности благотворительного вечера Ложи Серебряных Сумерек к исчезновениям не подтвердилось, но предсказание Анны Каслоу не идёт у вас из головы. Вы не можете отделаться от чувства, что вам не хватает какой-то детали, чтобы разгадать эту головоломку и избежать предначертанной судьбы. Решив сосредоточить своё внимание на том ведьмовском ковене, с которым вы столкнулись в лесах на прошлой неделе, вы отправляетесь в Историческое общество Аркхэма в Саутсайте. Возможно, там вы найдёте упущенную деталь и сможете пролить свет на происхождение ковена или его мотивы.

В особняке вас встречает одна из многочисленных сотрудниц Исторического общества. Она интересуется, чем может вам помочь. Вы в общих чертах описываете, что вас интересует: достаточно ясно, чтобы вам указали, где искать, но без деталей, раскрывающих ваши цели. «Не понимаю, зачем вам влезать в эти тёмные дела, но записи о них должны быть в библиотеке на третьем этаже», — отвечает сотрудница.

Поблагодарив её, вы поднимаетесь на третий этаж, где погружаетесь в историю аркхэмского ведьмовства. В конце XVII века Аркхэм был одним из очагов охоты на ведьм в Новой Англии. Обвинения в ведьмовстве распространялись как пожар, и многих обвинённых повесили или сожгли — как заслуженно, так и несправедливо. Но дурная слава одной ведьмы выделяется на фоне других, и в её мистических способностях никогда не было сомнений: Кассия Мейсон.

Вы узнаете это имя. По слухам, именно её призрак обитает в старом Ведьмином доме во Френч-Хилле. Вы всегда считали эти рассказы вымыслом, страшилкой для детей, чтобы те держались подальше от заброшенного дома. Но архивы Исторического общества свидетельствуют, что Кассия — могущественная ведьма, которая сбежала из Салема больше двухсот лет назад, — действительно существовала.

Вы не понаслышке знакомы с ведьмовством. Если Кассия Мейсон имеет какое-то отношение к тому ковену в лесах, вам надо узнать, как именно они связаны. Вы направляетесь во Френч-Хилл, где вас ждёт Ведьмин дом...

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 6: Вы прикрепляете газетную статью на стену к остальным свидетельствам, которые вам удалось найти. Что бы ни происходило в особняке Джозефа Майгера, это выходит из-под контроля. Сначала четыре исчезновения на ежегодном благотворительном вечере Ложи Серебряных Сумерек. Теперь новые пропасти после второго мероприятия в том же поместье. Замешана ли в этом Ложа? Иначе зачем они перенесли этот ужин в поместье мистера Майгера?

И это не единственное. По всему городу что-то происходит: люди рассказывают о призрачных фигурах, о пепельной мгле и о скрюченной фигуре в плаще, личность которой вызывает у жителей горячие споры. У всех на устах одно имя: Кассия Мейсон — призрак, обитающий в старом Ведьмином доме во Френч-Хилле. Вы всегда считали эти рассказы вымыслом, страшилкой для детей, чтобы те держались подальше от заброшенного дома. Но все эти исчезновения и загадочные явления в городе заставляют вас задуматься. Возможно, за этой историей о призраках действительно что-то стоит.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Тайное имя», «Город грехов», «Неотвратимый рок», «Царство смерти», «Ведьмовство» и «Крысы». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локации «Затхлый коридор», «Комната Уолгера Гимана» и три локации «Прогнившая дверь» (см. примерный расклад ниже). Все сыщики начинают игру в «Затхлом коридоре».

- Возьмите семь локаций «Неизвестные места», соберите из них отдельную колоду неизвестных мест и отложите её в сторону. Колода неизвестных мест составляется следующим образом:

- Найдите карту «Неизвестные места» с «Руинами Ведьминого дома» на открытой стороне и перемешайте её с тремя другими случайными картами «Неизвестные места» закрытой стороной вверх. Это будут четыре нижние карты колоды неизвестных мест.
- Затем положите сверху в случайном порядке три оставшиеся карты «Неизвестные места». Все семь карт должны лежать закрытой стороной вверх, чтобы игроки не знали, какая из них — «Руины Ведьминого дома».

- Отложите в сторону следующие карты: «Нахаб», «Место жертвоприношения», «Комната Кассии», «Чёрная книга», оба экземпляра «Чуждой геометрии» и оба экземпляра «Призрачного присутствия».

- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Примерный расклад локаций



Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Сыщики враждуют с Ложей.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Вспышки видений озаряют вашу память, пока вас тащат по грязному деревянному полу. Нечестивый ритуал — дом — Нахаб — монотонное пение — спираль чёрной воронки — мрачное ликование — Первородный Хаос — плач ребёнка — туннель, что скручивается в вашей груди.

☉ Перейдите к **исходу 1**.

Исход 1: Вы приходите в себя на грязном газоне у подножия кривой лестницы. Над вами нависает парадная дверь Ведьмино дома. Всё ваше существо преисполнено скорбью. Вы осознаёте, что не смогли предотвратить нечто ужасное, но не вполне понимаете, что именно. То, что вы видели своими глазами и слышали своими ушами внутри Ведьмино дома, произошло не здесь и не сейчас. Но в любом случае вы кое-что узнали о Кассии Мейсон — ведьме, некогда обитавшей в этом старом и ныне заброшенном доме. Ваш дух настолько истощён, а тело так измучено, что вам придётся довольствоваться добытыми крупными знаниями. Вы не осмелитесь снова войти в этот треклятый дом.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

✦ Если в ходе этого сценария «Бурый Дженкин» был побеждён хотя бы 1 раз, каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

✦ Если в ходе этого сценария «Нахаб» была побеждена хотя бы 1 раз, каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно.

☉ Проверьте колоду сцен.

✦ Если партия завершилась в сцене 1, ничего не происходит.

✦ Если партия завершилась в сцене 2, запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Дневник Гилмана*. Кроме того, любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Чёрная книга». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Если кто-то из сыщиков решил включить эту карту в свою колоду, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☠ до конца кампании.

✦ Если партия завершилась в сцене 3, запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Дневник Гилмана* и *Формула Кассии*. Кроме того, любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Чёрная книга». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Если кто-то из сыщиков решил включить эту карту в свою колоду, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☠ до конца кампании.

Исход 2: Когда вы приходите в себя, вы лежите на деревянном полу в комнате Уолтера Гилмана. Нигде не видно ни следов от мерзких ритуалов Кассии, ни зубастой бородатой крысы — как оказалось, «фамильяра» Кассии. Собравшись уже подняться на ноги, вы замечаете какой-то блеск в углу комнаты. Вы забираетесь под кровать Гилмана и тянетесь за вещицей. Это потёртый никелевый крестик вроде тех, что висели в комнате мастера по ткацким станкам. Вы кладёте крестик в карман и уходите из проклятой комнаты с её непостижимыми углами. Вы узнали всё, что хотели, о Кассии Мейсон — ведьме, некогда обитавшей в этом старом и ныне заброшенном доме. Выйдя на зябкий ноябрьский воздух, вы оборачиваетесь, чтобы ещё раз взглянуть на покосившийся Ведьмин дом. Хотя вы наверняка больше не вернётесь сюда, этот дом всегда будет преследовать вас в снах и мыслях.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, заглянув в загадочное прошлое Аркхэма.

☉ Запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: *Дневник Гилмана*, *Формула Кассии* и *Потёртое распятие*.

☉ Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Чёрная книга». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Если кто-то из сыщиков решил включить эту карту в свою колоду, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☠ до конца кампании.

Сценарий IV: Расплата за грехи

Встреча с призраком в Ведьмином доме заставила вас переосмыслить всё, что вы знаете о жизни и смерти. Кассия Мейсон умерла больше двухсот лет назад, но её дух остался в призрачной мгле — той самой, что приходила в особняк Джозефа Майгера. Обдумывая последние события, вы задаётесь одним вопросом: призрак Кассии существует благодаря мгле или же мгла — следствие его присутствия? Что из этого болезнь, а что симптом?

Чем глубже вы погружаетесь в историю аркхэмских ведьм и их гонений, тем хуже вам спится. Каждую ночь вас терзают ужасные сны о смерти и разложении, о грехах и преступлениях. Зло живёт в этом городе, зло, которое долго скрывалось во тьме аркхэмского прошлого. Но что хуже всего, ваше расследование зашло в тупик. Вы приходите к выводу, что, если вам удастся найти ковен, с которым вы столкнулись той судьбоносной ночью в лесу, вы сможете больше узнать о Кассии Мейсон или об этом невыразимом зле.

Одним утром, пока вы занимаетесь привычными делами, ваш взгляд цепляется за небольшой заголовок в свежей газете: «Привидения на Висельном холме? Жители Антауна сообщают о человеческих силуэтах в густом тумане над Висельным ручьём...» Это ведь не может быть простым совпадением?

Вас осеняет: раз вам нужны ведьмы, их нужно искать в шести футах под землёй — там, где когда-то проходили казни по обвинениям в ведьмовстве. Погоня за призраками на кладбище — занятие небезопасное, но может ли теперь хоть кто-то в этом городе считать себя в безопасности?

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Расплата за грехи», «Ковен Анетты», «Город грехов», «Неотвратимый рок», «Царство смерти», «Заточённые души» и «Ведьмовство». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Отложите в сторону набор контактов «Страж». Этот набор отмечен следующим символом:



- Случайным образом выберите по 1 экземпляру следующих локаций: «Эшафот», «Могила еретиков», «Чердак часовни» и «Склеп под часовней» и введите их в игру. Удалите другие экземпляры этих локаций из игры. Затем введите в игру локации «Проклятые поля», «Заброшенная часовня» и «Висельный ручей». (См. «Примерный расклад локаций» на обороте.)

❖ Обе стороны этих локаций открыты. На одной стороне есть черта **потусторонняя**, а на другой нет. Вводя локацию в игру, кладите их вверх той стороной, где нет черты **потусторонняя**.

❖ Все сыщики начинают игру в локации «Висельный ручей».

- Отложите в сторону 4 карты активов «Призрачная сеть».

- Перемешайте 6 экземпляров врагов «Еретичка» и случайным образом отложите 4 из них. Оставшиеся 2 экземпляра удалите из игры. Эти карты двусторонние, с картой сюжета на обороте. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону этих карт.

- В этом сценарии используются две разные колоды контактов.

❖ Соберите и перемешайте колоду потусторонних контактов из всех оставшихся карт с чертой **потусторонняя** (см. «Колода потусторонних контактов» ниже).

❖ Соберите и перемешайте обычную колоду контактов из всех оставшихся карт без черты **потусторонняя**.

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

- В графе «Собранные свидетельства» записано 3 свидетельства.

Примерный расклад локаций



Колода потусторонних контактов

При подготовке к этому сценарию вам нужно собрать две колоды контактов: одну с обычными контактами, а другую — с «потусторонними». Когда сыщик должен каким-либо образом взаимодействовать с колодой контактов, по умолчанию ему следует использовать обычную колоду.

Однако в определённый момент в ходе сценария локации могут перевернуться *потусторонней* стороной вверх. Пока сыщик находится в локации с чертой *потусторонняя*, он должен использовать всякий раз колоду потусторонних контактов вместо обычной колоды контактов, если не сказано иного. Сюда входят случаи, когда сыщику нужно взять карту контакта, найти, раскрыть или посмотреть карту в колоде контактов, а также любые другие взаимодействия с колодой

и сбросом контактов, включая розыгрыш свойств, срабатывающих, когда в колоде контактов заканчиваются карты. Если эффект прямо указывает на обычную колоду контактов или колоду потусторонних контактов, то этот эффект взаимодействует с указанной колодой контактов независимо от того, в какой локации находится сыщик.

У каждой из двух колод контактов свой сброс. Каждый раз, когда сбрасывается карта контакта с чертой *потусторонняя*, её следует помещать в сброс колоды потусторонних контактов. Все остальные карты контактов кладутся в сброс обычной колоды контактов.

Обратите внимание: Когда в этом сценарии локация переворачивается на другую сторону, не считается, что при этом была открыта новая локация.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут и хотя бы один сыщик совершил побег: Перейдите к **исходу 1**.

Если исход не был достигнут из-за того, что все сыщики побеждены: Перейдите к **исходу 2**.

Исход 1: Лучи приглушённого солнечного света пробиваются сквозь дымку, и неестественная мгла наконец рассеивается. Как только она отступает, Висельный холм становится прежним. Вас больше не преследуют разъярённые духи, а призвавшие их ведьмы снова отступили в тень. Вы надеетесь, что сделанного вами достаточно, чтобы защитить Аркхэм от этого ужаса.

☉ Запишите в журнал кампании, что в Аркхэм проникли *X еретичек*. *X* равен числу «Еретичек» в игре. (Если партия завершилась в сцене 1, вместо этого запишите, что в Аркхэм проникли 4 еретички.)

☞ Если *X* равен 3 или меньше, запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: Клок *потусторонней мглы*.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Исход 2: Отдавшись воле судьбы, вы падаете на колени. Мгла расступается. Время словно замирает, когда появляется Страж. Его призрачные очертания скользят над землёй, медленно приближаясь с неотвратимостью тикающих часов. Вы закрываете глаза, не желая смотреть на собственную погибель. Крепко сжав кулаки, вы собираетесь с духом.

Напряжение спадает.

Когда вы снова открываете глаза, больше нет ни существа, ни потусторонней мглы.

... Вас пощадили?

☉ Запишите в журнале кампании, что сыщики пережили объятия Стража.

☉ Запишите в журнал кампании, что в Аркхэм проникли *X еретичек*. *X* равен числу «Еретичек» в игре. (Если партия завершилась в сцене 1, вместо этого запишите, что в Аркхэм проникли 4 еретички.)

☞ Если *X* равен 3 или меньше, запишите в графе журнала «Собранные свидетельства»: Клок *потусторонней мглы*.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Сценарий V: Ради высшего блага

Вступление 1: С тех пор как вы столкнулись со смертью на Висельном холме, обстановка в Аркхэме только ухудшилась. Рассказов о встречах с призраками всё больше, а люди продолжают исчезать. Днём и ночью над улицами висит тонкий слой серой мглы. С наступлением сумерек двери во всём городе крепко запираются. Немногим хватает духу выйти из дома ночью, хотя жители и не понимают, чего именно боятся. А некоторые заведения остаются закрытыми даже днём, по причине «плохой погоды». Со всем этим срочно надо что-то делать.

Сверьтесь с журналом.

☉ Если сыщики приняты в Ложу, перейдите к **вступлению 2**.

☉ Если сыщики враждуют с Ложей, перейдите к **вступлению 3**.

☉ Если сыщики ничего не узнали о планах Ложы, перейдите к **вступлению 4**.

☉ Если сыщики бесследно исчезли, перейдите к **вступлению 5**.

Вступление 2: Существо, которое появилось на благотворительном вечере Ложы, очевидно, не привязано к поместью Джозефа Майгера, а значит, самое скверное наверняка ещё впереди. Пора рассказать о том, что вы узнали, Ложе Серебряных Сумерек. Скорее всего, там вам помогут разобраться в собранной информации и подскажут, куда двигаться дальше. Возможно, с их помощью у вас получится спасти Аркхэм...

Сверьтесь с журналом. Если сыщики обманывают Ложу, прочтите текст в рамке ниже. В противном случае пропустите его.

...Хотя вы подозреваете, что Ложя ведёт свою игру. Очевидно, что они знают о происходящем больше, чем говорят. Где-то в недрах Ложы зреет злоевищий замысел, и вы намерены раскрыть его.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Существо, которое появилось на благотворительном вечере Ложы, очевидно, не привязано к поместью Джозефа Майгера, а значит, самое скверное наверняка ещё впереди. Вы знаете, что Ложя Серебряных Сумерек имеет какое-то отношение к этому существу, но пока не уверены, какое именно. Пожалуй, пора нанести им визит — хотят они этого или нет.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 4: Вас не покидает чувство, будто вы упустили нечто важное в доме Джозефа Майгера. Четыре исчезновения на благотворительном вечере не могли быть простым совпадением. Если жертвы столкнулись с тем же существом, что вы видели на кладбище, значит, самое скверное наверняка ещё впереди. Вы убеждены, что Ложя Серебряных Сумерек имеет какое-то отношение к происходящему, но пока не уверены, какое именно. Пожалуй, пора нанести им визит — хотят они этого или нет.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 5: Слишком много людей исчезли в особняке Джозефа Майгера, чтобы это можно было считать совпадением: сначала четверо на благотворительном вечере, затем гости на званом ужине неделю спустя. Если они столкнулись с тем же существом, что вы видели на кладбище, значит, самое скверное наверняка ещё впереди. Вы убеждены, что Ложя Серебряных Сумерек имеет какое-то отношение к происходящему, но пока не уверены, какое именно. Пожалуй, пора нанести им визит — хотят они этого или нет.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Ради высшего блага», «Город грехов», «Ложа Серебряных Сумерек», «Древнее зло», «Тёмный культ» и «Запертые двери». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Сверьтесь с журналом. Если сыщики приняты в Ложу, выполните следующее:
 - При подготовке колоды сцен включите в неё карту «Сцена 1а. Тёплый приём» и удалите из игры карту «Сцена 1а. Проникнуть в Ложу».
 - Введите в игру те варианты локаций «Ворота Лож», «Приёмная» и «Подвал Лож», у которых есть подзаголовок «Добро пожаловать». Удалите из игры остальные варианты этих локаций.
 - Найдите среди собранных карт контактов следующие карты и удалите их из игры: 3 экземпляра «Аколита», 1 экземпляр «Орденского волшебника», 2 экземпляра «Рыцаря Внутреннего круга», 1 экземпляр «Смотрителя подземелий».
- В противном случае выполните следующее:
 - При подготовке колоды сцен включите в неё карту «Сцена 1а. Проникнуть в Ложу» и удалите из игры карту «Сцена 1а. Тёплый приём».
 - Введите в игру те варианты локаций «Ворота Лож», «Приёмная» и «Подвал Лож», у которых есть подзаголовок «Только для своих». Удалите из игры остальные варианты этих локаций.
 - Найдите среди собранных карт контактов следующие карты и удалите их из игры: 3 экземпляра «Неофита Лож», 1 экземпляр «Хранителя тайн», 2 экземпляра «Рыцаря Внешней пустоты», 1 экземпляр «Тюремщика Лож».
- Введите в игру локации «Катакомбы Лож» и «Комната для отдыха». Все сыщики начинают игру в локации «Ворота Лож». (См. примерный расклад локаций на следующей странице.) Отложите в сторону все остальные локации («Библиотека», «Хранилище», «Святая святых» и 2 экземпляра «Двери в святилище»).
- Отложите в сторону следующие карты: актив «Шкатулка с секретом», врага «Призванный зверь», актив «Август Линдквист» и двустороннего врага «Нейтан Уик».
- Отложите в сторону, вне игры, 1 жетон , 1 жетон , 1 жетон  и 1 жетон . Возьмите их из комплекта игры, а не из мешка хаоса. Эти жетоны — ключи (см. «Ключи» на следующей странице).
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , .
- Сыщики должны решить (выберите одно):

- Сыщики приняты в Ложу.
- Сыщики не приняты в Ложу.

Ключи

При подготовке к этому сценарию игрокам следует отложить в сторону 1 жетон , 1 жетон , 1 жетон  и 1 жетон  в качестве ключей. Эти жетоны не кладутся в мешок хаоса и с точки зрения игровых эффектов не являются жетонами хаоса. Вместо этого они представляют собой ключи, которые сыщики могут найти и использовать в ходе сценария.

Ключи вводятся в игру различными эффектами карт и обычно выкладываются на локации, врагов или сюжетные активы. Ключи можно получить несколькими способами:

- Если в локации с ключом нет улик, сыщик может взять под контроль данный ключ — это бесплатное активируемое свойство ().
- Если враг с ключом выходит из игры, то сыщик, ставший причиной этого, должен взять под контроль данный ключ. (Если враг выходит из игры по иным причинам, поместите его ключ в его локацию.)
- Некоторые эффекты карт позволяют сыщикам взять под контроль ключи иным образом.

Когда сыщик берёт под контроль ключ, он кладёт его на свою карту сыщика. Если сыщик, под чьим контролем находится хотя бы 1 ключ, выбывает из сценария, положите все его ключи в его локацию. Сыщик может передать сколько угодно своих ключей другому сыщику в своей локации — это свойство, активируемое действием ().

Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Каким-то чудом выбравшись из здания, вы бежите прочь со всех ног. Внутри особняка за вашей спиной раздаётся раскатистый грохот. Ещё несколько человек выбегают через парадный вход, не замечая вас в суматохе. Одна из них кричит остальным: «Бегите и собирайтесь на Безлюдном острове! Мы должны провести связующий ритуал — с этой штукой или без неё!»

«А как же хранитель?» — спрашивает мужчина у ворот.
«Уже неважно, — отвечает она. — Уходите!»

В этот момент начинаются крики. Брызги крови обгазряют подвальное окно. Люди на улице в панике бросаются врассыпную.

Вы не останавливаетесь и не оборачиваетесь. Вы бежите, пока дом не скрывается в плотной серой мгле, пока вы не перестаете слышать вопли оставшихся внутри, пока ваши ноги не подкашиваются.

Так вот какие жертвы Ложы Серебряных Сумерек считает необходимыми? И если так, то чем обернётся «связующий ритуал», который они собрались совершить на Безлюдном острове?

- ☉ Запишите в журнал кампании, что хранитель ловушки явился.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Пропустите **интерлюдия III «Внутренний круг»** и перейдите к **сценарию VI «Единство и разочарование»**.

Исход 1: Шкатулка пытается затащить вас внутрь, растягивая каждую фибру вашего существа. Но прежде чем ей это удаётся, морщинистая рука захлопывает крышку. Тянувшая сила исчезает, вы отшатываетесь и падаете наземь. Придя в себя, вы видите стоящего над вами Карла Сэнфорда, невозмутимого как всегда. «Вижу, вам удалось открыть шкатулку, не убивая хранителя. Как удачно, — произносит он. Сэнфорд пристально изучает шкатулку, вынимает из неё ключ и монету и смотрит на них с узнаванием. — Я чувствовал, что вы будете полезны для Ложы, но, видимо, недооценил вашу смекалку. Полагаю, пришло время посвятить вас в истинные цели нашей организации. Мне кажется, вам суждено вершить великие дела». Неожиданно мистер Сэнфорд протягивает вам шкатулку и открывшие её предметы. «Идёмте. Нужно многое обсудить».

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики узнали, как открыть шкатулку. Любой сыщик может добавить сюжетный актив «Шкатулка с секретом» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Перейдите к **интерлюдии III «Внутренний круг»**.

Исход 2: Шкатулка пытается затащить вас внутрь, растягивая каждую фибру вашего существа. Но прежде чем ей это удаётся, вы протягиваете руку и захлопываете крышку. Вас трясёт, пока вы медленно приходите в себя. Эта шкатулка куда опаснее, чем вы могли представить. В руках Ложы она могла бы стать мощным оружием, хотя вы и не знаете, что именно они собирались с ней делать. Вдруг вы слышите приближающиеся шаги нескольких членов Ложы. Быстро отодвинув один из книжных шкафов, вы прячетесь за ним, пока они не вошли. «Уверен, что ты слышал шум здесь? Я никого тут не вижу», — говорит один из них.
«Хм... — задумывается другой, видимо пытаясь найти следы незваных гостей. — Наверное, показалось».

«Ничего. Мы все не в себе из-за пропажи шкатулки-ловушки. Пойдём, нельзя опаздывать на церемонию. Сегодня знаменательная ночь». Их удаляющиеся шаги растворяются в тишине. Последняя фраза задерживается у вас в голове. Что он имел в виду, назвав эту ночь знаменательной? Это может быть так же важно, как и шкатулка, которую они пытались открыть. Вы осторожно следуете за мужчинами, которые спускаются глубже в туннели под особняком. Вы едва поспеваете за ними, пытаетесь беззвучно ступать по каменному полу коридоров. Наконец они входят в большую дверь, отмеченную тремя стрелами — знакомым символом Серебряных Сумерек. С той стороны двери слышатся ритуальные песнопения. Вы на цыпочках подходите и прижимаете ухо к двери.

«Братья и сестры! — произносит старческий голос. — Спасибо, что собрались здесь в этот великий момент. Близок час, которого мы так долго ждали». Вы узнаете голос. Это Карл Сэнфорд, президент Ложы Серебряных Сумерек. «Многие десятилетия Орден Серебряных Сумерек искал знания, способные возвысить человечество. Мы защищались от угроз самому нашему существованию. Мы жертвовали всем во имя этой священной цели. Сегодня одна из таких угроз нависла над нашим городом, и снова мы обязаны сделать то, что должно, чтобы защитить его». Остальные отвечают благоговейным согласием. «Сегодня мы завершим ритуал, начатый много ночей назад в центре Безлюдного острова. Сегодня мы наконец скуём призрака и допросим его. Нельзя, чтобы тайны АЗАТОТА попали в руки тем, кто хочет навредить людскому роду».

В ответ сектанты затягивают монотонное песнопение, и вы пользуетесь моментом, чтобы сбежать из Ложы, пока вас не заметили. Заговор, о котором вы узнали, вызывает ещё больше вопросов. Если мистер Сэнфорд собирается сковать того призрака, о котором вы думаете, это, несомненно, защитит Архэм, как он и утверждает. Но что за сведения они хотят от него получить?.. И что вообще такое этот АЗАТОТ?

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики узнали, как открыть шкатулку. Любой сыщик может добавить сюжетный актив «Шкатулка с секретом» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Пропустите **интерлюдия III «Внутренний круг»** и перейдите к **сценарию VI «Единство и разочарование»**.

Исход 3: Зверь, явившийся из шкатулки, оказался её свирепым хранителем, убивающим всё на своём пути. Вам каким-то чудом удалось его победить, но последствия битвы ужасны. Прежде чем вы остановили её, бешеная тварь растерзала многих членов Ложы. Что ещё хуже, шкатулка, из которой появился зверь, безнадежно сломана. Неизвестно, случилось ли это из-за его появления или из-за его гибели, но исход в любом случае неутешительный. «Всё пошло не по плану», — сухо замечает один из облачённых в мантии членов Ордена, пока вы изучаете обломки шкатулки.

«Это ещё мягко сказано, — добавляет другая. Она кладёт руку вам на плечо и аккуратно отстраняет вас от остатков устройства. — Бросьте, это безнадежно».

Её спутник, словно не замечая вас, твёрдо обращается к ней: «Мы должны попасть на Безлюдный остров, чтобы завершить связующий ритуал без ловушки». Она кивает и бросает на вас последний взгляд, когда последние члены Ложы покидают здание. Так вот какие жертвы Ложы Серебряных Сумерек считает необходимыми? И если так, то чем обернётся «связующий ритуал», который они собрались совершить на Безлюдном острове?

- ☞ Запишите в журнале кампании, что хранитель ловушки явился и был побеждён.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☞ Пропустите интерлюдия III «Внутренний круг» и перейдите к сценарию VI «Единство и разочарование».

Интерлюдия III: Внутренний круг

Внутренний круг 1: Вас привели в Святую святых, куда допускаются лишь самые высокопоставленные члены Ложы. Мистер Сэнфорд рассказывает, что Орден Серебряных Сумерек намного старше и важнее, чем его публичный фасад в виде Ложы Серебряных Сумерек, и что их знания охватывают области магического и тайного. «Многие десятилетия Орден Серебряных Сумерек искал знания, способные возвысить человечество. Мы защищались от угроз самому нашему существованию. Мы жертвовали всем во имя этой священной цели. Сегодня одна из таких угроз нависла над нашим городом, и только мы способны её остановить. Вы знаете, о какой сущности я говорю». Вы утвердительно киваете.

«Вот что нам известно: это исчадие призвали в Аркхэм ведьмы. Мы пытались остановить их обряд, но к сожалению, нам не удалось сковать призрака. Теперь он на свободе, и мы должны завершить свой ритуал, пока ведьмы не завершат свой. Но сперва покажите, пожалуйста, что вам удалось найти, — полагаю, вам есть чем поделиться. Чтобы понимать происходящее, нам нужно работать сообща».

Сыщики должны решить (выберите одно):

- ☞ Отдать мистеру Сэнфорду все свои находки. Перейдите к разделу «Внутренний круг 2».
- ☞ Ответить, что вам нечем поделиться. (Вы жёте.) Перейдите к разделу «Внутренний круг 3».

Внутренний круг 2: Вы показываете мистеру Сэнфорду всё найденное. «Хм... Как я и думал. Да, всё сходится», — бормочет он, перебирая вещицы.

- ☞ Вычеркните все записи в графе «Собранные свидетельства» журнала кампании.
- ☞ Сверьтесь с журналом. Если сыщики спасли Джозефа и рассказали Ложе о ковене, перейдите к разделу «Внутренний круг 4». В противном случае перейдите к разделу «Внутренний круг 5».

Внутренний круг 3: Вы не доверяете свои находки Карлу Сэнфорду. Кто знает, что он с ними сделает? В руках президента Ложы Серебряных Сумерек любая из этих вещей может стать смертельным оружием. Вы жёте, сообщая ему, что ваши расследования оказались бесплодны. Сстиснув зубы, он сверлит вас своими голубыми глазами. «Жаль. Впрочем, в этом есть и моя вина: не стоило доверять столь ответственное задание неопиту Ордена».

Мистер Сэнфорд встает, и члены Ордена следуют его примеру. Он обращается к другим членам Внутреннего круга: «Хорошо. Тянуть больше нельзя. Ритуал нужно завершить немедленно. Совершим его на привычном месте, у центрального столпа на Безлюдном острове, где граница между этим миром и иным тоньше всего. Скорее всего, призрак последует за нами туда, так что будьте осмотрительны. — Затем он поворачивается обратно к вам. — Разумеется, нам понадобится и ваше содействие. Чтобы связать призрака, необходима ваша шкатулка. Будьте готовы использовать её должным образом в нужный момент. Понятно?» Вы утвердительно киваете. Сделав глубокий вдох, вы собираетесь с духом перед дорогой на Безлюдный остров — дорогой к самой смерти.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики скрыли собранные свидетельства.
- ☞ Перейдите к сценарию VI «Единство и разочарование».

Внутренний круг 4: Карл Сэнфорд растягивает губы в улыбку и встает. «Вы доказали свою преданность нашему Ордену. Думаю, пришло время посвятить вас во Внутренний круг». Вы подходите к мистеру Сэнфорду и опускаетесь на колени. Он вскидывает руки и провозглашает: «Сим жалуя вам звание Рыцаря Внутреннего круга».

Встаньте же, рыцарь, и держите голову высоко. Отныне вы один из почётных стражей человечества, хранителей истины и служителей Ордена Серебряных Сумерек». Другой член Ордена преподносит вам голубую мантию, и вы торжественно в неё облачаетесь. «Полагаю, у вас ко мне много вопросов. У нас мало времени на разговоры, но вы заслуживаете ответов. Спрашивайте».

Вы можете задать Карлу Сэнфорду до трёх вопросов, пока его терпение не иссякнет. Выберите и прочитайте до трёх абзацев из представленных ниже в любом порядке. Затем перейдите к разделу «Внутренний круг 6».

«Что это за существо?»

«Это могущественный призрак, оставшийся от человека давно усопшего. Ведьмам удалось призвать его лишь потому, что у них есть сильная связь с душой, которой он принадлежал, — объясняет мистер Сэнфорд. — Это может быть только сама Кассия Мейсон».

«Что вы хотите сделать с существом?»

«В первую очередь нам необходимо сковать его, чтобы остановить разрушения. Это наша важнейшая цель. Как только он будет связан, мы сможем выведать известные ему тайны, не подвергая опасности ни себя, ни окружающих».

«Что ведьмы хотят сделать с существом?»

«Они определённо хотят узнать его тайны и воспользоваться его силой, — размышляет он, поглаживая бороду. — Возможно, они позволят духу вселиться в кого-то из них, чтобы заполнить власть над самой жизнью и смертью».

«Знали ли вы о существовании до благотворительного вечера?»

«По правде, знал, — признаёт мистер Сэнфорд. — Но мы не знали, придёт ли оно к нам. После вмешательства в ведьминский обряд мы несколько дней изучали пришедшую с ним потустороннюю мгла. Видимо, этим мы привлекли к себе слишком много внимания, и призрак последовал за нами. В конце концов, может, это и к лучшему».

«Где сейчас четверо пропавших с благотворительного вечера?»

«Только богу известно, — со вздохом отвечает мистер Сэнфорд. — Унесены призраком, скорее всего. Или поглощены мглой. — Он некоторое время обдумывает сказанное и добавляет: — Если они всё ещё живы, то, полагаю, будут неподалёку от самого призрака. Хорошо это или плохо, но аномалия, кажется, сосредоточена вокруг него».

Сверьтесь с журналом. Следующий вопрос вы можете задать, только если сыщики пережили объятия Стража.

«... Почему вы так на меня смотрите?»

Мистер Сэнфорд прокашливается. «Я... Показалось», — жмёт он.

Внутренний круг 5: Карл Сэнфорд передаёт вещицы и непонятные ингредиенты другому члену Внутреннего круга, который аккуратно принимает их и уносит наверх. «Благодарю за содействие в этом начинании. Вместе мы сильнее, чем порознь, не так ли?»

Мистер Сэнфорд встаёт, и члены Ордена следуют его примеру. Он обращается к другим членам Внутреннего круга: «Хорошо. Тянуть больше нельзя. Ритуал нужно завершить немедленно. Совершим его на привычном месте, у центрального столпа на Безлюдном острове, где граница между этим миром и иным тоньше всего. Скорее всего, призрак последует за нами туда, так что будьте осмотрительны. — Затем он поворачивается обратно к вам. — Разумеется, нам понадобится и ваше содействие. Чтобы связать призрака, необходима ваша шкатулка. Будьте готовы использовать её должным образом в нужный момент. Понятно?» Вы утвердительно киваете. Сделав глубокий вдох, вы собираетесь с духом перед дорогой на Безлюдный остров — дорогой к самой смерти.

☞ Перейдите к сценарию VI «Единство и разочарование».

Внутренний круг 6: Мистер Сэнфорд встаёт, и члены Ордена следуют его примеру. Он обращается к другим членам Внутреннего круга: «Хорошо. Тянуть больше нельзя. Ритуал нужно завершить немедленно. Совершим его на привычном месте, у центрального столпа на Безлюдном острове, где граница между этим миром и иным тоньше всего. Скорее всего, призрак последует за нами туда, так что будьте осмотрительны. — Затем он поворачивается к вам и добавляет: — Чтобы связать призрака, необходима ваша шкатулка. Доверяю вам использовать её должным образом в нужный момент». Вместе с другими членами Внутреннего круга вы утвердительно киваете. Сделав глубокий вдох, вы собираетесь с духом перед дорогой на Безлюдный остров — дорогой к самой смерти.

☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики посвящены во Внутренний круг.

☞ Перейдите к сценарию VI «Единство и разочарование».



Сценарий VI: Единство и разочарование

Посреди реки Мискатоник между двумя мостами, соединяющими аркхэмские районы Даунтаун и Ривертаун, лежит Безлюдный остров, покрытый густым лесом, вьющимися растениями и колючим кустарником. Здесь не живут люди и почти нет зверей. По всему острову, пронзая кроны деревьев, возвышаются ряды таинственных каменных столбов. Несмотря на многочисленные предположения, никто не знает наверняка, кем и для чего были поставлены эти обелиски. Те немногие, кто отважился ступить на берег загадочного острова, рассказывают о кострах, в глухую полночь пылающих среди деревьев, о каменных алтарях, на которых высечены непередаваемые письмена, и о пустых, почти безжизненных лесах, где лишь козодои да угольно-чёрные вёроны пристально следят с ветвей за незваными гостями. Но сейчас на кону стоит слишком многое, чтобы вы могли позволить себе прислушаться ко всем этим предостережениям.

Вы никогда прежде не видели улицы Аркхэма такими пустыми и тихими. Знакомая серая мгла окутала город. Чем ближе к берегу, тем гуще и плотнее она становится. Вы идёте быстрым шагом, чтобы не столкнуться ни с кем по пути к месту ритуала — ни с живыми, ни с мёртвыми. На причале вы видите несколько пришвартованных лодок и забираетесь в одну из них. Вода так спокойна, а течение столь неспешно, что доплыть до острова не составит особого труда. Однако вам очень сложно ориентироваться в густом тумане. Вскоре вы полностью окружены серой мглой, сквозь которую не видно ни берега, ни острова. Во мгле проступают силуэты. Поверхность воды покрывается рябью. Взор Стража прикован к вам.

В этот момент в небо вздымается столб потустороннего света, отчётливо видный даже сквозь покров мглы. Силуэты оборачиваются к этому маяку, и вы чувствуете, как взор Стража отпускает вашу душу. Ритуал начался. Вы спешно гребёте на свет. Настало время сделать окончательный выбор: вы здесь, чтобы помочь Ложке Серебряных Сумерек — или помешать ей?

Эта точка невозвращения: вы больше не сможете изменить своё решение. Сыщики должны решить (выберите одно):

☉ «Мы должны помочь Ложке завершить ритуал». Ритуал должен скватать Призрачного Стража, чтобы он больше не смог причинять вред.

◆ Запишите в журнал кампании, что сыщики приняли сторону Ложки.

◆ Перейдите к **подготовке**.

☉ «Мы должны остановить ритуал Ложки». Если помешать ритуалу, связь Призрачного Стража с царством живых должна разорваться.

◆ Запишите в журнал кампании, что сыщики приняли сторону ковена.

◆ Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Единство и разочарование», «Неотвратимый рок», «Царство смерти», «Призрачные хищники», «Древнее зло» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Отложите в сторону следующие наборы контактов: «Ковен Анетты», «Ложка Серебряных Сумерек» и «Страж». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Введите в игру локации «Река Мискатоник» и «Зловещий берег». Все сыщики начинают игру в локациях «Река Мискатоник». Затем перемешайте 6 локаций «Безлюдный остров», случайным образом выберите 2 из них и введите в игру. Остальные отложите в сторону. (См. примерный расклад на следующей странице.)

◆ Сверьтесь с журналом. Если сыщики приняли сторону ковена, светильники на «Зловещем берегу» и в обеих локациях «Безлюдный остров» уже зажжены. Положите на них по жетону ресурса, чтобы обозначить это. (См. «Круг и светильники» на следующей странице.)

☉ Отложите в сторону локацию «Ловушка для призраков» и напасть «Взор Стража».

☉ Найдите в комплекте карты «Анетта Мейсон» (∞ 57) и «Джозеф Майгер» (∞ 85) и отложите их в сторону.

☉ Сверьтесь с графой «Пропавшие без вести» журнала кампании.

◆ Если Гавриэла Мизра не вычеркнута, отложите в сторону сюжетный актив «Гавриэла Мизра» и положите карту сюжета «Участь Гавриэлы» под памятку сценария.

◆ Если Пенни Уайт не вычеркнута, отложите в сторону сюжетный актив «Пенни Уайт» и положите карту сюжета «Участь Пенни» под памятку сценария.

◆ Если Джером Дэвидс не вычеркнут, отложите в сторону сюжетный актив «Джером Дэвидс» и положите карту сюжета «Участь Джерома» под памятку сценария.

◆ Если Валентино Ривас не вычеркнут, отложите в сторону сюжетный актив «Валентино Ривас» и положите карту сюжета «Участь Валентино» под памятку сценария.

◆ Удалите из игры все остальные сюжетные активы и карты сюжета из набора контактов «Единство и разочарование».

- ⊗ В зависимости от нижеуказанных условий, в этом сценарии используются определённые версии сцен 3 и 4. Все остальные версии этих карт следует удалить из игры.
- ⊗ Сверьтесь с журналом. Если *сыщики* приняли сторону Ложы, используйте карты «Сцена 3. По ту сторону мглы (вариант I)» и «Сцена 4. Связующий ритуал».
- ⊗ Если *сыщики* приняли сторону ковена, *сыщики* обманывают Ложу и *сыщики* посвящены во Внутренний круг, используйте карты «Сцена 3. По ту сторону мглы (вариант II)» и «Сцена 4. Сорванный ритуал».
- ⊗ Если вышеперечисленное неверно, *сыщики* приняли сторону ковена и как минимум два утверждения из следующих верны: *сыщики* обманывают Ложу, *сыщики* скрыли информацию о ковене или *сыщики* скрыли собранные свидетельства, — используйте карты «Сцена 3. По ту сторону мглы (вариант III)» и «Сцена 4. Сорванный ритуал».
- ⊗ Если вышеперечисленное неверно и *сыщики* приняли сторону ковена, используйте карты «Сцена 3. По ту сторону мглы (вариант IV)» и «Сцена 4. Сорванный ритуал».
- ⊗ Сверьтесь с журналом. Положите на замысел 1а столько безысходности, сколько *еретичек* проникли в Архэм.
- ⊗ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Круг и светильники

В этом сценарии встречаются локации со светильниками, которые можно зажечь или погасить с помощью указанных на этих локациях свойств с обозначением «Круг». Действие «Круг» служит исключительно для того, чтобы зажечь или погасить светильник в своей локации, и не выполняет никакой другой функции. Чтобы ритуал Ложы Серебряных Сумерек прошёл успешно, светильники должны быть зажжены. В зависимости от того, помогаете вы Ложу или мешаете ей, вам нужно будет либо зажечь светильники, либо погасить их.

- ⊗ Действие «Круг» может потребовать от вас пройти проверку сразу нескольких навыков (например, «Пройдите проверку»). Такая проверка считается проверкой всех этих навыков. Вы можете добавлять к такой проверке карты с символами любых указанных навыков, и все эти символы будут считаться подходящими.
- ⊗ Если вы зажгли светильник в локации, положите на неё жетон ресурса, чтобы обозначить это.
- ⊗ Если вы погасили светильник в локации, уберите с неё жетон ресурса, чтобы обозначить, что светильник в локации больше не зажжён.
- ⊗ Если проверка при действии «Круг» провалена, ничего не происходит.
- ⊗ Состояние светильника не имеет никаких игровых эффектов само по себе, однако некоторые эффекты других карт могут зависеть от того, зажжён или погашен светильник в вашей локации.
- ⊗ У светильника есть лишь два состояния: зажжённый и погашенный. Попытка зажечь светильник, который уже зажжён, ни к чему не приводит, равно как и попытка погасить погашенный светильник.

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

- ⊗ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4,
- ⊗ Все 4 персонажа в графе «Пропавшие без вести» вычеркнуты.
- ⊗ *Сыщики* не посвящены во Внутренний круг, *сыщики* не обманывают Ложу, и Джозеф жив и здоров.

Примерный расклад локаций



Обратите внимание: Если *сыщики* приняли сторону ковена, то в начале игры на локации «Зловещий берег» и обеих локациях «Безлюдный остров» будет лежать по жетону ресурса, которые обозначают, что светильники в этих локациях зажжены.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Вы почти не помните, как выбежали на берег и запрыгнули в лодку. Вами словно что-то управляло: то ли приступ безумия, то ли инстинкт самосохранения. Вас приводит в чувство мощный порыв ветра, едва не опрокинувший вашу лодку. Призрачная колонна на месте проведения ритуала Ложы внезапно взрывается. Призраки и потусторонние тени десятками разлетаются над кронами и среди деревьев. Вам никогда не забыть их вопли, подобные сотне одновременно прозвучавших предсмертных криков.

☉ **Перейдите к исходу 5.**

Исход 1: Лишённый связи с потусторонним миром, призрак извивается и бьётся в муках, тщетно пытаясь вырваться из ловушки. Карл Сэнфорд делает шаг вперёд, раскрывает толстую книгу в кожаном переплёте, и её страницы бесцеремонно всасывают всю память призрака и то, что осталось от его фигуры.

«Что вы наделали?!» — кричит Анетта. Вокруг неё стоят несколько ведьм ковена. Они потрепаны в схватке, но, очевидно, готовы пожертвовать собой, чтобы защитить верховную жрицу.

«Что я наделал? Да я обманул самого Дьявола, — отвечает Сэнфорд со злоецей ухмылкой. Вы видите, что строки в его книге теперь сияют нездешним светом. — Кассия подписала Чёрную книгу Азатота, чтобы постичь тайны Вселенной, и оказалась во власти существа, куда более могущественного, чем она. Ужасная ошибка, на мой взгляд. — Он начинает перелистывать страницы. — Она заплатила цену, а я получу награду».

Анетта стискивает зубы и поворачивается к вам: «Вы даже вообразить не можете, какие тайны теперь в руках у этого чудовища. Вы правда считаете, что он воспользуется этой силой во благо?» — восклицает она.

Сыщики должны решить (выберите одно):

☉ «Да». Перейдите к **исходу 2**. Вы можете выбрать этот вариант, только если сыщики посвящены во Внутренний круг, и не можете выбрать его, если сыщики обманывают Ложу.

☉ «Нет». Перейдите к **исходу 3**.

Исход 2: Гордо выпрямившись, вы торжественно заявляете о своей преданности Сэнфорду. Другие члены Ордена согласно кивают. Карл Сэнфорд приведёт человечество в эпоху мира и защитит его от космических угроз. Люди не сразу привыкнут к новому порядку, но если эти знания не попадут в руки Ордена, человечество обречено.

Ведьмы отступают в лес, оставляя вас наедине с братьями и сёстрами из Внутреннего круга. Вы собираетесь вокруг своего предводителя, который читает Новый Завет Ордена Серебряных Сумерек и рассказывает о своих планах: о высших существах космоса, о вознесении человечества, о Великих Древних, о жизни и смерти, об Азатоте и Конце Всего. Шаг за шагом Орден планирует будущее Земли, в котором вам предстоит стать одним из рычагов нового мирового порядка.

☉ Запишите в журнал кампании, что Ложя Серебряных Сумерек взялась за своё дело.

☉ Ложя Серебряных Сумерек победила в кампании. (Сыщики, истинно преданные Ложе, победили в кампании.)

Исход 3: Анетта права. Сэнфорд вас обманул. Именно этого он и добивался с самого начала. Может, он и уверен, что защищает человечество, но на самом деле он раз за разом подвергал опасности жизни других в угоду своей жадности и властолюбию. Вы качаете головой.

«Жаль, — недовольно произносит мистер Сэнфорд. — Я считал вас умнее». Вы отступаете на несколько шагов в сторону места, где собрались ведьмы. Сэнфорд оборачивается к другим членам Ордена. «Убить их», — командует он, указывая на вас. «Эринн, прикрой нас!» — бросает Анетта стоящей рядом с ней рыжеволосой ведьме. Та кивает в ответ и взмахивает перед собой деревянным жезлом, окутывая вас облаком дыма. «Надо убираться отсюда. Ну же!» — кричит Анетта.

Вы бежите сломя голову. Культисты Серебряных Сумерек упорно преследуют вас по богом забытому лесу. Вам едва удаётся добраться до берега, не угодив в их руки. Вы жестом приглашаете Анетту и остальных присоединиться к вам, но она качает головой: «Скоро мы встретимся вновь». Края их плащей расплываются на фоне ночного неба, и ведьмы одна за одной исчезают в вихре тьмы.

☉ Запишите в журнал кампании, что Карл Сэнфорд овладел тайнами Вселенной.

☉ Перейдите к **исходу 8**.

Исход 4: Анетта подходит к бесплотной фигуре призрака и обращается к ней: «Сестра! Это мы призвали тебя из великого небытия». Изломанный призрак переводит взгляд на Анетту. Остальной ковен замирает в ожидании.

«Ты что творишь, дура? Этот дух — не просто ведьма!» — кричит Карл Сэнфорд. Но уже слишком поздно. Не обращая внимания на мистера Сэнфорда, Анетта продолжает разговор с призрачной сущностью. «Годами мы сносили несправедливости одну за другой. Поделись с нами тайнами, сестра. Вместе, в единстве наших тел и наших душ, мы сможем начать всё заново».

Призрак протягивает к ней длинную костяную руку. Сёстры Анетты ахают, когда верховная жрица делает шаг вперёд и преклоняет колено перед существом, предавая себя. Душа призрака стремительным потоком силы врывается в тело Анетты, и та падает наземь. Верховная жрица корчится в муках, но ни одна из ведьм не пытается помочь ей — они лишь наблюдают, проникнутые ужасом и восхищением. Наконец Анетта поднимается на ноги. В её глазах пылает мистическая мощь. Она начинает говорить, но это больше не её голос. «Сёстры. Радуйтесь, ибо я возродилась», — произносит Кассия.

Карл Сэнфорд касается вас своей тростью. Происходящее так захватило вас, что вы не заметили, как члены Ложы крадучись отходят к краю поляны. Кто-то из Внутреннего круга поднимает револьвер, чтобы выстрелить, но один лишь взгляд верховной жрицы заставляет его руку скрючиться и истлеть прямо на ваших глазах. Его пистолет падает на землю, а сам он, издав последний хрип, обращается в иссохшую мушкетерку. «Нужно немедленно уходить отсюда, — хладнокровно говорит Сэнфорд. — Это существо может управлять самими жизнью и смертью. Оно не будет больше терпеть наше присутствие».

Анетта — нет, Кассия — поворачивается к вам, и её глаза вспыхивают. «Ты выглядишь знакомо, дитя. Подойди. Не бойся. Я не причиню тебе вреда». Она злоецей улыбается. Её голос ножом вонзается в вашу душу. Вам неприятно признавать это, но Сэнфорд прав. Вы разворачиваетесь и стремглав бежите вслед за членами Ложы, надеясь, что магия ведьмы вас не догонит.

Вы бежите сломя голову. Ведьмы и духи упорно преследуют вас по богом забытому лесу. Вам едва удаётся добраться до берега, не угодив в их руки. Возможно, остальным членам Ложы не так повезло. Все они бежали врассыпную, и вы не знаете, многим ли удалось спастись. Карла Сэнфорда тоже нигде не видно, хотя у него наверняка был план и для такого исхода.

☉ Запишите в журнал кампании, что Анетта Мейсон одержима злом.

☉ Перейдите к **исходу 8**.

Исход 5: Сверьтесь с журналом. Сравните количество истинных утверждений в левом и правом столбцах:

- | | |
|--|--|
| ☉ Заклятие ведьм снято. | ☉ Заклятие ведьм завершено. |
| ☉ Сыщики спасли Джозефа.
/ Джозеф жив и здоров. | ☉ Джозеф исчез во мле. |
| ☉ В Архэм проникла
1 еретичка или меньше. | ☉ В Архэм проникли
2 еретички или больше. |

Если в левом столбце больше истинных утверждений, чем в правом, перейдите к **исходу 6**. Если в правом столбце больше истинных утверждений, чем в левом, перейдите к **исходу 7**.

Исход 6: Когда вы приходите в себя, ветер улегся, а тёмная мгла исчезла. По-видимому, на остров вернулся покой, как только закончился ритуал, — но завершился ли он успехом или провалом? Вы направляетесь к центру острова, чтобы узнать, что произошло. Прибыв на место, вы видите, что Анетта и ведьмы тяжело изранены, а Ложка торжествует. Карл Сэнфорд держит в руках толстую книгу в кожаном переплёте, а её страницы светятся мистической силой. «Что вы наделали?!» — кричит Анетта. Вокруг неё стоят несколько ведьм ковена. Они потрёпаны в схватке, но, очевидно, готовы пожертвовать собой, чтобы защитить верховную жрицу. «Что я наделал? Да я обманул самого Дьявола, — отвечает Сэнфорд со злоецей ухмылкой. Вы видите, что строки в его книге сияют нездешним светом. — Кассия подписала Чёрную книгу Азотота, чтобы постичь тайны Вселенной, и оказалась во власти существа, куда более могущественного, чем она. Ужасная ошибка, на мой взгляд. — Он начинает перелистывать страницы. — Она заплатила цену, а я получу награду».

Анетта стискивает зубы и поворачивается к вам: «Послушайте. Вы даже вообразить не можете, какие тайны теперь в руках у этого чудовища. Вы должны во что бы то ни стало остановить его».

Вы молчите, но в глубине души чувствуете, что Анетта права. Сэнфорд вас обманул. Именно этого он и добивался с самого начала. Может, он и уверен, что защищает человечество, но на самом деле он раз за разом подвергал опасности жизни других в угоду своей жадности и властолюбию. Но прежде чем вы успеете помешать Сэнфорду, он оборачивается к другим членам Ордена. «Эти нам больше не нужны. Убить их всех», — командует он, указывая на вас.

«Эринн, прикрой нас!» — бросает Анетта стоящей рядом с ней рыжеволосой ведьме. Та кивает в ответ и взмахивает перед собой деревянным жезлом, окутывая вас облаком дыма. «Надо убираться отсюда. Ну же!» — кричит Анетта.

Вы бежите сломя голову. Культисты Серебряных Сумерек упорно преследуют вас по богом забытому лесу. Вам едва удаётся добраться до берега, не угодив в их руки. Вы жестом приглашаете Анетту и остальных присоединиться к вам, но она качает головой: «Скоро мы встретимся вновь». Края их плащей расплываются на фоне ночного неба, и ведьмы одна за одной исчезают в вихре тьмы.

☉ Запишите в журнал кампании, что Карл Сэнфорд овладел тайнами Вселенной.

☉ Перейдите к **исходу 8**.

Исход 7: Когда вы приходите в себя, ветер улегся, а тёмная мгла исчезла. По-видимому, на остров вернулся покой, как только закончился ритуал, — но завершился ли он успехом или провалом? Вы направляетесь к центру острова, чтобы узнать, что произошло. Прибыв на место, вы видите, что Карл Сэнфорд и другие члены Ложы тяжело изранены, а Анетта и ковен торжествуют. Верховная жрица стоит посреди поляны. В её глазах пылает мистическая мощь. Она начинает говорить, но это больше не её голос. «Сёстры. Радуйтесь, ибо я возродилась», — произносит Кассия.

Карл Сэнфорд касается вас своей тростью. Происходящее так захватило вас, что вы не заметили, как члены Ложы крадучись отходят к краю поляны. Кто-то из Внутреннего круга поднимает револьвер, чтобы выстрелить, но один лишь взгляд верховной жрицы заставляет его руку скрючиться и истлеть прямо на ваших глазах. Его пистолет падает на землю, а сам он, издав последний хрип, обращается в иссохшую мумию. «Нужно немедленно уходить отсюда, — хладнокровно говорит Сэнфорд. — Это существо может управлять самими жизнью и смертью. Оно не будет больше терпеть наше присутствие».

Анетта — нет, Кассия — поворачивается к вам, и её глаза вспыхивают. «Ты выглядишь знакомо, дитя. Подойди. Не бойся. Я не причиню тебе вреда». Она злоецей улыбается. Её голос ножом вонзается в вашу душу. Вам неприятно признавать это, но Сэнфорд прав. Вы разворачиваетесь и стремглав бежите вслед за членами Ложы, надеясь, что магия ведьмы вас не догонит.

Вы бежите сломя голову. Ведьмы и духи упорно преследуют вас по богом забытому лесу. Вам едва удаётся добраться до берега, не угодив в их руки. Возможно, остальным членам Ложы не так повезло. Все они бежали врассыпную, и вы не знаете, многим ли удалось спастись. Карла Сэнфорда тоже нигде не видно, хотя у него наверняка был план и для такого исхода.

☉ Запишите в журнал кампании, что Анетта Мейсон одержима злом.

☉ Перейдите к **исходу 8**.

Исход 8: Вернувшись наконец на берег Мискатоника, вы размышляете над происходящим...

☉ Если в колоде любого сыщика есть актив «Шкатулка с секретом», удалите эту карту из этой колоды.

☉ Сверьтесь с графой «Пропавшие без вести» журнала кампании.

☉ Если Гавриэла жива, любой сыщик может включить сюжетный актив «Гавриэла Мизра» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. В противном случае запишите рядом с фото Гавриэлы Мизры, что Гавриэла погибла.

☉ Если Джером жив, любой сыщик может включить сюжетный актив «Джером Дэвидс» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. В противном случае запишите рядом с фото Джерома Дэвидса, что Джером погиб.

☉ Если Пенни жива, любой сыщик может включить сюжетный актив «Пенни Уайт» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. В противном случае запишите рядом с фото Пенни Уайт, что Пенни погибла.

☉ Если Валентино жив, любой сыщик может включить сюжетный актив «Валентино Ривас» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. В противном случае запишите рядом с фото Валентино Риваса, что Валентино погиб.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Сценарий VII: В когтях Хаоса

Вступление 1: После того, с чем вы столкнулись на Безлюдном острове, ваша вера в человечество висит на волоске. Словно какая-то заблудшая душа, вы бесцельно бродите по городу. Было бы здорово просто вернуться домой и забыть все события последних недель, но вы понимаете, что это несбыточная мечта. Несколько часов спустя вы обнаруживаете себя на площади Независимости. Лёгкий порыв ветра взмывает над лужайкой ворох сухих листьев, и ваш взгляд поднимается вслед за ними. В круге красно-жёлтой листвы сидит Анна Каслоу. Её глаза плотно закрыты, пальцы прижаты к вискам. На траве перед ней разложено шерстяное покрывало, а на нём — круг закрытых карт Таро. Вы подходите ближе и присаживаетесь перед гадалкой. Только теперь вы осознаёте, насколько устали и измотаны. Каждый мускул отзывается болью, и вам приходится приложить немалые усилия, чтобы вдруг не потерять сознание.

Сверьтесь с журналом.

☉ Если сыщики бесследно исчезли, перейдите к **вступлению 2**.

☉ В противном случае перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Прорицательница знакома вам по расследованию исчезновений в поместье Джозефа Майгера. Судя по всему, именно её напутствия привели вторую группу пропавших к их участи. К вашему удивлению, Анна тоже вас узнаёт. Она пробегает пальцами по кругу разложенных перед ней карт. «Похоже, последние недели выдались для вас весьма тяжёлыми. Вы пришли за советом?» Вы морщитесь. Для тех, кому Анна гадала в прошлый раз, всё закончилось скверно. Вы же не думаете, что с вами выйдет иначе?

Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 3: Анна открывает глаза. «Я всё думала, когда же мы снова увидимся». Вы удивляетесь, как она не могла знать этого, хотя предвидела всё, что случилось с тех пор. В ответ гадалка довольно усмехается. «Это ещё не значит, что мне ведомо вообще всё, душа моя. — Она пробегает пальцами по кругу карт. — Похоже, последние недели выдались для вас весьма тяжёлыми. Вы пришли за новым советом?» Вы морщитесь. Всё это началось с её гадания. Вы же не думаете, что второе гадание положит кошмару конец?

Перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 4: Прежде чем вы успеваете ответить, Анна переворачивает ближайшую карту. На ней изображена загадочная фигура в капюшоне, вокруг которой в землю впечатаны пять мечей. Несколько человек бегут прочь от победоносной фигуры, а над её головой собираются чёрные тучи. Над картинкой начертано: ПЯТЁРКА МЕЧЕЙ. «Даже если думаете, что проиграли, не опускайте рук. Может, эта битва и окончена, но ваша борьба продолжается». Тоска подступает вам к горлу. Вы желаете только того, чтобы этот кошмар закончился, но Анна права: он не прекратится, пока вы сами не положите ему конец.

Небо озаряет вспышка, за которой следует раскатистый гром. Облака приобретают странный вид. Неестественные силуэты роятся во мгле над вами. Если прислушаться, можно расслышать, как ветер разносит их горестные мучительные стоны. «Началось», — тихо произносит Анна. Вы поднимаетесь на ноги, не обращая внимания на боль, страх и усталость.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «В когтях Хаоса», «Агенты Азагота» и «Ночные призраки». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Случайным образом выберите одну из двух локаций «Ривертаун», одну из двух локаций «Торговый район», одну из двух локаций «Френч-Хилл», одну из двух локаций «Аптаун», одну из двух локаций «Саутсайд», одну из двух локаций «Южная церковь» и введите их в игру. Удалите из игры другие версии локаций «Ривертаун», «Торговый район», «Френч-Хилл», «Аптаун», «Саутсайд» и «Южная церковь». (См. примерный расклад на следующей странице.) Все сыщики начинают игру в «Саутсайте».

☉ Сверьтесь с журналом. Если Анетта Мейсон одержима злом, выполните следующее:

☞ Дополнительно соберите все карты из следующих наборов контактов: «Музыка проклятых», «Ковен Анетты», «Город грехов» и «Ведьмовство». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ При составлении колоды сцен используйте карты «Сцена 1. Тёмное знание (вариант I)» и «Сцена 2. По ту сторону могилы».

☞ Введите в игру локации «Висельный холм (здесь всё и закончится)» и «Ложа Серебряных Сумерек (под покровом тайн)».

☉ Сверьтесь с журналом. Если Карл Сэнфорд овладел тайнами Вселенной, выполните следующее:

☞ Дополнительно соберите все карты из следующих наборов контактов: «Тайны Вселенной», «Ложа Серебряных Сумерек», «Охваченные страхом» и «Полуночные маски». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Полуночные маски» возьмите только 5 карт напастей (2 карты «Ложный след» и 3 карты «Преследующая тень»). Не берите никакие другие карты из этого набора контактов.

☞ При составлении колоды сцен используйте карты «Сцена 1. Тёмное знание (вариант II)» и «Сцена 2. Новый мировой порядок».

☞ Введите в игру локации «Ложа Серебряных Сумерек (здесь всё и закончится)» и «Висельный холм (под покровом тайн)».

☉ Отложите в сторону карту врага «Флейтист Азагота».

☉ Выберите 2 случайные локации. Положите 1 брешь на каждую из них. (См. «Бреши и вторжения» на следующей странице.)

☞ Если в игре 2 сыщика, выполните этот шаг дважды.

☞ Если в игре 3 сыщика, выполните этот шаг трижды.

☞ Если в игре 4 сыщика, выполните этот шаг трижды, каждый раз выбирая три случайные локации вместо двух.

☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Выбор случайных локаций

В этом сценарии вам часто надо будет выбирать случайную локацию. Чтобы сделать это, перемешайте 8 локаций, удалённых из игры во время подготовки (неиспользуемые версии каждой локации в игре), и вытяните одну из них наугад.

Чтобы выбрать несколько случайных локаций, перемешайте 8 неиспользуемых локаций и вытяните наугад столько локаций, сколько нужно.

Бреши и вторжения

В этом сценарии безысходность накапливается не так, как обычно. Вместо этого на локации кладутся бреши, обозначаемые жетонами ресурсов. Когда в одной локации накапливается требуемое число брешей, там происходит **вторжение**, которое добавляет безысходность на эту локацию и приводит к появлению брешей в связанных локациях. Главная цель сыщиков в этом сценарии — предотвратить вторжения, удаляя бреши с локаций. Это можно сделать, только используя свойства каждой локации.

Размещение брешей

Как правило, бреши выкладываются на локации из-за свойства замысла 1а: **«Обязательно — Когда на этот замысел должна быть положена безысходность: Вместо этого положите по 1 брешу на X разных случайных локаций, где X на 1 больше числа сыщиков»**. Однако эффекты карт также могут выкладывать бреши непосредственно в локацию.

Например, в игре два сыщика, сейчас фаза Мифа. На шаге «положите 1 безысходность на текущий замысел» вместо того, чтобы класть безысходность на замысел 1а, сыщики должны выбрать 3 случайные локации. Ими оказываются «Саутсайд», «Ривертаун» и «Френч-Хилл». На каждую из этих локаций кладётся 1 брешь.

Когда бреши появляются в нескольких разных локациях, их следует класть по очереди, по одной. Этот процесс может быть прерван, если очередная брешь вызывает **вторжение** (см. ниже).

Розыгрыш вторжений

Как правило, вторжения случаются из-за свойства замысла 1а: **«Обязательно — Когда брешь должна быть положена на локацию, где уже есть 3 бреши: Вместо этого разыграйте вторжение в той локации»**. Однако эффекты карт также могут вызвать **вторжение**. Чтобы разыграть вторжение, выполните следующие шаги в указанном порядке:

- 1 Сперва удалите все бреши из указанной локации.
- 2 Затем положите на эту локацию 1 безысходность.
- 3 Наконец, положите 1 брешь в каждую связанную локацию. Это может привести к цепной реакции и вызвать новые вторжения, так что не теряйте бдительности!
- 4 До конца текущей фазы в локацию, где произошло вторжение, нельзя выкладывать бреши от других вторжений.

Например, на «Ривертаун», где уже есть 3 бреши, нужно положить ещё одну брешь. Вместо этого в «Ривертауне» разыгрывается вторжение. Сначала с «Ривертауна» удаляются все бреши. Затем туда кладётся 1 безысходность. Наконец, на каждую связанную с «Ривертауном» локацию кладётся по 1 брешу. Это может привести к новым вторжениям в тех локациях.

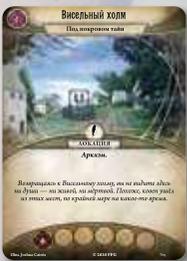
Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

- 1 Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♣, ♠, ♡, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.
- 2 Сыщики должны решить (выберите одно):
 - ♦ Анетта Мейсон одержима злом.
 - ♦ Карл Сэнфорд овладел тайнами Вселенной.



Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Сверьтесь с журналом.

☉ Если Анетта Мейсон одержима злом, перейдите к исходу 3.

☉ Если Карл Сэнфорд овладел тайнами Вселенной, перейдите к исходу 4.

Исход 1: Дух только хохочет, услышав ваши слова, но смех вскоре обрывается. Из-за деревьев выходят оставшиеся от ковена ведьмы под предводительством рыжеволосой Эринн и безмолвно обступают Анетту. Эринн мрачно кивает вам, в её суровости видна непреклонная решимость. Понимая, зачем они явились, вы отходите, чтобы не мешать им делать своё дело.

Одна из ведьм чертит на земле окружность вокруг Анетты, пока остальные сдерживают её узами обжигающей магии. Призрак визжит и воет в агонию, но ведьмы не останавливаются. Наконец, когда их пение достигает кульминации, Эринн пронзает магический круг ножом, вдавливая клинок в воздух с такой силой, словно пытается пробить каменную стену. Дух Кассии с последним криком уносится прочь вихрем потусторонней мглы, бесследно растворяясь в воздухе. Тело Анетты безвольно падает наземь. «Всё кончено», — произносите вы, положив руку на плечо Эринн.

«Нет», — отрезает она, указывая вверх. Штормовые тучи рассеялись, но в ночном небе нет ни одной звезды. От горизонта до горизонта простирается зияющая пустота, брешь настолько огромная, что вы и не осознавали её существования. Как долго она висела над городом, пока вы закрывали мелкие разломы?

Вы спрашиваете Эринн, как залатать брешь таких размеров. Ведьма стискивает зубы. «Не могу сказать. Но знаю, кто сможет». Она опускается на колени перед Анеттой и хлестко бьет её по лицу, выдёргивая из ступора. Анетта резко приходит в сознание.

«Этого ты добивалась, сестра?» — Эринн поднимает её на ноги, заставляя посмотреть наверх, на сотворённый ею катаклизм.

«Ты знаешь, что не этого, — хрипло отвечает Анетта. — Я лишь хотела дать нам хоть малую толику могущества, которым она обладала. Я не желала использовать его так же, как она. Но призрак подчинил меня, и я не могла сопротивляться. — Она виновато опускает голову. — Простите, сестры. Я подвела нас всех. Я оказалась недостаточно сильна».

☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

☞ «Вы наделали довольно бед. Дальше разберёмся без вас». Запишите в журнал кампании, что сыщики идут дальше сами.

☞ «Нам понадобится ваша помощь, чтобы всё исправить». Запишите в журнал кампании, что сыщики попросили Анетту о помощи.

☞ «Вы арестованы». Вы можете выбрать этот вариант, только если хотя бы у одного сыщика есть черта **Детектив**, **Полиция** или **Агентство**. Запишите в журнал кампании, что сыщики арестовали Анетту.

☞ «Тогда научи меня, как стать сильнее». Вы можете выбрать этот вариант, только если хотя бы у одного сыщика есть черта **Чародей**, **Мискатоник** или **Учёный**. Запишите в журнал кампании, что Анетта обучила вас заклинаниям былых дней.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

☉ Перейдите к **интерлюдии IV «Причуда судьбы»**.

Исход 2: Вы не позволите президенту Ложи Серебряных Сумерек снова обмануть вас. Вы спрашиваете, что он имеет в виду, говоря, что мы выйдем. Он кривится и предлагает вам посмотреть в окно.

Штормовые тучи рассеялись, но в ночном небе нет ни одной звезды. От горизонта до горизонта простирается зияющая пустота, брешь настолько огромная, что вы и не осознавали её существования. Как долго она висела над городом, пока вы закрывали мелкие разломы?

Проковыляв за вами, Сэнфорд тоже смотрит в небо. Вы спрашиваете, как залатать брешь таких размеров, но прежде чем он успевает ответить, из теней появляются клубы тьмы, превращаясь в чёрные мантши. За считанные секунды вы окружены ведьмами ковена Анетты. Верховная жрица делает шаг вперёд, пронзая Карла Сэнфорда взглядом яростным, как сама преисподняя.

«Не верьте этому злобному червю, — предупреждает она — Он всегда стремился только к своей выгоде. Он бы с радостью взял в заложники весь мир, чтобы только удержаться у власти».

Несмотря на раны, Сэнфорд поднимается на ноги и рывком в ответ: «Какое лицемерие! Ты забыла, кто со своей заблудшей сектой всё это начал? Призывал мёртвых, искал их магии? — Он фыркает. — Мы бы возвысили всё человечество. А ты хотела только возвыситься сама. — Сэнфорд поворачивается к вам, в последний раз взывая к вашему здравому смыслу. — Не глумитесь, — тихо говорит он. — Не такого исхода желала Ложа. Позвольте мне помочь, вместе у нас есть шанс всё вернуть».

☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

☞ «Вы наделали довольно бед. Дальше разберёмся без вас». Запишите в журнал кампании, что сыщики идут дальше сами.

☞ «Нам понадобится ваша помощь, чтобы всё исправить». Запишите в журнал кампании, что сыщики попросили Сэнфорда о помощи.

☞ «Вы арестованы». Вы можете выбрать этот вариант, только если хотя бы у одного сыщика есть черта **Детектив**, **Полиция** или **Агентство**. Запишите в журнал кампании, что сыщики арестовали Сэнфорда.

☞ «Вы недостойны нас вести». Вы можете выбрать этот вариант, только если хотя бы у одного сыщика есть черта **Чародей**, **Серебряные Сумерки** или **Культист**. Запишите в журнал кампании, что сыщики захватили контроль над Ложей Серебряных Сумерек.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

☉ Перейдите к **интерлюдии IV «Причуда судьбы»**.

Исход 3: Анетта стоит посреди круга ведьм, и в её глазах пылает безграничная мощь. С неба тянутся сотни призрачных фигур, связанных с ведьмами паутиной мистической силы. Тени спускаются, каждая вселяется в одно из тел и управляет им по своему разумению. Капли крови сочатся из глаз ведьм, пока они поневоле доводят заклинание до кульминации.

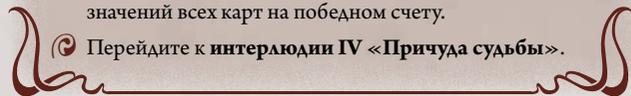
«Час настал! — возвещает устами Анетты бестелесный голос Кассии. — Изначальный хаос ждёт! Услышь нас, Султан демонов!» Её голос возносится в ночь, и над вами открывается брешь больше самого неба. От горизонта до горизонта простирается зияющая пустота. Она уходит в бесконечность, за границы трёх измерений. «Я свершила приказанное тобой, — говорит Кассия существу, которого здесь нет, но которое слышит каждое слово. — Позни же этот мир живых, и пусть они страдают за свои проступки». С этими словами тени одна за одной исчезают, затянутые в пустоту наверху. Анетта и её сёстры безвольно падают наземь. По ткани бытия разносится тонкая нестройная мелодия флейт...

- ☉ Запишите в журнал кампании, что погибель приближается.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Перейдите к **интерлюдии IV «Причуда судьбы»**.

Исход 4: На помосте в Святая святых Ложи стоит Карл Сэнфорд, облачённый в серебряно-голубую мантию. Перед ним покорно преклонили колени его подчинённые, готовые принять обещанную им мощь и занять свои места в новом мире, что они создадут. Книга, которую читает Сэнфорд, сияет ведьмовским светом. «Оковы брэнности удерживали нас слишком долго! — провозглашает он, когда ритуал достигает кульминации. — Мы разрушим эти оковы и вознесёмся в высшее пространство!»

Над зданием открывается брешь больше самого неба. От горизонта до горизонта простирается зияющая пустота. Она уходит в бесконечность, за границы трёх измерений. Все свечи в святилище Ложи разом гаснут, и пение смолкает, уступая место тихому нервному перешёптыванию. «Что происходит?» — требовательно вопрошает Сэнфорд, лихо радочно листая лежащую перед ним книгу. Но уже слишком поздно. Ложе удалось лишь приблизить свой роковой конец. Истинное бессмертие обретают лишь достойные. По ткани бытия разносится тонкая нестройная мелодия флейт...

- ☉ Запишите в журнал кампании, что погибель приближается.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Перейдите к **интерлюдии IV «Причуда судьбы»**.



Интерлюдия IV: Причуда судьбы

Причуда судьбы 1: Трепеща от благоговейного ужаса, вы стоите под брешию. Всё, что предрекла провидица, сбылось. «Речь идёт о жизни и смерти», — сказала она. Как же она была права. По ту сторону космического портала вас ждёт центр мироздания. Теперь вы понимаете, что обитает там, яростно вгрызаясь в ткань реальности: погибель человечества. Нет, не только человечества. Погибель всей жизни во вселенной.

Вы чувствуете горечь во рту. На глаза наворачиваются слёзы. Вы сжимаете кулаки так сильно, что ногти вонзаются в кожу. Если вам суждено умереть, так тому и быть. Но вы не собираетесь покорно ждать гибели.

Запишите в журнал кампании, что путь лежит перед вами. Рядом с этой записью поставьте отметки в соответствии с нижеперечисленными условиями. Затем перейдите к разделу «Причуда судьбы 2».

☉ Если вы приняли свою судьбу:

◆ Вы знаете, что должны сделать. Поставьте 1 отметку.

☉ Если сыщики попросили Анетту о помощи:

◆ «Посланник древнего существа убедил Кассию подписать книгу. Чёрную книгу Азатота. — Вас бросает в дрожь от одного этого имени. Анетта сжимает кулак. — Как же я не поняла раньше! Это и было источником её могущества. Не ведьмовство, а сделка с ужасным тёмным богом. Кассия с самого начала стремилась ко всему этому — и к вторжениям в наш мир, и к уничтожению оков смерти. Она исполняла безмолвную волю Азатота», — с досадой говорит ведьма.

◆ Поставьте 2 отметки. Затем в зависимости от выбранного вами уровня сложности добавьте в мешок хаоса следующий жетон:

◆ лёгкий: -3;

◆ сложный: -5;

◆ обычный: -4;

◆ экстремальный: -7.

☉ Если сыщики попросили Сэнфорда о помощи:

◆ «Это врата, — поясняет Сэнфорд. — Они соединят наш мир с внешним Космосом. Согласно некоторым самым гнусным книгам, что мне довелось прочесть, там спит существо, известное как Азатот. — Вас бросает в дрожь от одного этого имени. — Боюсь, мы потревожили его сон. Все эти бреши в пространстве, все сломанные барьеры между мирами — всё это произошло из-за краткого мига, одной доли секунды, на которую мы прервали сон Азатота. Понимаете?»

◆ Поставьте 2 отметки. Затем в зависимости от выбранного вами уровня сложности добавьте в мешок хаоса следующий жетон:

◆ лёгкий: -3;

◆ сложный: -5;

◆ обычный: -4;

◆ экстремальный: -7.

☉ Если в графе «Собранные свидетельства» 2 свидетельства или меньше:

◆ Вы прискорбно не подготовлены. (Ничего не происходит.)

☉ Если в графе «Собранные свидетельства» от 3 до 5 свидетельств:

◆ Изучив найденные улики, вы чуть лучше понимаете, что за путь вам предстоит. Но многое остаётся для вас тайной. Поставьте 1 отметку.

☉ Если в графе «Собранные свидетельства» 6 свидетельств или больше:

◆ Вам предельно ясно, что вас ждёт. Поставьте 2 отметки.

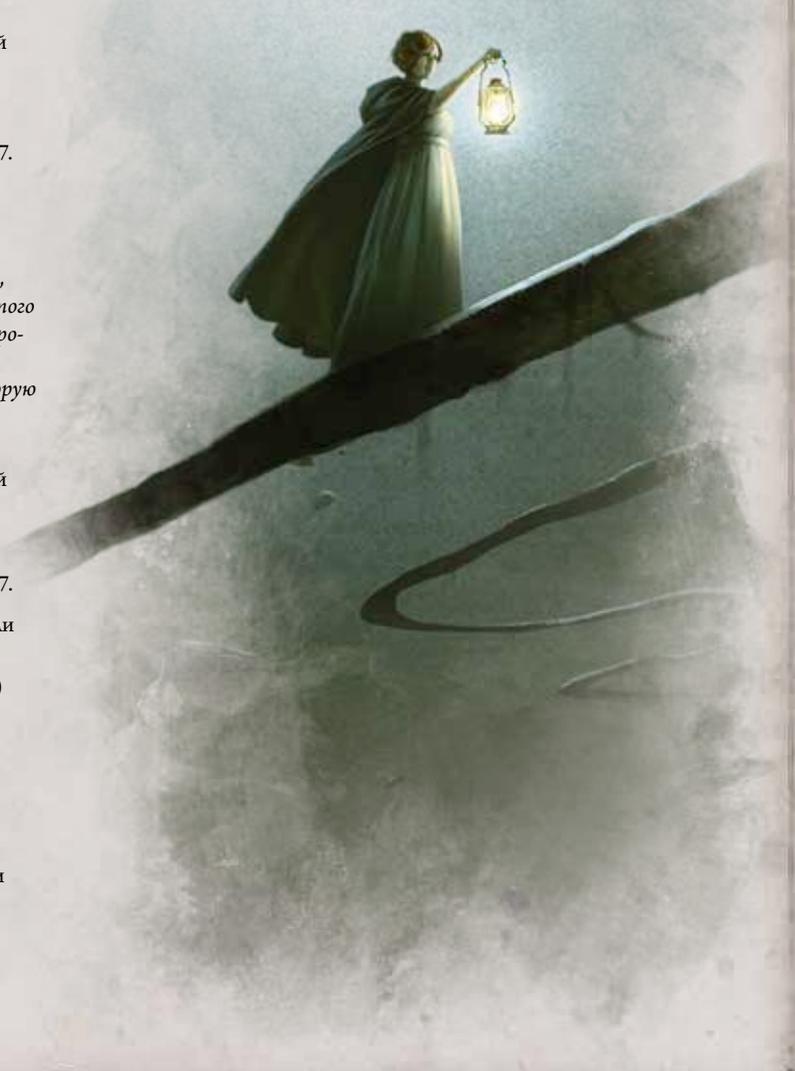
☉ Если у одного из сыщиков в колоде есть «Чёрная книга»:

◆ Здесь собраны знания о мире за пределами упорядоченного времени и пространства. Поставьте 1 отметку.

☉ Если погибель приближается:

◆ Пасть Азатота начинает открываться. Поставьте 2 отметки.

Причуда судьбы 2: Почти час вы вглядываетесь в пустую бездну, обдумывая свои возможности и свою судьбу. Над полем, где вы сидите, кружит стая безликих крылатых существ. Они летают почти как стервятники в ожидании вашей смерти, чтобы полакомиться мертвечиной. Твари всё ближе и ближе, и вы думаете, не способны ли они читать мысли, роящиеся на поверхности вашего сознания. Встав на ноги, вы машете рукой одному из них. Возможно, это самое глупое, что вы когда-либо делали, но интуиция вас не подводит: существа спускаются и садятся на влажную траву перед вами. Одно из них пригибается до уровня ваших плеч, приглашая к себе на спину. Отбросив последние сомнения и остатки страха, вы забираетесь на существо. Ловким движением перепончатых крыльев оно уносит вас в пустоту, за пределы пространства... Во владения Азатота.



Сценарий VIII: Перед Чёрным престолом

Крылатое существо уносит вас всё дальше в чернильный кошмар потусторонней пустоты. Вы не решаетесь взглянуть назад, ведь то, что откроется вашему взору, наверняка разобьёт вам сердце или пошатнёт рассудок. Громады ужасных полипов мрачно плывут среди черноты и одиночества космоса. Вы надеялись узреть россыпи сияющих звёзд, но вокруг растилается только бесконечная мёрзлая тьма, от вида которой у вас соёт под ложечкой. Издалека доносятся аккорды нездешней музыки, которую нельзя повторить ни на одном земном инструменте. Ваши уши даже не смогли бы воспринять эту мелодию, не звучи она в вашей голове прямо сейчас.

Порыв ветра обдаёт вас, когда вы пробиваете ужасный ониксовый барьер и спускаетесь в бескрайнюю чернокаменную пещеру невозможных очертаний. Вы мчитесь по невероятной каверне, сквозь стаи бесформенных созданий, мимо тварей, что таятся и пляшут во мраке, — а музыка становится всё громче. Вы поневоле вслушиваетесь в дикую мелодию, запоминая каждую её ужасную, нестройную ноту. Ни мыслям, ни снам человеческим не догнать вас тут, в месте, которое было древним задолго до рождения Земли. Остаётся надеяться, что крылатое существо принесёт вас туда, куда нужно, — к престолу, на котором восседает сам Азатот.

Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Перед Чёрным престолом», «Агенты Азатота», «Неотвратимый рок», «Древнее зло» и «Тёмный культ». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Найдите локации «Чудовищный дворец», «Двор Великих Древних» и «Чёрный престол» (они находятся с открытой стороны трёх локаций «Космос») и отложите их в сторону.
- ☉ Введите в игру локацию «Преддверие космоса». Все сыщики начинают игру в «Преддверии космоса».
- ☉ Соберите все оставшиеся локации и замешайте их в отдельную колоду стороной «Космос» вверх. Это колода Космоса (см. «Космос» далее).
- ☉ Возьмите отложенную локацию «Чудовищный дворец» и верхнюю карту колоды Космоса и перемешайте их, чтобы вы не знали, где какая. Затем введите их в игру вместе с перевёрнутыми лицом вниз картами с верха колоды ведущего сыщика, как показано в разделе «Расклад локаций для сцены 1». Перевёрнутые лицом вниз карты игроков изображают пустые места (см. «Пустые места» на следующей странице).
- ☉ Отложите в сторону карту врага «Флейтист Азатота».
- ☉ Введите «Азатота» в игру рядом с колодой замыслов. До конца сценария считайте, что «Азатот» в игре, но не находится ни в одной локации.
- ☉ Сверьтесь с журналом. Положите на памятку сценария 1 ресурс за каждую отметку рядом с записью «*путь лежит перед вами*».
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Космос

В этом сценарии новые локации входят в игру с верха колоды Космоса — отдельной колоды из двусторонних локаций. Как правило, это происходит при активации свойства сцены: «► Потратьте X улик: Возьмите X верхних карт колоды Космоса. Выберите одну из них и введите в игру, следуя её указанию „Космос“, и переместитесь туда. Остальные карты замешайте обратно».

На открытой стороне каждой локации «Космос» есть слово «Космос», после которого указано, куда её выложить. (Например, если сыщик берёт локацию с указанием «Космос — Присоедините сверху», то эту локацию следует выложить на соседнее место над локацией этого сыщика, а указание «Космос — Присоедините справа» значило бы, что эту локацию следует выложить на соседнее место справа от локации этого сыщика.)

Новую локацию нельзя выложить туда, где уже есть другая локация. Если локацию невозможно присоединить согласно указаниям, замешайте её обратно в колоду Космоса и отмените эффекты перемещения.

Указание «Космос» разыгрывается, только когда локация берётся из колоды Космоса. Когда вы открываете локацию, которая уже находится в игре, не выполняйте её указание «Космос».

Пустые места

Этот сценарий может потребовать от вас выложить «пустое место». Чтобы сделать это, возьмите верхнюю карту колоды активного сыщика и положите её в нужное место лицом вниз. Если в данный момент нет активного сыщика, вместо этого используйте верхнюю карту колоды ведущего сыщика.

Пустое место — не локация, сыщики и враги не могут входить туда, если прямо не сказано обратное. Однако пустое место считается локацией при определении расстояний между локациями.

Локация может войти в игру туда, где есть пустое место. В этом случае карта пустого места замешивается обратно в колоду её владельца.

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

- ☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4,
- ☉ Сыщики сами решают, сколько отметок поставить рядом с записью «*путь лежит перед вами*»:
 - ♦ 5 или 6, чтобы игра была проще и более предсказуемой.
 - ♦ 3 или 4, чтобы играть на средней сложности.
 - ♦ 1 или 2, чтобы игра была сложнее и хаотичнее.
 - ♦ Ни одной отметки, чтобы испытать истинный вызов.

Расклад локаций для сцены 3



НЕ ЧИТАЙТЕ

до окончания сценария

Прежде чем переходить к любому исходу, если хотя бы один сыщик был побеждён: Каждый побеждённый сыщик сначала читает раздел «Сыщик побеждён».

Сыщик побеждён: Вы падаете, и ваш крылатый скакун не успевает поймать вас. Вы падаете всё ниже, ниже и ниже сквозь бесконечную пустоту разумной тьмы. Вы падаете. Падаете. И падаете. Вы кричите, просите, умоляете, чтобы падение закончилось, пусть даже вы разобьётесь, — но оно не кончится никогда. Вселенная погибнет, а вы всё ещё будете падать.

- ☉ Все побеждённые сыщики **сошли с ума**.
- ☉ Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.
- ☉ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к **исходу 1**.

Исход 1: Изначальный хаос пробуждается. Его голод неутолим. Он раскрывает необъятную пасть. Вселенная стихает. Минуют эпохи. Всё недвижимо. В центре пустого космоса Слепой безумный бог снова погружается в сон. Он спит. В его сне возникает взрыв, разносящий энергию космоса во все стороны. Рождается новая вселенная. Туманности сгущаются, превращаясь в звёзды. Образуются новые миры и населяющие их новые существа. Кто-то из них неизбежно узнаёт про Азатота. Поклонение ему набирает силу. В конце концов всё тонет в безумии или присоединяется к вам в забвении... Ибо в великой игре судьбы мы лишь пылинки, плывущие по течению эфира, живые лишь по прихоти безразличного космоса.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Азатот поглотил Вселенную.
- ☉ Каждый сыщик **убит**.
- ☉ Сыщики проиграли кампанию.

Исход 2: Только теперь вы начали понимать, зачем нужна эта ужасная какофония флейт, сопровождавшая вас на каждом шагу. Это что-то вроде колыбельной, не дающей Безумному богу пробудиться. На один лишь короткий миг флейтисты прервали свою мелодию, и Азатот начал ворочаться. Теперь вам ясно, почему тем судьбоносным вечером Анна предложила вам погадать. Она знала, какая роль вам уготована, когда вы окажетесь здесь.

Вы садитесь у подножия закутанного в ночную тьму престола, достаёте флейту и начинаете играть.

Здесь для вас не имеют значения ни время, ни голод, ни старость, ни усталость, ни прочие аспекты бренного бытия. Ваш долг — продолжать играть. Не сбиваясь. Не останавливаясь.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что ведущий сыщик присоединился к флейтистам Азатота.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Азатот дремлет... пока.
- ☉ Ведущий сыщик **сошёл с ума**.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что не дал сожрать Вселенную.

- ☉ Каждый сыщик получает 2 ментальные травмы, не в силах забыть о том, что однажды Азатот неминуемо пробудится.

- ☉ Сыщики победили в кампании!

Исход 3: Вы не позволите этой твари уничтожить всё, что вам дорого. Вы собираете всё необходимое для ритуала: обрывок теневой сущности ведьминых мантий, фрагмент потусторонней мглы от изгнанных вами умертвий и знания, обретенные в ваших изысканиях о прошлом Архэма. Медленно и безмолвно вы сплетаете барьер, шивая тьму с кровью, кровь с душами, души с ониксом. Вечность спуска ваш труд завершён, и наградой за него становится забвение. Тишина и неподвижность настолько безупречные, настолько чистые, что никакие волнения не проникнут сквозь них. Барьер не удержит Азатота — его ничто не удержит, — но, возможно, теперь его сон не потревожат глупцы с Земли, взывающие к нему или жаждущие его мощи. Закончив дело, вы оборачиваетесь ко тьме и призываете своего крылатого скакуна. Пора домой.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Азатот дремлет... пока.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что не дал сожрать Вселенную.

- ☉ Каждый сыщик получает 2 физические травмы, испытав невероятные тяготы по пути домой.

- ☉ Сыщики победили в кампании!

Исход 4: Вы стоите у закутанного в ночную тьму престола Азатота, но не представляете, как добраться до Безумного бога, и уж тем более — как его остановить. Вам его не уничтожить, а попытавшись причинить ему вред, вы лишь рискуете потревожить его сон. В отчаянии вы обращаетесь за ответами к Чёрной книге Кассии. Как только вы открываете фолиант, у вас в руках появляется перо, а в ушах звучит потусторонний глас: «Распишишь в ней своей кровью. Прими новое тайное имя, и желание твоё сбудется. Тебе и твоему миру будет дарована пощада». Вы знаете, что это голос зла, голос, приведший к гибели Уолтера Гилмана, голос, который совратил Кассию Мейсон и в конечном счёте стал причиной всего этого... Но разве у вас есть выбор?

Сыщики должны решить (выберите одно):

- ☉ «Это должно быть сделано». Перейдите к **исходу 5** — и вы будете обречены.

- ☉ «Ни за что на свете!» Перейдите к **исходу 1** — и Вселенная будет обречена.

Исход 5: Уколов себя пером в руку, вы расписываетесь кровью.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Азатот дремлет... пока.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики подписали Чёрную книгу Азатота.

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 10 опыта дополнительно, познав самые сокровенные тайны Чёрной книги.

- ☉ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 ментальные травмы. Такова цена сделки с посланником Азатота.

- ☉ Сыщики победили в кампании!

От разработчика

Да, концовка вышла мрачной. Простите.

В каждой кампании карточного «Ужаса Аркхэма» мы стремимся отдать должное той или иной разновидности жанра ужасов. Вдохновением для «Нарушенного круга» послужили прежде всего готический роман и экзистенциальный ужас. После путешествий по отдалённым местам в предыдущих кампаниях нам захотелось вернуться в полный мрачных и кровавых тайн Аркхэм и углубиться в его историю. Поэтому мы черпали вдохновение из рассказов о привидениях и готических историй, в которых часто играют ведущую роль события прошлого.

Прошлое Аркхэма полнится историями о ведьмовстве и чёрной магии, так что было логично сделать ковен ведьм одним из главных противников в кампании. Однако это непростая тема. Ведьмы, о которых писал Лавкрафт, по всей видимости, являются развитием образа салемиских ведьм — женщин, заключивших сделку с дьяволом. Современные викканы и язычники вряд ли хотели бы ассоциироваться с таким образом «ведьм», который к тому же имеет мало общего с настоящим ведовством. Тем не менее мы хотели включить ведьм в нашу интерпретацию Аркхэма, не противореча мифологии Лавкрафта. Поэтому мы решили использовать лавкрафтовский образ, но исключительно в качестве предрассудка. Не считая Кассии Мейсон, наши ведьмы не более чем чародейки. Они преимущественно женщины, что подчёркивает их отличие от Ложи Серебряных Сумерек, братства с мужчиной во главе. Впрочем, несмотря на множество различий, можно сказать, что ковен и Ложа — это две стороны одной медали.

И раз уж главными антагонистами стали две эти группировки, мы решили выбрать Древнего, у которого нет ни собственных мотивов, ни устремлений. Как только в фокусе кампании оказался Азатот, её настроение сместилось в сторону экзистенциального ужаса. Зачем мы здесь? Есть ли в чём-либо смысл? В конце концов, рано или поздно все мы умрём. Экзистенциальный ужас прекрасно дополнил сюжет, который начался как история о привидениях, а в финале привёл сыщиков к Азатоту. В конце концов, как можно бороться с самой неотвратимостью?

Надеемся, что вам так же понравилось играть в «Нарушенный круг», как нам понравилось его придумывать. Обещаю, что следующая кампания будет совсем не такой грустной. Более того, наверняка именно о ней вы уже давно грезили...

М. Дж. Ньюман



Сверьтесь с журналом. Прочтите каждый следующий раздел, только если сыщики победили в кампании и в журнале кампании есть нужная запись.

Читайте, только если сыщики арестовали Анетту.

«Исчезла? Что значит „исчезла“?!» — кричит шериф Энгл.
«Взгляните сами, — отвечает офицер. Он ведёт шерифа по длинному коридору, в который выходят тюремные камеры. — За ней следили круглые сутки. Она была здесь, а через мгновение...» — Они останавливаются у камеры Анетты, и у шерифа Энгла отвисает челюсть. Стены и потолок камеры покрыты причудливыми узорами, намалёванными чем-то липким и красным. Заключённой и след простыл.

Читайте, только если сыщики захватили контроль над Ложей Серебряных Сумерек.

Вы киваете рыцарю, который кладёт папку с нужными вам бумагами на ваш массивный деревянный стол. Отыскать все записи Карла Сэнфорда было непросто, зато теперь у вас в руках все тайны Ордена. «Каков наш следующий шаг?» — с готовностью спрашивает рыцарь. Вы сообщаете, что сегодня же вечером будет встреча в святылище. «Хорошо. Я позову самых преданных наших членов». Отпустив его, вы оборачиваетесь к окну своего нового кабинета. Аркхэм так же угрюм и уныл, как прежде... Но по крайней мере теперь его секреты в ваших руках.

Читайте, только если сыщики пережили объятия Стража.

Когда вы входите, Анна спокойно смотрит на вас. Она словно предвидела, что вы придёте, но вас это уже не удивляет. «Признаться, я заждалась, — произносит она. — Думаю, у вас много вопросов. Что ж, спрашивайте. Хотя мне кажется, вы и сами уже знаете ответы». Она не предлагает вам ни выпить, ни присесть. Вы начинаете рассказывать Анне о своём состоянии, хотя его причина очевидна для человека с её талантами (и почти ни для кого больше). Вы надеялись на другое объяснение — хоть на какое-нибудь объяснение, — но это была лишь отчаянная, ничем не подкреплённая надежда. Анна с жалостью смотрит на вас и качает головой: «Вы наверняка и сами уже всё поняли. Вы исполнили своё предназначение. Ваши дела здесь завершены. Вам пора отдохнуть. Пора упокоиться с миром».

Упокоиться? О нет, вы не можете упокоиться! Вам ещё столько всего надо сделать!..

Вычеркните из журнала запись «сыщики пережили объятия Стража».

Читайте, только если сыщики подписали Чёрную Книгу Азатота.

Во сне высокий мужчина подходит к вам, зловец ухмыляясь.
«Пришло время платить по счетам, — заявляет он. — Вы получили, что хотели. Теперь моя очередь».

Читайте, только если сыщики арестовали Сэнфорда.

«Лунец, — с уверенностью в голосе произносит из-за решётки Карл Сэнфорд. — Думаешь, я здесь надолго?»

Вы знаете, что он прав. Обвинения, выдвинутые Сэнфорду, в лучшем случае неубедительны. Ни судья, ни присяжные не поверят в истории о тёмных ритуалах и древних существах. Даже если вам удастся убедить их в опасности учения Сэнфорда, его значительное влияние и политический вес гарантируют, что он выйдет на свободу раньше, чем вам того хотелось бы. Но несмотря на всё это, вы смогли отрезать его от лакеев из Ложки, пока разгребали то, что они натворили. Вы обещаете Сэнфорду, что будете присматривать за ним, когда он выйдет на свободу.

«Взаимно», — отвечает Карл.

Читайте, только если Анетта обучила вас заклинаниям былых дней.

По тихому лесу проносится холодный ветер. Поляна купается в серебристом сиянии, дарованном полной луной. «В нашем кругу появилась свежая кровь, — объявляет Эринн, стоя в центре поляны. Там, где когда-то стояла Анетта. Эринн подзывает вас. — Ведьмы ковена не просто знакомые. Мы — семья. И мы с гордостью приветствуем вас как равных себе».

С новым пониманием того, как функционирует Вселенная и какие силы удерживают её в целостности, вы обещаете использовать свои знания только для сохранения мирового равновесия. Эринн и остальные кивают в знак согласия.

«В этом городе пролилось достаточно крови, — произносит Эринн. — Новое кровопролитие не смое следы прошлого. Отринем же идею быть клинками отмщения и станем для него щитом!»

НЕ ЧИТАЙТЕ, ЕСЛИ ЗА ВАМИ НЕ ОХОТЯТСЯ

Что бы вы ни делали, существо не перестанет терзать вашу душу. Вы видите его взгляд везде, куда ни посмотрите. Оно завладело всеми вашими мыслями: вашими надеждами, страстями, страхами, стремлениями. Оно не даёт вам забыть о тщетности вашего бытия. Каждую ночь вы тревожно ворочаетесь, безуспешно пытаетесь стряхнуть с себя чувство никчёмности. Ваши мысли уносятся к мрачному, неясному будущему. Будущему без жизни. Будущему без вас. Это испытание выпадает на долю каждого смертного, но ни один смертный не в силах о нём рассказать. Призраки? Загробная жизнь? Всего лишь выдумки разума, отчаянно цепляющегося за существование.

Когда оно появляется снова, у вас уже есть решение. С порывом ледяного ветра существо материализуется перед вами. Ваше горло сжимается, на глаза наворачиваются слёзы, но вы держитесь стойко. Вам не страшно. Существо с любопытством глядит на вас, и звук адских флейт стихает. Оно протягивает свою когтистую руку, и вы жмёте её. Вам никогда не уйти от его хватки, но, возможно, вы с ним сработаетесь. Возможно, вы сможете приручить свой страх. Ничто в этом мире не имеет смысла, но это неважно. Это ваш мир, чёрт возьми, и ничто не помешает вам сделать его таким, как вы хотите.

Журнал кампании: *Нарушенный круг*

СЫЩИКИ

ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА
СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК
НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ
ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)	ТРАВМЫ (физические) (ментальные)
ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ			

Заметки

Собранные свидетельства

Символы наборов контактов

 Агенты Азатота	 Ковен Анетты
 На пороге смерти	 Перед Чёрным престолом
 Город грехов	 Исчезновение в поместье Сумерек
 Ради высшего блага	 В когтях Хаоса
 Неотвратимый рок	 Музыка проклятых
 Царство смерти	 Тайны Вселенной
 Ложа Серебряных Сумерек	 Призрачные хищники
 Тайное имя	 Расплата за грехи
 Страж	 Час ведьмовства
 Заточённые души	 Единство и разочарование
 Ведьмовство	

Из базовой коробки:

 Агенты Шуб-Ниггурат	 Древнее зло
 Пронизывающий холод	 Тёмный культ
 Запертые двери	 Ночные призраки
 Крысы	 Охваченные страхом
 Пожиратель из глубин	 Полуночные маски



© 2023 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission.



Играть интересно

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Указатель

Выхода нет (Исчезновение в поместье Сумерек).....	6
Потерянные и разделённые (Час ведьмовства)	8
Замена локаций (На пороге смерти)	11
Колода потусторонних контактов (Расплата за грехи)	20
Круг и светильники (Единство и разочарование) ...	27
Выбор случайных локаций (В когтях Хаоса)	31
Бреши и вторжения (В когтях Хаоса)	31
Космос (Перед Чёрным престолом)	36
Пустые места (Перед Чёрным престолом)	36

Создатели игры

Автор дополнения «Нарушенный круг»: М. Дж. Ньюман

Продюсер: Молли Гловер

Редактор и корректор: Джеремайя Шоу

Специалист по правилам игры: Алекс Уэрнер

Менеджер по карточным играм: Колин Фелпс

Дизайнеры дополнения: Райанн Коллинз, Кристофер Хош и Джеффри Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм

Иллюстрация на коробке: Мауро даль Бо

Арт-директоры: Стив Хэмилтон, Тэйлор Ингварссон, Джефф Ли Джонсон и Кейт Суэйзи

Руководящий арт-директор: Тони Братт

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Кара Сентелла-Данк, Джосайя «Герцог» Харриет, Филип Д. Генри

Креативный директор по сеттингу: Катрина Острандер

Координатор контроля качества: Зак Тьюалтома

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Остин Литцлер

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Директор по развитию продукта: Джим Картрайт

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Глава студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Дэвид Аттали, Майкл Боггс, Роберт Брантсег, Зик Валлеки, Закари Варберг, Кен Грейзиер, Дэйв Эли, Андреа дельАньезе, Алекс Денеги, Алекс Дэви, Нил Кимбола, Марсия Колби, Стивен Коуэман, Гийом Куто, Скайлер Латшо, Тим Латшо, Грегуар Лефевр, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Джилл Мактавиш, Николь Мейерс, Эрик Мейерс, Эндрю Нгуен, Аннет Непомусено, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Иэн Рикетт, Ребекка Скарлетт, Александер Скеггс, Престон Стоун, Майкл Странк, Джейк Тай, Регина Муалла Тай, Джулия Фаэта, Б. Д. Флори, Джереми Фредин, Нейт Френч, Джереми Фук, Джек Хамфрис, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Джереми Цвирн, Кристал Чан, Винсент Шварц, Джастин Энгелькин.

The FFG logo is © of Fantasy Flight Games.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Артём Наров

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Великсар, Евгений Сарнецкий

Корректор: Ольга Португалова

Вычитка: Елена Ворноскова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была

издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Версия правил 1.0