

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ПУТЬ В ЖАРКОЗУ

Книга сценариев

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ПУТЬ В КАРКОЗУ

Книга сценариев

Вы видели Жёлтый знак?

Он упомянул о зарождении Династии в Каркозе, об озёрах, соединявших Хастура, Альдебаран и тайну Гуад. Он говорил о Кассильде и Камилле и описывал туманные глубины Демхе и озера Хали.

Роберт У. Чемберс «Восстановитель репутаций»

«Путь в Каркозу» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. В это дополнение входят восемь сценариев: «Дайте занавес», «Последний король», «Отголоски прошлого», «Невыразимая клятва», «Призрак Истины», «Бледная маска», «Восход чёрных звёзд» и «Туманная Каркоза». Также каждый из этих сценариев можно пройти в одиночном режиме.

Содержание

Дополнительные правила и разъяснения	2
Подготовка к кампании	3
Пролог	3
Сценарий I: Дайте занавес	4
Сценарий II: Последний король	7
Интерлюдия I: Награда за безумие	9
Сценарий III: Отголоски прошлого	10
Сценарий IV: Невыразимая клятва	13
Интерлюдия II: Пропадающая душа	16
Сценарий V: Призрак Истины	17
Сценарий VI: Бледная маска	22
Сценарий VII: Восход чёрных звёзд	25
Сценарий VIII: Туманная Каркоза	28
От разработчика	33
Эпилог	33
Символы наборов контактов	36
Указатель	36

Дополнительные правила и разъяснения

Новое ключевое слово: Тайный

У некоторых карт контактов из кампании «Путь в Каркозу» есть ключевое слово «Тайный». Свойство раскрытия тайной карты предписывает втайне добавить её на руку. Это следует сделать таким образом, чтобы никто кроме вас не знал, что за карта у вас на руке: её нельзя показывать другим игрокам или зачитывать её текст. Пока тайная карта у вас на руке, считается, что она находится в вашей зоне угрозы. При этом её постоянные свойства действуют, а другие свойства могут быть активированы — но только вами. Тайная карта идёт в счёт размера руки, но её нельзя сбросить с руки иным способом, кроме описанного на самой этой карте. Кладите сброшенные тайные карты в сброс контактов. В отличие от слабостей, они не становятся частью вашей колоды. Рекомендуем игрокам оставаться в образе сыщиков и не раскрывать информацию о тайных картах у них на руках.

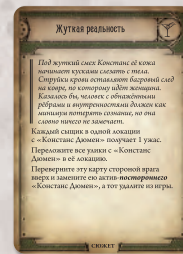
Сомнение и уверенность

Некоторые исходы и интерлюдии в кампании «Путь в Каркозу» предписывают игрокам «отметить 1 сомнение» или «отметить 1 уверенность» в журнале. Чтобы сделать это, игроки заполняют одну клеточку рядом с соответствующим словом («сомнение» или «уверенность») внизу первой страницы журнала.

Для последующих сценариев кампании может иметь значение, чего у игроков больше: сомнения или уверенности. У сыщиков больше сомнения, чем уверенности, если рядом со словом «сомнение» заполнено больше клеточек, чем рядом со словом «уверенность», и наоборот. Сомнение и уверенность общие для всех игроков и не связаны с каким-то одним сыщиком. Сомнение и уверенность оказывают влияние на игру только в тех случаях, когда об этом прямо говорит текст карты или сценария.

Карты сюжета

В кампании «Путь в Каркозу» появляется новый 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, если таковые имеются.



Символ дополнения

Все карты цикла «Путь в Каркозу» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Путь в Каркозу» выполните следующие действия в указанном порядке.

1. Выберите сыщика (сыщиков).
2. Каждый игрок собирает колоду своего сыщика.
3. Выберите уровень сложности.
4. Соберите мешок хаоса для кампании.
 - ◆ **Лёгкий** (чтобы посмотреть спектакль):
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, 🍀, 🍀, 🍀, 🍀, 🌟.
 - ◆ **Обычный** (чтобы прочесть знаки):
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 🍀, 🍀, 🍀, 🍀, 🌟.
 - ◆ **Сложный** (чтобы произнести клятву):
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, 🍀, 🍀, 🍀, 🍀, 🌟.
 - ◆ **Экстремальный** (чтобы встретиться с Королём в жёлтом):
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, 🍀, 🍀, 🍀, 🍀, 🌟.

Теперь игроки могут перейти к прологу.



Пролог

Вы вертите в руках сложенную программку, читая её, кажется, уже в сотый раз. «Мискатоникская театральная компания представляет: „Король в жёлтом“, — значится в ней. — Единственный специальный показ в архэмском театре Уорда. Потрясающая драма в двух актах. Режиссёр-постановщик Найджел Энграм». Затем идёт коротенький список действующих лиц и исполнителей, причём в последней строчке указан только персонаж, без имени актёра: «Незнакомец».

Столь долгожданная постановка, прибывшая в Архэм прямиком из Парижа, пусть всего на один вечер, — сама по себе примечательное событие. Уже за несколько недель до представления о нём судачил весь город. Казалось бы, это просто пьеса — но всё же у вас есть основания полагать, что грядёт нечто ужасное. Сначала исчез один из рабочих сцены, парень семнадцати лет, — не явился на репетицию, и больше его никто не видел. Затем, меньше чем за две недели до представления, нашли труп музыканта, выстрелившего себе в рот. Но страшнее всех был тот безумец, которого копы взяли на площади Независимости, — он нёс какой-то бред про возвращение Короля. Бедолагу отправили в Архэмскую лечебницу, и вы с изумлением обнаружили, что не он один бредил об этом.

Сочтя всё это подозрительным, вы с друзьями углубились в суть вопроса. И хотя вы не смогли ничего доказать, зато обнаружили множество других загадочных событий, окружающих знаменитый спектакль. За пьесой словно тянется след самоубийств и сумасшествий, и вы полны решимости найти их причину.

Свет в зале гаснет, и зажигаются огни рампы. Начинается спектакль — совсем не такой, как вы ждали. Тягучий и монотонный первый акт «Короля в жёлтом» навевает зелёную тоску. Декорации и костюмы хороши, но запутанный и бессвязный сюжет не даёт ничего ни уму, ни сердцу. В конце концов вы начинаете сомневаться, что все эти ужасные события связаны с «Королём в жёлтом». Возможно, у вас просто разыгралось воображение. Может ли столь банальная и скучная пьеса быть причиной такого светопредставления? К вашему удивлению, так проходит весь первый акт — ни нарастания действия, ни каких-то откровений. Свет зажигается, и вы, подавляя зевок, думаете, не сбежать ли в антракте. Но не успеваете вы решиться, как погружаетесь... погружаетесь... в сон.

Если в этой кампании кто-нибудь играет за Лолу Хейз, этот игрок зачитывает вслух «Пролог Лолы».

В противном случае перейдите к сценарию I «Дайте занавес».

Пролог Лолы: Первый акт прошёл без сучка без задоринки, как это обычно и бывало на репетициях. Вы не могли не заметить безусловно, даже презрительное выражение на лицах многих зрителей и задумываетесь, как публика воспримет зловещую вторую половину пьесы. Роль Кассильды в первом акте утомительно скучна, хотя вам нравится изображать её царственное величие. Вы чувствуете тоску по вашей предыдущей партнёрше Мириам Твен, и внезапно к вам возвращаются страх и печаль, которые вы пережили в Париже. Вздохнув, вы отступаете в тёмный карман сцены, чтобы не слышать шума и криков монтажников, меняющих декорации. Вы пытаетесь подавить эмоции и думать только о Кассильде — о её надеждах, её страхах, её судьбе.

В этот миг вы ловите на себе пристальный взгляд Незнакомца, стоящего поодаль, и от одного его вида вас пробирает дрожь. Несмотря на то, что исполнителя этой роли по-прежнему меняют перед каждым спектаклем — да и во время репетиций меняли много раз, — вам кажется, что этот последний актёр ужаснее всех предыдущих. Похолодев, вы вспоминаете, что никогда даже не слышали его имени. Вы словно потерявшийся ягнёнок, встретивший стаю волков. Вы не в силах отвернуться — взгляд Незнакомца держит вас мёртвой хваткой. Всё погружается во мрак.

Перейдите к сценарию I «Дайте занавес».

Сценарий I: Дайте занавес

Вы резко просыпаетесь, как будто вас встряхнули. Похоже, вы проспали очень долго: актёров на сцене нет, а в зале осталось совсем немного зрителей. Свет приглушён, а занавес изодран и покрыт пятнами, хотя вы не помните ничего подобного в первом акте. Немного подождя, вы убеждаетесь, что это не часть спектакля. В воздухе вы чувствуете противный, но знакомый запах. Сколько же вы проспали? Стряхнув с себя дремоту, вы направляетесь к одному из других зрителей и спрашиваете, который час, но он не отвечает. Только тогда вы понимаете, что пытаетесь поговорить с трупом.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Дайте занавес», «Дурные предзнаменования», «Галлюцинации», «Призраки», «Культе Жёлтого знака», «Охваченные страхом» и «Крысы». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Отложите в сторону карты «Человек в бледной маске», «Королевский эмиссар», все экземпляры «Двери в фойе» и все экземпляры «Двери за кулисами».
- Введите в игру локации «Зрительный зал», «Фойе», «Балкон» и «За кулисами». Все сыщики начинают игру в «Зрительном зале».
- Если среди сыщиков есть Лола Хейз, она начинает игру в локации «За кулисами», а не в «Зрительном зале».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены): И снова вы резко просыпаетесь — на сей раз от прикосновения холодных липких пальцев к вашему плечу. «С вами всё в порядке?» — спрашивает пожилой мужчина, помогая вам подняться. Поток воспоминаний пронесётся перед вашими глазами. Последнее, что вы помните, — как театр Уорда превратился в обитель кошмаров, полную злобных фанатиков и неопишуемых ужасов. Вы тревожно осматриваетесь и видите, что сидите на краю блестящего от дождя тротуара возле театра. Несмотря на всё случившееся, город выглядит нормальным — по крайней мере, по аркхэмским меркам. Мимо проносятся автомобили, ослепляя вас фарами и окатывая тротуар брызгами грязной дождевой воды из-под колёс. Старик замечает страх в ваших глазах, и на его лице появляется беспокойство. «На вас напали? Чёрт бы побрал этих негодяев! — восклицает он. — Нападать по вечерам на людей, выходящих из театра! Не осталось ни одной улицы, свободной от этого хулиганья, говорю вам».

Вы подходите к окну у входа в театр и смотрите внутрь, но там слишком темно, чтобы разглядеть хоть что-нибудь. Пожилой мужчина пару секунд следит за вами с любопытством, а затем пожимает плечами и продолжает свой путь. «Что ж, я лучше пойду, куда шёл. И на вашем месте я сделал бы то же самое», — говорит он, поворачивая за угол. Вы быстро следуете за ним, чтобы посоветовать ему держаться подальше от театра. Но за углом вы видите не старика, а всё того же Незнакомца в безликой бледной маске. Его неподвижный пристальный взгляд приковывает вас к месту. «Кто вы такой?» — кричите вы. Не удостоив вас ответом, Незнакомец поворачивается и исчезает в переулке позади театра. Вы бросаетесь следом, надеясь получить ответ, но когда вбегаете в переулок, он уже пуст — лишь на стене у служебного входа в театр колышется листовка. «Не пропусти веселье! Приходи на вечеринку с актёрами „Короля в жёлтом“ в дом Констанс Дюмен, Атлантик-авеню, 1452. Начало в восемь вечера, вход в вечерних костюмах». Вы срываете листовку со стены и забираете с собой; вы разбиты и растеряны.

❶ Запишите в журнал кампании, что Незнакомец следит за вами. Ведущий сыщик включает в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (эта карта не идёт в счёт размера колоды). До конца кампании всякий раз, когда держатель «Человека в бледной маске» по какой-либо причине покидает кампанию, другой сыщик по выбору игроков должен стать держателем этой слабости и включить в свою колоду «Человека в бледной маске».

❷ В журнале кампании в графе «Преследуя Незнакомца» поставьте столько отметок, сколько раз «Человек в бледной маске» был побеждён в ходе этого сценария. До конца кампании ставьте очередную отметку в этой графе всякий раз, когда «Человек в бледной маске» побеждён. Каждая такая отметка на шаг приблизит вас к правде.

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

Исход 1: Выбежав из театра, вы направляетесь прямоком в истаунский полицейский участок. Ворвавшись внутрь, под недоумёнными взглядами полицейских и посетителей вы требуете встречи с шерифом Энглom по вопросу, не терпящему отлагательств. Дежурный сержант, лениво просматривающий пачку бумаг, качает головой и молча поднимает палец, а затем указывает вам на стул. Ожидание мучительно. Каждая секунда тянется вечно. Стрелки часов еле ползут. Вы барабаните пальцами по столу. Притоптываете. То и дело оглядываетесь через плечо, чтобы убедиться, что бледная маска Незнакомца не следит за вами через окно. Наконец дежурный откладывает ручку и выпрямляется на стуле, жестом подзывая вас: «Хорошо, что там такого важного?» Вы успеваете пересказать лишь половину событий этого вечера, когда он вздыхает и качает головой. «Послушайте, если это какая-то шутка, то это не смешно, — говорит он. — Полицейские весь вечер патрулировали центр города. Хватит вешать всю эту лапшу мне на уши». Вы пытаетесь переубедить дежурного, но он встаёт и распахивает перед вами дверь на улицу. «Вы думаете, у нас мало дел, или что? Убирайтесь!» Препровождая вас к выходу, он бормочет что-то о «слепых курицах» за вашей спиной.

Вы уверены в том, что видели этим вечером. В расстроенных чувствах вы возвращаетесь к театру, чтобы найти хоть какие-нибудь доказательства, которые можно будет предъявить полиции. К вашему удивлению, парадные двери театра заперты. Раздумывая, не выбить ли их, вы замечаете листовку на стене возле входа. «Не пропусти веселье! Приходи на вечеринку с актёрами „Короля в жёлтом“ в дом Констанс Дюмен, Атлантик-авеню, 1452. Начало в восемь вечера, вход в вечерних костюмах». Вы срываете листовку со стены, сворачиваете и прячете в карман пальто, надеясь, что она приведёт вас к ответам, которые вы ищете.

❶ Вы действительно думали, что полиция вам поможет?

❷ Запишите в журнал кампании, что вы пытались предупредить полицию. Отметьте в журнале 1 уверенность.

❸ Если кто-либо из игроков обчистил кассу, запишите в журнал, что полиция подозревает вас.

❹ Запишите в журнал кампании, что Незнакомец следит за вами. Ведущий сыщик включает в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (эта карта не идёт в счёт размера колоды). До конца кампании всякий раз, когда держатель «Человека в бледной маске» по какой-либо причине покидает кампанию, другой сыщик по выбору игроков должен стать держателем этой слабости и включить в свою колоду «Человека в бледной маске».

❺ В журнале кампании в графе «Преследуя Незнакомца» поставьте 2 отметки. До конца кампании ставьте очередную отметку в этой графе всякий раз, когда «Человек в бледной маске» побеждён. Каждая такая отметка на шаг приблизит вас к правде.

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

Исход 2: Может быть, вам и стоило обратиться в полицию, но ведь там скорее решат, что вы спятили, чем поверят в историю о жутких событиях в театре. Где-то глубоко внутри вы ещё надеетесь, что стали жертвой какого-то розыгрыша, но умом понимаете, что это не так: случившееся было слишком реальным и слишком ужасным. Пока вы размышляете о том, что делать дальше, ноги сами ведут вас обратно к театру. Мимо проносятся автомобили, ослепляя вас фарами и окатывая тротуары брызгами грязной дождевой воды из-под колёс. Скоро перед вашим взором вновь предстаёт театр Уорда, чьи огни как ни в чём не бывало заливают ярким светом улицы Даунтауна. Вы ожидали увидеть здание в руинах, но оно выглядит точно так же, как несколько часов назад, когда вы приехали смотреть «Короля в жёлтом». Осторожными шагами вы подходите к окну у входа в театр и смотрите внутрь, но там слишком темно, чтобы разглядеть хоть что-нибудь.

В этот момент по вашему затылку пробегает холодок, как будто кто-то смотрит на вас. Вы оборачиваетесь и замечаете тень, скрывающуюся за углом. Следом за ней тротуар стремительно пересекает рой тараканов. Чувствуя, как ваши мышцы сводит от неизвестности, вы бросаетесь в погоню и сворачиваете за угол. На тротуаре в беззаботной позе стоит знакомый вам человек в безликой бледной маске.

Его неподвижный пристальный взгляд приковывает вас к месту. «Кто вы такой?» — кричите вы. Не удостоив вас ответом, Незнакомец поворачивается и исчезает в переулке позади театра. Вы бросаетесь следом, надеясь

получить ответы, но когда вбегаете в переулок, он уже пуст — лишь на стене у служебного входа в театр колыхается листовка. «Не пропусти веселье! Приходи на вечеринку с актёрами „Короля в жёлтом“ в дом Констанс Дюмен, Атлантик-авеню, 1452. Начало в восемь вечера, вход в вечерних костюмах». Вы срываете листовку со стены и берёте с собой, надеясь, что она приведёт вас к ответам, которые вы ищете.

- ☞ Думаете, это было мудрое решение — никого не предупредить?
 - ☞ Запишите в журнал кампании, что вы решили не обращаться в полицию. Отметьте в журнале 1 **сомнение**.
 - ☞ Запишите в журнал кампании, что Незнакомец следит за вами. Ведущий сыщик включает в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (эта карта не идёт в счёт размера колоды). До конца кампании всякий раз, когда держатель «Человека в бледной маске» по какой-либо причине покидает кампанию, другой сыщик по выбору игроков должен стать держателем этой слабости и включить в свою колоду «Человека в бледной маске».
 - ☞ В журнале кампании в графе «Преследуя Незнакомца» поставьте 2 отметки. До конца кампании ставьте очередную отметку в этой графе всякий раз, когда «Человек в бледной маске» побеждён. Каждая такая отметка на шаг приблизит вас к правде.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.



Сценарий II: Последний король

Если кто и знает ответы на терзающие вас вопросы, так это актёры и устроители спектакля «Король в жёлтом». Не имея никаких других зацепок, вы одеваетесь в лучшее и направляетесь по адресу Атлантик-авеню, 1452, где женщина по имени Констанс Дюмен организует вечеринку в честь единственного показа пьесы в Аркхэме.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Последний король», «Дар Хастура», «Грязь и упадок», «Незнакомец» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру все 6 локаций: «Холл», «Внутренний двор», «Гостиная», «Танцевальный зал», «Обеденный зал» и «Галерея» (см. примерный расклад справа). Все сыщики начинают игру в холле.

- Перетасуйте 5 изображённых справа активов-посторонних («Констанс Дюмен», «Джордан Перри», «Харуко Исимацу», «Себастьян Моро» и «Эшли Кларк») и случайным образом положите по одному из них в каждую локацию, кроме «Холла». Положите на каждый из этих активов 1 улику и ещё по 1 улике за сыщика.



Обратите внимание: эти карты двусторонние, с картой сюжета на обороте. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону таких карт, пока не получите указания сделать это.

- Отложите в сторону карту «Диана Дивайн».

- Положите 5 карт сюжета «Жуткая реальность» под памятку сценария.



Обратите внимание: эти карты двусторонние, с картой контакта на обороте. Чтобы игра была интереснее, не смотрите обратную сторону таких карт, пока не получите указания сделать это.

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

Примерный расклад локаций



Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите просматривать предыдущий сценарий, выбирая его исход, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ♣, ♣.
- Случайным образом выберите один из символов на жетонах хаоса: ♣, ♣ или ♣. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона с выбранным символом.
- Ведущий сыщик включает в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (☠ 59).

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 и все сыщики побеждены: Перейдите к **исходу 2**.







Исход 1: Вы выходите из особняка на прохладный осенний воздух. У вас нет никаких сомнений в том, что все причастные к постановке «Короля в жёлтом» тронулись умом. И возможно, их безумие заразно. Вы ощущаете тьму, которая проникает в ваш разум совсем как взгляд Незнакомца. Резко остановившись, вы осматриваетесь — впервые с тех пор, как сбежали с вечеринки. Всё выглядит совсем не так, как раньше. Окна больше не разбиты, кровавый след на ступенях вытерт дочиста, а вместо жуткой фальшивой музыки, которую вы слышали, войдя в особняк, из внутреннего двора доносятся мягкие звуки медленного джаза.

- ☉ Запишите в графе журнала «Опрошенные гости» имена всех персонажей, которых вы опросили.
- ☉ Запишите в графе журнала «Убитые гости» названия всех уникальных врагов-безумцев на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ За каждые 2 улики, которые лежат на карте сцены в конце игры, один сыщик по вашему выбору получает 1 опыт дополнительно. Этот дополнительный опыт следует разделить между всеми сыщиками настолько равномерно, насколько возможно.
- ☉ Перейдите к интерлюдии I «Награда за безумие».







Исход 2: «Извините, но уже очень поздно», — произносит слуга, мягко тронув вас за плечо. Вы понимаете, что сидите на диване в гостиной особняка: очевидно, вы задремали здесь какое-то время назад. Вечеринка, похоже, заканчивается. Музыка стихла, почти вся еда съедена, осталось лишь несколько гостей. «Позволите принести вам пальто?» — спрашивает слуга с профессиональной улыбкой. Вы с трудом поднимаетесь на ноги, цепляясь за подлокотник дивана. Вас пошатывает, голова раскалывается, а перед глазами всё плывёт. Вы уверяете, что с вами всё в порядке, и направляетесь в холл.

Вы не видите никого из тех гостей, кого искали раньше, — даже хозяйку, мадам Дюмен. Никаких следов тех ужаса и безумия, которые вы пережили. Даже те странности, которые вы видели собственными глазами, входя в особняк: следы борьбы, разбитые окна, кровавый след на ступенях, — бесследно исчезли... Все улики стёрты. Но вы ещё помните события этой ночи — и найдёте ответы в своей памяти.

- ☉ Запишите в графе журнала «Опрошенные гости» имена всех персонажей, которых вы опросили.

- ☉ Запишите в графе журнала «Убитые гости» названия всех уникальных врагов-безумцев на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ За каждые 2 улики, которые лежат на карте сцены в конце игры, один сыщик по вашему выбору получает 1 опыт дополнительно. Этот дополнительный опыт следует разделить между всеми сыщиками настолько равномерно, насколько возможно.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 1 жетон , 1 жетон  и 1 жетон .
- ☉ Не читайте интерлудию I «Награда за безумие» и перейдите сразу к сценарию III «Отголоски прошлого».

Исход 3: Несколько дней спустя вы вспоминаете вечеринку в доме 1452 по Атлантик-авеню. Как же здорово вы провели время! И всё же ваша память как в тумане. Вы не можете отделаться от ощущения, будто забыли нечто важное. Что-то о спектакле, который вы смотрели тем же вечером, — «Король в жёлтом». Это ноющее чувство не отпускает вас ни на секунду. Как вы ни пытаетесь припомнить подробности той ночи, в вашей памяти зияет огромная чёрная дыра. И чем больше вы напрягаете память, тем сильнее растёт ваше беспокойство — пока не превращается в одержимость. Решив, что вам абсолютно необходимо выяснить всё, что произошло тем вечером, вы направляетесь в особняк Исторического общества в Саутсайде. Возможно, там вы сможете больше узнать о пьесе «Король в жёлтом»...





- ☉ Запишите в графе журнала «Опрошенные гости» имена всех персонажей, которых вы опросили. Затем вычеркните все эти имена, потому что вы забыли всё случившееся той ночью.
- ☉ Запишите в графе журнала «Убитые гости» названия всех уникальных врагов-безумцев на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ За каждые 2 улики, которые лежат на карте сцены в конце игры, один сыщик по вашему выбору получает 1 опыт дополнительно. Этот дополнительный опыт следует разделить между всеми сыщиками настолько равномерно, насколько возможно.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 1 жетон , 1 жетон  и 1 жетон .
- ☉ Не читайте интерлудию I «Награда за безумие» и перейдите сразу к сценарию III «Отголоски прошлого».

Интерлюдия I: Награда за безумие





☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

- ◆ Кажется, всё улеглось. Быть может, нам стоит вернуться в особняк и продолжить расследование. Перейдите к разделу «Награда за безумие 1».
- ◆ Я ни на грамм не доверяю этому месту. Давайте забаррикадируем дверь и уберёмся отсюда к чёрту! Перейдите к разделу «Награда за безумие 2».
- ◆ Если оставить этих людей в живых, всё это безумие так и будет повторяться. Мы должны положить ему конец. Мы должны убить их. Перейдите к разделу «Награда за безумие 3».





Награда за безумие 1: Изменения озадачивают вас. Что, если всё это было лишь игрой воображения? Что, если призраки, окружающие «Короля в жёлтом», уже развеялись? Возможно, внутри найдутся ответы на ваши вопросы. Вы осторожно открываете парадную дверь и снова входите в особняк. Успокаивающий джаз и звуки непринуждённых разговоров становятся громче. В воздухе разносится аппетитный аромат жареной свинины. Как вы и подзревали, следы борьбы и все странности, что вы видели ранее, необъяснимым образом исчезли. Повернув за угол и войдя в гостиную, вы видите Незнакомца, который беседует с высоким усатым мужчиной, одетым в безупречный чёрный костюм и держащим в руках трость с серебряной ручкой. Незнакомец поворачивается к вам, впиваясь в вас пронзительным взглядом, и ваш разум захлёстывает волна боли и смятения. Не успев осознать этого, вы пускаетесь наутёк, вываливаетесь через парадную дверь, бежите к своей машине и уносите прочь, сцепившись в руль дрожащими руками.

- ☉ Зачем вам понадобилось возвращаться?
- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы прервали тайную встречу. Отметьте в журнале 1 **сомнение**.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Когда будете готовы продолжить игру, перейдите к сценарию III «Отголоски прошлого».

Награда за безумие 2: Вы не верите в то, что видите. Все эти изменения — лишь уловка, чтобы заманить вас обратно. Сейчас вы в не меньшей опасности, чем раньше. Подавив страх, вы принимаетесь заваливать парадную дверь особняка тяжёлыми каменными скамьями, стоявшими вдоль мощёной дорожки на переднем дворе. Вы надеетесь, что этого хватит, но не намерены оставаться здесь, чтобы убедиться в этом. Покончив с работой, вы садитесь в машину и мчитесь в Саутсайд, где надеетесь найти ответы.

- ☉ Это их не остановит.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы сбежали с вечеринки.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Когда будете готовы продолжить игру, перейдите к сценарию III «Отголоски прошлого».

Награда за безумие 3: Вы не рискуете вернуться в этот дурдом. Но позволять этим чудовищам бесчинствовать тоже нельзя. В незапертом гараже вы находите старый шланг, пустую канистру из-под бензина и несколько спичек. Вы знаете, что нужно сделать. Откачав бензин из «Окленда 6-54 А», принадлежащего мадам Дюмен, вы поливаете им гараж, крыльцо и стены особняка. Теперь достаточно всего лишь пары спичек, чтобы разгорелось пламя. Из переднего двора вы наблюдаете, как огонь наконец охватывает весь особняк. Улицу заполняют шум пламени, треск горящего дерева и вопли гибнущих чудовищ. С чувством глубокого удовлетворения вы садитесь в свою машину и с мрачной решимостью срываетесь с места в направлении Саутсайда.

- ☉ Вы поступили так, как должны были. Не правда ли?
- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы убили чудовищ с вечеринки. Отметьте в журнале 1 **уверенность**.
- ☉ Запишите в графе журнала «Убитые гости» все следующие имена, если их ещё там нет: Констанс Дюмен, Джордан Перри, Харуко Исимару, Себастьян Моро и Эшли Кларк.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Когда будете готовы продолжить игру, перейдите к сценарию III «Отголоски прошлого».



Сценарий III: Отголоски прошлого

Тупая боль пульсирует в вашей голове, пока вы ведёте машину по залитым дождем улицам Архэма к своей следующей цели. Не в силах перестать думать о зловещем Незнакомце, вы постоянно поглядываете на зеркало заднего вида, ожидая разглядеть там отражение преследующей вас бесстрастной маски. Но вместо этого вы видите позади лишь туманную беззвездную ночь и пустынную улицу.


Не в первый раз за последние несколько часов ваши мысли возвращаются к «Королю в жёлтом», к городу Каркозе и его жителям. Что вообще может значить эта ужасная пьеса, какой смысл кроется в её безумии? Вы припоминаете одну небольшую деталь, которую узнали из разговоров в особняке мадам Дюмен: сегодняшнее представление проклятой пьесы — не первое в Архэме. До этого был ещё как минимум один спектакль в постановке того же режиссёра, Найджела Энграма.

В Архэме есть место, где должны храниться отчёты о важных событиях, происходящих в городе, — особняк Исторического общества в Саутсайде. Если записи о прошлом покая «Короля в жёлтом» существуют, их нужно искать в Историческом обществе. Возможно, там вы найдёте ответы на вопросы, которые не дают вам покоя.

Сверьтесь с журналом. Если Себастьян Моро записан в графе «Опрошенные гости», перейдите к **разделу «Информация Себастьяна»**.

В противном случае перейдите к **подготовке**.

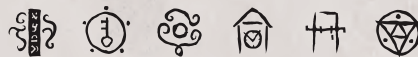
Информация Себастьяна: Вы вспоминаете то, что рассказали вам на вечеринке Себастьян. «Король в жёлтом» уже приезжал в Архэм несколько десятилетий назад, задолго до постройки театра Уорда. По словам Себастьяна, неудивительно, что немногие помнят о том спектакле, — нынешняя постановка была устроена в том числе и для того, чтобы познакомить с «Королём в жёлтом» новое поколение зрителей. В Историческом обществе могли сохраниться документы, имеющие отношение к предыдущему спектаклю, — особенно если тот сопровождался событиями вроде тех, что произошли сегодня вечером. Возможно, вам удастся найти газетные вырезки или другие записи о том, что случилось тогда.

☞ Введя в игру «Вестибюль» во время подготовки, положите на него 1  улик.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Отголоски прошлого», «Культе Жёлтого знака», «Галлюцинации», «Полуночные маски», «Запертые двери» и «Тёмный культ». 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 локации, сцены, замыслы и памятку сценария из этого набора.

☞ Случайным образом выберите по одной локации «Историческое общество» **первого этажа, второго этажа и третьего этажа**. Удалите эти локации из игры, не глядя на их открытые стороны.

☞ Введите в игру локации «Вестибюль», оба экземпляра «Тихих коридоров» и шесть оставшихся локаций «Историческое общество». Все сыщики начинают игру в вестибюле.

☞ Отложите в сторону карты «Тайная библиотека», «Одержимый Клятвой», «Мистер Пибоди», «Жёлтые лохмотья» и «Застёжка из чёрного оникса».

☞ В зависимости от количества игроков:

☞ Если играет только 1 игрок, ничего не меняется.

☞ Если играют ровно 2 игрока, найдите среди отобранных карт контактов одного «Искателя Каркозы» и выложите в локацию «Историческое общество» **третьего этажа**.

☞ Если играют ровно 3 игрока, найдите среди отобранных карт контактов двух «Искателей Каркозы» и выложите в разные локации «Историческое общество» **третьего этажа**.


☞ Если играют ровно 4 игрока, найдите среди отобранных карт контактов трёх «Искателей Каркозы» и выложите в разные локации «Историческое общество» **второго этажа и третьего этажа**.



☞ Сверьтесь с журналом. Если вы сбежали с вечеринки, вы прибываете в Историческое общество с большим запасом времени: в свой первый ход в этой игре каждый сыщик может совершить 1 дополнительное действие.

☞ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

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, -1, -2, -2, -3, -4, .

☞ Случайным образом выберите один из символов на жетонах хаоса:  или . Добавьте в мешок хаоса 2 жетона с выбранным символом.

☞ Себастьян Моро не записан ни в графе «Опрошенные гости», ни в графе «Убитые гости».

☞ Вы не сбежали с вечеринки.



Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Вам едва удаётся выбраться из здания, сохранив рассудок и здоровье. Перейдите к **исходу 4**.





Исход 1: Когда речь идёт о «Короле в жёлтом», случайных совпадений быть не может. Вы не сомневаетесь в том, что эта вещь крайне важна для дальнейшего расследования, и берёте её с собой. Последний из найденных вами документов, который связан с оригинальной постановкой «Короля в жёлтом», — это психиатрическое освидетельствование некоего Дэниела Честерфилда, рабочего сцены, потерявшего рассудок после заключительного спектакля. Судя во всему, когда показы завершились, Дэниела поместили в лечебницу. Возможно, он всё ещё там...

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы взяли ониксовую застёжку. Отметьте в журнале 1 **уверенность**. Один из сыщиков должен включить в свою колоду слабость «Застёжка из чёрного оникса» до конца кампании. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Если «Себастьян Моро (Озверевший)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны , и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .

Исход 2: Это расследование кого угодно сделает параноиком. Если придавать слишком большое значение каждой находке, это может плохо закончиться. Вы уверены, что застёжка ничего не значит — возможно, это просто реквизит из оригинального спектакля. Вы оставляете её там, где нашли, и продолжаете расследование. Последний из найденных вами документов, который связан с оригинальной постановкой «Короля в жёлтом», — это психиатрическое освидетельствование некоего Дэниела Честерфилда, рабочего сцены, потерявшего рассудок после заключительного спектакля. Судя во всему, когда показы завершились, Дэниела поместили в лечебницу. Возможно, он всё ещё там...

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы не стали брать ониксовую застёжку. Отметьте в журнале 1 **сомнение**.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

☉ Если «Себастьян Моро (Озверевший)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».





☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .

Исход 3: Фигура падает на землю, её изуродованное оплывающее тело корчится в агонии. Она хрипит и вопит, из её рта и глаз исходит жёлтое сияние. «Дэниел, — произносит тварь надтреснутым голосом. — Ищи Дэниела... Дэниела Честерфилда, рабочего сцены, он помнит!» Где-то в глубине за этими словами вы слышите другой голос, который тихо шепчет на мелодичном языке. «Найди его... Он тоже дал Клятву... Клятву, которая погубила нас всех!...» С этими словами кожа слезает с костей мужчины, и он с грохотом валится на пол.

☉ Запишите в журнал кампании, что вы уничтожили Одержимого Клятвой. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Жёлтые лохмотья». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

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

☉ Если «Себастьян Моро (Озверевший)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».

☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .

Исход 4: События этой ночи вконец истощили вас.

В особняке Исторического общества вы не нашли ничего, что хоть немного помогло бы вашему расследованию.

Кем бы ни были те незваные гости, они наверняка искали то же, что и вы. В полном смятении вы направляетесь к ближайшему месту, где можно переночевать, — пансиону Мамаши неподалёку от Исторического общества. Вы добираетесь до пансиона уже на рассвете: дверная ручка и кусты у крыльца покрыты росой. К счастью, вам удаётся снять комнату на день, и вскоре вы уже крепко спите.







Внезапно вы падаете. Наверху и вокруг вас ослепительным огнём полыхает адское сияние. Вашу голову пронзает боль, а перед глазами плывут разноцветные круги. Пламя опалает вашу кожу. Под вами разверзается бездна и поглощает вас целиком. Вы оказываетесь в сырой камере без окон, в нос ударяет гнилостное зловоние. В угол камеры забился мужчина, дрожащий то ли от холода, то ли от безнадёжности своего положения, то ли от того, и от другого.

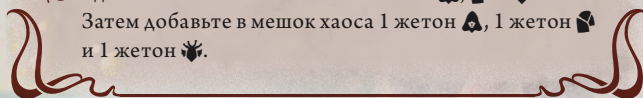
«Нет маски, — бормочет он снова и снова, — нет маски, нет маски...» Вы делаете несколько неуверенных шагов, но прежде чем успеваете приблизиться к нему, металлическое окошко в двери камеры открывается и вы слышите, как санитар зовёт его: «Дэниел, пора! Дэниел, проснись! Проснись, Дэниел!» И тут вы просыпаетесь сами.

☉ Запишите в журнал кампании, что служители Знака нашли путь.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, узнав о тайных замыслах, окружающих «Короля в жёлтом».

☉ Если «Себастьян Моро (Озверевший)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».

☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 1 жетон , 1 жетон  и 1 жетон .



Сценарий IV: Невыразимая клятва

Сверьтесь с журналом. Если служители Знака нашли путь, перейдите к **вступлению 1**.

В противном случае перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: «Проснись, Дэниел». Эти слова отдаются эхом в вашей голове, пока вы меряете шагами неприбранную комнату, пытаясь осознать смысл своего видения. Сегодня вы проснулись уже после полудня от сильного испуга, вас трясло, а простыни пропитались потом. Хотя вы проспали добрых восемь с половиной часов, вы чувствуете ещё большую усталость, чем прошлой ночью. Заметив в зеркале у комода отражение своих покрасневших, глубоко запавших глаз, вы начинаете сомневаться в том, что вообще спали этой ночью.

Кто такой этот Дэниел? Камера из вашего сна выглядела как тюремная, но тот мужчина — Дэниел — был словно не в себе, будто потерял рассудок. Это приводит вас к единственному варианту: психиатрическая лечебница. Осознав, что отдохнуть вам пока не удастся, вы направляетесь в Аркхэмскую лечебницу с надеждой, что ваша догадка верна.

Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Следующие несколько дней вы роетесь в собранных материалах, разыскивая хоть что-нибудь о Дэниеле Честерфилде, рабочем сцены с прошлой постановки «Короля в жёлтом». Насколько вы можете судить, он единственный среди актёров и технического персонала того спектакля, кто остался в живых. Все остальные — по крайней мере те, о ком вы смогли что-то узнать, — вскоре после премьеры пропали или погибли, причём самыми разными, но в равной степени неестественными способами. Невероятные несчастные случаи. Самоубийства. Исчезновения.

Похоже, если вы намерены продолжать расследование, Дэниел — ваша единственная зацепка. Согласно найденным записям, его поместили в Аркхэмскую лечебницу много лет назад. Никаких других подробностей о его лечении, судя по всему, нет. Вы даже не уверены, жив ли он ещё. Возможно, его вылечили и отпустили. Вы надеялись, что до этого не дойдёт, но не видите другого способа выяснить правду. Собрав вещи, вы направляетесь в Даунтаун, в Аркхэмскую лечебницу.

Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 3: Войдя в лечебницу, вы останавливаетесь у стойки регистратора, хотя вас так и тянет погрузиться в самое нутро сумасшедшего дома. Регистратор недоумённо выслушивает ваш рассказ о «Короле в жёлтом» и Дэниеле, но в конце концов уступает под напором и выуживает из ящика стола белоснежную папку. В ней содержится множество информации о пациентах лечебницы: медицинская документация, заключения психиатров и тому подобное. Пока регистратор перелистывает страницы, вы замечаете несколько знакомых лиц. «Дэниел... Дэниел Честерфилд, верно? Он находится под особым наблюдением доктора Минца. Но навестить его не получится: допуск к нему разрешён только сотрудникам». Вы уверены, что без Дэниела не сможете разобраться в происходящем, поэтому возражаете и настаиваете, чтобы вас пустили к пациентам.

Сочувственно улыбнувшись, регистратор смягчается и кивает охранникам. «О, конечно, конечно, — говорит он со всей искренностью уличного торговца. — Я устрою вам встречу с доктором Минцем, чтобы вы смогли поговорить с ним о Дэниеле. Эти джентльмены вас проведут». В надежде на то, что скоро получите ответы на свои вопросы, под эскортом охранников вы направляетесь в помещения для пациентов Аркхэмской лечебницы...

Сверьтесь с журналом. Если Констанс Дюмен записана в графе «Опрошенные гости», перейдите к **разделу «Информация Констанс»**.

В противном случае перейдите к **подготовке**.

Информация Констанс: Вы вспоминаете то, что Констанс рассказала вам на той адской вечеринке. Режиссёр Найджел Энграм заставил её, актёров и весь персонал дать какую-то клятву. Поначалу Констанс сочла это невинной причотью эксцентричного творца, забавной формальностью, которую мистер Энграм придумал, чтобы сплотить команду спектакля. И надо отдать ему должное, эта причотья сработала: по словам мадам Дюмен, с тех пор как они принесли эту странную присягу, и она сама, и другие участники труппы чувствовали себя намного увереннее и одухотворённые. Возможно, Дэниел прошёл через то же самое на предыдущей постановке «Короля в жёлтом». Вы должны поговорить с ним об этом.

Каждый сыщик перекладывает верхнюю карту своей колоды в свою игровую зону рубашкой вверх, не глядя на её лицевую сторону. Считайте, что эта карта — актив ценой 0 с чертой **отвага**, без символов и с 2 единицами рассудка. Сбросьте эту карту, если этот актив выходит из игры по любой причине.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Невыразимая клятва», «Дар Хастура», «Обитатели Каркозы», «Галлюцинации», «Грязь и упадок» и «Агенты Хастура». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ Найдите среди отобранных карт контактов всех врагов-монстров и отложите их в сторону отдельной стопкой (в ней должно быть 7 врагов-монстров).

☞ Найдите среди отобранных карт контактов всех врагов-безумцев и отложите их в сторону отдельной стопкой (в ней должно быть 7 врагов-безумцев).

☞ Случайным образом выберите 1 экземпляр локации «Коридоры лечебницы (Восточное крыло)» и 1 экземпляр локации «Коридоры лечебницы (Западное крыло)». Удалите их из игры. Введите в игру оставшиеся экземпляры обеих локаций «Коридоры лечебницы». Каждый сыщик начинает игру в одной из локаций «Коридоры лечебницы» на свой выбор.

☞ Отложите в сторону карту «Дэниел Честерфилд» и все экземпляры «Одиночной палаты».

☞ Введите в игру локации «Столовая», «Кухня», «Двор», «Сад», «Изолятор» и «Подвальный коридор» (см. примерный расклад справа).

☞ В зависимости от выбранного вами уровня сложности добавьте в мешок хаоса до конца кампании следующий жетон:

- ◆ лёгкий: -2;
- ◆ обычный: -3;
- ◆ сложный: -4;
- ◆ экстремальный: -5.

☞ Сверьтесь с журналом. В зависимости от следующих обстоятельств в этом сценарии используется одна из версий карты «Сцена 2. „Те, что хуже всех“». Удалите из игры остальные версии этой карты.

◆ Если вы взяли ониковую застёжку, используйте карту «Сцена 2. „Те, что хуже всех“ (вариант I)».

◆ В противном случае используйте карту «Сцена 2. „Те, что хуже всех“ (вариант II)».

☞ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.

Примерный расклад локаций



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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ✖.
- ☉ Случайным образом выберите один из символов на жетонах хаоса: ♠, ♣ или ✖. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона с выбранным символом.
- ☉ Констанс Дюмен не записана ни в графе «Опрошенные гости», ни в графе «Убитые гости».
- ☉ Вы не взяли ониксовую застёжку.
- ☉ Не читайте интерлюдии II «Пропащая душа».

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

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

Сыщик побеждён: «Доктор Минц, пациент получил успокоительное и готов встретиться с вами». — Медсестра Хизер открыла лежащую на столе папку и быстро пробежала глазами сведения о пациенте.

«Были какие-то изменения?» — ровным голосом спросил доктор Минц. Формальность. Оба знали, что пациент неизлечим.

«Никаких. Мания пациента не проходит. Требуется поговорить с главврачом, утверждает, что находится здесь в гостях, и несёт какую-то чушь о спектакле, который показывали в тот вечер, — „Короле в жёлтом“».

«А другие преступления пациента? То, что случилось в театре? Как насчёт дома 1452 по Атлантик-авеню?»

«Пациент уверен, что стал жертвой нападения и всего лишь защищался. — Голол медсестры был полон жалости. Что могло заставить человека так стремительно потерять рассудок? Нигде в бумагах пациента не было и намёка на психическую нестабильность. — Вы сможете разобраться в этом, доктор?»





«А кто смог бы? — Доктор Минц вздохнул и встал, прихватив со стола папку. — Моя работа — не понимать, а лечить. Возможно, пациенту помогут мои экспериментальные процедуры». Медсестра вздрогнула и почувствовала, как по рукам побежали мурашки. Она знала, к чему приводят эти процедуры, и сильно сомневалась, что они хоть как-то помогут.

- ☉ Все побеждённые сыщики **сошли с ума**. Если для продолжения кампании сыщиков недостаточно, кампания завершается поражением игроков.
- ☉ Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.
- ☉ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к **исходу 1**.

Исход 1: ... Так и закончилось безумие «Короля в жёлтом».





- ☉ Запишите в журнал кампании, что Король получил свою жертву.
- ☉ Если для продолжения кампании сыщиков недостаточно, кампания завершается поражением игроков. В противном случае кампания продолжается. (Каждый игрок, чей сыщик сошёл с ума, должен выбрать нового сыщика из доступных.)
- ☉ Сверьтесь с журналом. Если вы взяли ониксовую застёжку, выберите нового сыщика, который её возьмёт. Этот сыщик должен включить в свою колоду слабость «Застёжка из чёрного оникса» до конца кампании. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

☉ Если «Констанс Дюмен (Слегка чересчур общительная)» на победном счету, впишите её в графу журнала «Убитые гости».





☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .

☉ Не читайте интерлюдии II «Пропавшая душа» и перейдите сразу к сценарию V «Призрак Истины».

Исход 2 (каждый побеждённый сыщик должен сначала прочитать раздел «Сыщик побеждён»): Несколько санитаров и охранников преграждают вам путь, не давая уйти. Вы загнаны в угол и окружены, так что вам остаётся только драться. Пока вы кулаками прокладываете путь к спасению, несколько оказавшихся рядом пациентов решают воспользоваться шансом и с безумной яростью бросаются на охранников. Медсестра Хизер с воплями отступает, и в суматохе вы сбегаете — избитые и израненные, но снова свободные. После такого вы ещё не скоро оправитесь, но у вас нет времени ждать, пока вы придёте в форму.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что при побеге из лечебницы на сыщиков напали.
- ☉ Каждый сыщик получает 1 физическую травму в результате драки с охранниками.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Если «Констанс Дюмен (Слегка чересчур общительная)» на победном счету, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Перейдите к интерлюдии II «Пропавшая душа».

Исход 3 (каждый побеждённый сыщик должен сначала прочитать раздел «Сыщик побеждён»): Пока персонал лечебницы занят разбушевавшимися пациентами, вам удаётся незаметно скрыться. Вы убегаете в дальний конец сада за лечебницей, и теперь от внешнего мира вас отделяет только ограда высотой с двухэтажный дом, затянута сверху колючей проволокой. Вам нужно как можно скорее покинуть лечебницу, пока охранники не вернулись и не увидели вас. Накрыв колючую проволоку прихваченной из лечебницы смиренной рубашкой, вы быстро перелезаете через забор и бросаетесь наутёк, едва оказавшись на той стороне.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики сбежали из лечебницы.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Если «Констанс Дюмен (Слегка чересчур общительная)» на победном счету, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .

☉ Перейдите к интерлюдии II «Пропавшая душа».

Интерлюдия II: Пропащая душа

Если один из сыщиков совершил побег, держа под контролем актив «Дэниел Честерфилд», перейдите к **разделу** «Дэниел выжил».

Если враг «Дэниел Честерфилд» был в игре, когда завершился сценарий, перейдите к **разделу** «Дэниел одержим».

Если не произошло ни того ни другого, перейдите к **разделу** «Дэниел не выжил».

Дэниел выжил: Вы решаете на некоторое время залечь на дно в пансионе Мамаши и укрыть Дэниела от властей, хотя не представляете, как долго вам удастся прятаться в городе вместе с беглым пациентом лечебницы. Дэниел совершенно непредсказуем — вот он заторможен и безразличен ко всему, а в следующую секунду вопит во всё горло. Только через несколько дней он осознаёт, что больше не находится в сумасшедшем доме, — но почему-то это пугает его ещё сильнее. «Он идёт за мной, он идёт за мной!» — бормочет он, иногда по несколько часов подряд. Наконец, одной необычно теплой и звёздной ночью Дэниел успокаивается достаточно, чтобы открыться вам. «Король в жёлтом — это не только пьеса, — объясняет он. — Это сущность по имени Хастур, и Он уже забрал меня. Но у вас ещё есть время. Вы ещё не одержимы. Вы ещё не произнесли Клятву. Что бы вы ни делали, не произносите его имя. Не сдавайтесь». Вы спрашиваете его о странных событиях, прокатившихся по всему городу, о культистах и тварях, с которыми вы столкнулись. «Они пытаются найти Каркозу, — отвечает он так, будто это само собой разумеется. Вы узнаете название вымышленного города из пьесы — города, где правит Король в жёлтом. — Они хотят выпустить Хастура из Его темницы. Но вы! Вы можете открыть путь в Каркозу раньше них! Вы можете заточить Хастура навеки! — Он крепко вцепляется в вас, продолжая свою тираду. — Спешите, пока Незнакомец не прознал о наших планах!»

Через несколько часов Дэниел вновь невменяем и безразличен ко всему. Вы отправляетесь на долгую прогулку, чтобы освежить мысли и обдумать то, что узнали от Дэниела. Вы не знаете, как отнестись к его безумным утверждениям. Так и не решив, что же предпринять дальше, вы возвращаетесь и видите, что дверь в вашу комнату взломана. Дэниел безжизненной грудой лежит на полу, в его лице ни кровинки, тело обмякло. Судя по синей полосе вокруг шеи, его задушили.

☉ Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, многое узнав о происках Короля в лохмотьях.

☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

☞ Одержимость? Клятвы? Этому всему должно быть иное объяснение. Перейдите к **разделу** «Игнорировать предупреждение».

☞ Мы должны прислушаться к предупреждению Дэниела. Нам нельзя произносить имя Короля в жёлтом. Перейдите к **разделу** «Принять предупреждение».

Дэниел не выжил: Вы решаете на некоторое время залечь на дно в пансионе Мамаши, не зная, станет ли в городе известно о последних событиях в лечебнице. Вы используете эту передышку, чтобы сделать подробные записи обо всём, что случилось с вами, включая недавнее общение с Дэниелом. Он говорил о Короле в жёлтом как о реальном существе и даже называл его имя — Хастур. Он также произносил — бормотал, бубнил, выкрикивал — и другие фразы. Вряд ли вы их когда-нибудь забудете. «Он заставил нас дать Клятву». «Цена была уплачена». «Они открывают путь в Каркозу». Вы часами обдумываете слова Дэниела, к которым он умолял прислушаться: «Не произносите Его имя». Вы снова и снова проигрываете в голове его последние минуты.

☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

☞ Одержимость? Клятвы? Этому всему должно быть иное объяснение. Перейдите к **разделу** «Игнорировать предупреждение».

☞ Мы должны прислушаться к предупреждению Дэниела. Нам нельзя произносить имя Короля в жёлтом. Перейдите к **разделу** «Принять предупреждение».

Дэниел одержим: Вы решаете на некоторое время залечь на дно в пансионе Мамаши, не зная, станет ли в городе известно о последних событиях в лечебнице. Вы используете эту передышку, чтобы сделать подробные записи обо всём, что случилось с вами, включая недолгое общение с Дэниелом. Он говорил о Короле в жёлтом как о реальном существе и даже называл его имя — Хастур. Он также произносил — бормотал, бубнил, выкрикивал — и другие фразы. Вряд ли вы их когда-нибудь забудете. «Он заставил нас дать Клятву». «Цена была уплачена». «Они открывают путь в Каркозу».

Вернувшись в пансион вечером третьего дня, вы видите, что ваша дверь взломана. Вы осторожно входите в комнату, задаваясь вопросом, не нашла ли вас полиция. Или, того хуже, Незнакомец. Но, к вашему удивлению, внутри вы находите Дэниела Честерфилда, который лежит на полу с гримасой боли на лице. Несчастный мёртв. Его глаза широко открыты, они жёлтые и налиты кровью, а в заколоченных руках он сжимает экземпляр «Короля в жёлтом». Вы с трудом освобождаете книгу из его мёртвых объятий и внимательно изучаете. На полях каждой страницы Дэниел нацарапал заметки — в основном непонятные каракули, но есть и несколько читаемых надписей. Там, где впервые упоминается вымышленный город Каркоза, Дэниел сделал сноску:

** Каркоза существует*

Не дай им открыть путь туда

Там, где Кассильда говорит о Короле в лохмотьях, Дэниел приписал:

*Хастур и есть Король в лохмотьях,
заключённый в темнице среди звёзд
запечатая его — и оставившись безумие!*

Ваш разум терзает вопросы. Как он сбежал из лечебницы? Отчего он умер? И почему теперь он выглядывает в ваших глазах человеком? У вас мало времени, вы стираете все следы своего присутствия в комнате и убегаете. Вы снова и снова повторяете в уме слова Дэниела, к которым он умолял прислушаться.

☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

☞ Одержимость? Клятвы? Этому всему должно быть иное объяснение. Перейдите к **разделу** «Игнорировать предупреждение».

☞ Мы должны прислушаться к предупреждению Дэниела. Нам нельзя произносить имя Короля в жёлтом. Перейдите к **разделу** «Принять предупреждение».

Игнорировать предупреждение: Несколько часов вы терзаетесь размышлениями о том, что узнали о Короле в жёлтом. Что здесь правда? Что реально? Только вы способны разобраться в этом безумии.

☉ Запишите в журнал кампании, что вы проигнорировали предупреждение Дэниела.

☉ Отметьте в журнале 2 **сомнения**.

☉ Перейдите к сценарию V «Призрак Истины».

Принять предупреждение: Несколько часов вы терзаетесь размышлениями о том, что узнали о Короле в жёлтом. Что здесь правда? Что реально? Только вы способны разобраться в этом безумии.

☉ Запишите в журнал кампании, что вы приняли предупреждение Дэниела.

☉ Отметьте в журнале 2 **уверенности**.

☉ Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, многое узнав о происках Короля в лохмотьях.

☉ До конца кампании всякий раз, когда сыщик во время сценария (в том числе при подготовке) произносит вслух имя «Хастур», этот сыщик должен немедленно получить 1 ужас.

☉ Перейдите к сценарию V «Призрак Истины».

Сценарий V: Призрак Истины

Сверьтесь с журналом. Если Король получил свою жертву, перейдите к **вступлению 1**.

В противном случае перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Несколько месяцев прошло с представления «Короля в жёлтом» в театре Уорда. Спектакль сопровождали загадочные события, и вы с друзьями решили разобраться в них. То, что вы узнали, заставило вас задуматься, разумно ли продолжать поиски, но вы не в силах противиться зову истины. Похоже, не только вам удалось связать воедино странные происшествия, окружающие «Короля в жёлтом», — их расследованием занималась ещё одна команда. Однако все её участники через несколько дней после спектакля угодили в психиатрическую лечебницу: они бредили о возвращении Короля и о напавших на них чудовищах. Почему-то вы не удивлены, узнав это. Их судьба только убеждает вас, что вы на верном пути. А ещё — что вам стоило бы остановиться, пока не стало слишком поздно.

Обнаружив записи, оставленные вашими предшественниками перед тем, как их упекли в психушку, вы продолжаете их расследова-

ние. Они узнали несколько ценных фактов из разговоров с актёрами и персоналом «Короля в жёлтом». В досье также содержатся описание того, что они нашли в Историческом обществе Аркхэма, и отчёты об их пребывании в лечебнице, в том числе об общении с пациентом по имени Дэниел Честерфилд. Засидевшись за бумагами почти до рассвета, вы засыпаете глубоким сном. И в сновидениях вам является Каркоза: её чёрные звёзды, два солнца, расколотые луны и закрученные шпильки.

Перейдите к **сновидению 1**. Не заблудитесь.

Вступление 2: За несколько недель, прошедших после вашего визита в лечебницу, вы так и не узнали ничего нового о «Короле в жёлтом» и Каркозе. Вы прочесали город в поисках тех, кто, по словам Дэниела, «открывает путь в Каркозу», — но ничего не нашли. Либо они залегли на дно, либо уже покинули Аркхэм. А может быть, Дэниел был по-настоящему сумасшедшим, и теперь вы вслед за ним спускаетесь в пучину безумия. Каждую ночь вы ворочаетесь в постели, когда в сновидениях вам является Каркоза: её чёрные звёзды, два солнца, расколотые луны и закрученные шпильки.

Перейдите к **сновидению 1**. Не заблудитесь.



Сновидение 5: Вы смотрите в зеркало, и отражение отвечает вам любопытным взглядом. «Постойте, — говорите вы, — это ведь не сновидение 1».

Перейдите к **сновидению 1**.

Сновидение 4: Дым и тлеющая зола поднимаются в беззвездное ночное небо. Вопли горящих тварей наполняют вас неприятным чувством удовлетворения. «Их крики почти человеческие», — думаете вы. Но вы знаете, что они не люди.

Каждый сыщик получает 1 ментальную травму.

Перейдите к **сновидению 6**.

Сновидение 8: Вы смотрите в зеркало, а оттуда на вас глядит Незнакомец. Его пристальный взгляд пронзает ваш разум. Зеркало разбивается.

Сверьтесь с журналом. Если в графе «Преследуя Незнакомца» 3 отметки или меньше, перейдите к **сновидению 9**.

Если в графе «Преследуя Незнакомца» 4 отметки или больше, перейдите к **сновидению 10**.

Сновидение 12: Вы с любопытством рассматриваете витраж. Что за тень угадывается в окне? Что скрывается за этой причудливой картиной?

Отметьте в журнале 1 сомнение.

Перейдите к **сновидению 13**.

Сновидение 2: Констанс берёт вас за руку и ведёт танцевать. «Ну же, не стесняйтесь. Этой ночью все пляшут! Все веселятся!»

Сверьтесь с журналом. Если Король получил свою жертву, перейдите к **сновидению 8**.

Если это не так и вы прервали тайную встречу, перейдите к **сновидению 3**.

Если вы убили чудовищ с вечеринки, перейдите к **сновидению 4**.

Если в журнале не записано ничего из перечисленного, перейдите к **сновидению 6**.

Сновидение 9: Вы преследуете Незнакомца по тёмным холодным коридорам, сделанным из сотен тысяч скелетов. Черепа следят за вами, язвительно гремя челюстями, когда вы пробегаете мимо. Незнакомец приближается к глухой стене из костей, руки скелетов хватают его и затягивают внутрь. Их издевательский смех бешено нарастает.

Перейдите к **сновидению 13**.

Сновидение 1: Вы падаете сквозь бездонную пустоту Хали. Неведомые и невозможные существа таятся во тьме за пределами вашего зрения. Над вами нависает Хастур, величественный и всё же заточённый в темнице безумия. Его вытянутая рука направляет ваше мучительное падение.

Каждый сыщик приобретает слабость «Пропавшая душа» (♣ 227). Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Затасуйте 1 экземпляр этой слабости в колоду каждого сыщика. Перейдите к **сновидению 2**.

Сновидение 7: В аркхэмском полицейском участке вы пытаетесь объяснить дежурному, что произошло в театре Уорда, но он недоверчиво фыркает в ответ. «Мы всё про вас знаем, — говорит он и защёлкивает наручники на ваших запястьях. — Вы арестованы за кражу. Парни, уведите их». Вас окружают несколько полицейских, не оставляя ни малейшего шанса сбежать. Несмотря на ваши протесты, вас грубо препровождают вниз по бетонной лестнице и бросают в холодную тюремную камеру. «Может быть, посидев взаперти, вы пересмотрите свои показания», — кричит дежурный. Он захлопывает за собой дверь, оставляя вас наедине с лихорадочными мыслями. Откуда они узнали? Откуда они вообще могли знать?

Выберите сыщика. Он приобретает слабость «Паранойя» (★ 97). Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Затасуйте 1 экземпляр этой слабости в колоду этого сыщика, если это возможно. Перейдите к **сновидению 8**.

Сновидение 10: Преследуя Незнакомца, вы бежите вверх по крутой каменной лестнице с выщербленными ступенями. Потoki дождя хлещут вас по спине, вдалеке сверкает молния. Над головой в грозном вихре кружатся чёрные тучи, готовые поглотить весь мир. Добравшись до верха лестницы, человек в маске пронесётся сквозь широкие двери, и вы следуете за ним. Оглушительные раскаты грома становятся тише, когда двери закрываются за вами. Подняв глаза, вы видите витраж с изображением чего-то знакомого. «Разве не прекрасно?» — тихо спрашивает Незнакомец.

☞ Сыщики должны решить (выбрать одно):

◆ «Как вы вообще можете считать это прекрасным?» Перейдите к **сновидению 11**.

◆ «А на что, собственно, я смотрю?» Перейдите к **сновидению 12**.

Сновидение 3: «О, да ведь это наш уважаемый гость, — говорит усатый мужчина, держащий трость с серебряной ручкой. Он берёт со стола бутылку вина и наполняет вам бокал. — Я слышал, вас очень интересует наша маленькая постановка, — произносит он с улыбкой. — Скажите, вам всё ещё нравится второй акт?»

Перейдите к **сновидению 6**.

Сновидение 13: Вы слышите голос Дэниела: «Они открывают путь в Каркозу».

Перейдите к **пробуждению**.

Сновидение 6: Свет в зале гаснет, и на сцену падает луч прожектора. «Дамы и господа, добро пожаловать!» — восклицает существо. Его многочисленные щупальца тянутся по всей сцене, наверх к стропилам и по проходам между креслами. Оно срывает занавес, и изодранная красная ткань накрывает его огромную тушу.

Сверьтесь с журналом. Если полиция подозревает вас, перейдите к **сновидению 7**.

В противном случае перейдите к **сновидению 8**.

Сновидение 11: Вы отводите глаза от витража. Если этот негодяй считает что-то прекрасным, то это наверняка какая-нибудь ловушка для вашего разума. Вы сжимаете кулаки, пока костяшки не побелеют, и делаете шаг вперед, чтобы напасть на Незнакомца.

Отметьте в журнале 1 уверенность.

Перейдите к **сновидению 13**.

Пробуждение: Вы просыпаетесь от беспокойного сна. Вас подташнивает, а простыни влажные от пота. Так больше нельзя. Если вы намерены продолжать расследование, то выбора у вас нет. Вы должны найти Найджела Энграма, режиссёра «Короля в жёлтом» и архитектора всего этого безумия. Только у него есть ответы, которые вы ищете. Вы пакуете вещи и заказываете билеты в Париж — город огней.

Сверьтесь с журналом. Если Джордан Перри записан в графе «Опрошенные гости», перейдите к **разделу «Информация Джордана»**.

В противном случае перейдите к **подготовке**.

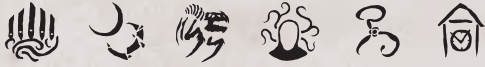
Информация Джордана: По словам мистера Джордана Перри, который финансировал несколько представлений «Короля в жёлтом» по всему миру, Найджел Энграм — эксцентричный и увлечённый человек, почти на грани мании. Ходили слухи, что он не ставил никаких других спектаклей с тех пор, как открыл для себя «Короля в жёлтом». Джордан познакомился с мистером Энграмом на Монпарнасе, в кафе «Заблудшая овца». Первым делом вы отправляетесь туда в надежде разыскать мистера Энграма...

☞ Каждый сыщик начинает игру с 3 дополнительными ресурсами. Вместо обычной стартовой локации все сыщики начинают игру на Монпарнасе.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Призрак Истины», «Дурные предзнаменования», «Бьякхи», «Незнакомец», «Агенты Хастура» 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 локации, сцены, замыслы и памятки сценария из этого набора.

- ☉ Сверьтесь с журналом. Если у вас больше **сомнения**, чем **уверенности** (или столько же):
- ☞ Найдите среди отобранных карт контактов 2 карты «Два солнца» и 3 карты «Преследующая тень» и удалите их из игры.
 - ☞ В этом сценарии используйте карту «Сцена 1. Парижский заговор (вариант I)». Удалите из игры другую версию сцены 1.
- ☉ Если у вас больше **уверенности**, чем **сомнения**:
- ☞ Найдите среди отобранных карт контактов 2 карты «Восход чёрных звёзд» и 2 карты «Ложный след» и удалите их из игры.
 - ☞ В этом сценарии используйте карту «Сцена 1. Парижский заговор (вариант II)». Удалите из игры другую версию сцены 1.
- ☉ Случайным образом выберите 1 экземпляр локации «Монмартр», 1 экземпляр локации «Гранд-опера» и 1 экземпляр локации «Марэ». Введите выбранные карты в игру и удалите из игры оставшиеся экземпляры этих локаций.
- ☉ Введите в игру остальные локации: «Монпарнас», «Вокзал Орсе», «Гран-Гиньоль», «Канал Сен-Мартен», «Кладбище Пер-Лашез», «Нотр-Дам» и «Люксембургский сад» (см. примерный расклад на следующей странице). Все сыщики начинают игру на вокзале Орсе.
- ☉ Отложите в сторону двустороннюю карту врага «Органист».
- ☉ Отложите в сторону оставшиеся экземпляры слабости «Пропавшая душа», если они есть.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.






Примерный расклад локаций







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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, .
- ☉ Случайным образом выберите один из символов на жетонах хаоса: ,  или . Добавьте в мешок хаоса 2 жетона с выбранным символом.
- ☉ Во время подготовки выберите одно: **сомнение** или **уверенность**.
- ☞ Если выбрали **сомнение**, до конца сценария считайте, что у вас больше **сомнения**, чем **уверенности**.
 - ☞ Если выбрали **уверенность**, до конца сценария считайте, что у вас больше **уверенности**, чем **сомнения**.
- ☉ При подготовке этого сценария упоминаются события, занесённые в журнал. Ни одного из этих событий не произошло. Кроме того, в графе «Преследуя Незнакомца» нет отметок, а Джордан Перри не записан ни в графе «Опрошенные гости», ни в графе «Убитые гости».
- ☉ Не получайте слабость «Пропавшая душа», когда получите указание сделать это во вступлении к сценарию.
- ☉ Ведущий сыщик включает в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (♠59).

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария





Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Спасаясь бегством, вы совершенно теряетесь в этом городе. Ноги несут вас сами. Хлопанье жилистых крыльев и визг тварей над головой гонят вас вперёд. Вскоре вы бежите по узкой улочке мимо тяжёлых железных ворот. Вы в тупике: высокие старинные здания окружают двор со всех сторон. Обернувшись к выходу, вы видите силуэты множества крылатых тварей, преграждающих вам путь. Они расселись на воротах и на балконах в ожидании вашей гибели. Человек в чёрном открывает железные ворота и с холодной зловещей уверенностью входит во двор. Его лицо мерцает во тьме. Его глаза пронзают вашу душу. В этот момент вы понимаете, кто он на самом деле. И это последнее, что вы помните о той ночи.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы не укрылись от глаз призрака.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Если «Джордан Перри (Подавляющая фигура)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 1: Вы можете лишь предполагать, что этот дом принадлежит Найджелу Энграму, режиссёру «Короля в жёлтом». Наконец-то вы нашли то, что искали... но это не приносит облегчения вашему истощённому разуму. Вы чувствуете себя собакой на поводке, вашей судьбой словно распоряжается жестокий хозяин, долго державший вас в темноте. Но вы задвигаете эти мрачные мысли подальше и стучитесь в дверь мистера Энграма. Нет ответа — от вашего стука лишь стая сорок срывается с крыши. Вы поворачиваете дверную ручку, надеясь, что вам не придётся прибегать к силе. К вашему удивлению, дверь не заперта.

Жилище Найджела завалено исписанными бумагами, старыми книгами и непонятными схемами. На журнальном столике в гостиной разложена выцветшая карта, порванная на сгибах и по краям. Видимо, это неполная карта катакомб под Парижем — или по крайней мере их части. Еда в кладовке протухла и сгнила. Тут явно никто не жил уже несколько лет, и всё же чернила на обоях в гостиной ещё свежие. Почти на каждом дюйме стены повторяется одна и та же надпись:

Он уже здесь.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы нашли дом Найджела.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Если «Джордан Перри (Подавляющая фигура)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.



Исход 2: Вы можете лишь предполагать, что этот дом принадлежит Найджелу Энграму, режиссёру «Короля в жёлтом». Наконец-то вы нашли то, что искали... но это не приносит облегчения вашему истощённому разуму. Вы чувствуете себя собакой на поводке, вашей судьбой словно распоряжается жестокий хозяин, долго державший вас в темноте. Но вы задвигаете эти мрачные мысли подальше и стучитесь в дверь мистера Энграма. От вашего стука с крыши срывается стая сорок. Затем, к вашему удивлению, дверь открывается.

На пороге стоит высокий мужчина с густыми каштановыми усами. Рядом с вешалкой к стене прислонилась знакомая трость с серебряной ручкой. «Вот и вы, — произносит мужчина. — Входите. Я ждал вас». Он поворачивается и направляется на кухню. Вы слышите, как свистит чайник, будто хозяин готовился к вашему визиту.

Вы входите в дом, не зная, что теперь делать. Этот тихий скромный мужчина — совсем не тот, кого вы ожидали увидеть. Жилище Найджела завалено исписанными бумагами, старыми книгами и непонятными схемами. На журнальном столике в гостиной разложена выцветшая карта, порванная на сгибах и по краям. Видимо, это неполная карта катакомб под Парижем — или по крайней мере их части. Минуту спустя мистер Энграм возвращается с горячим чаем и тарелкой сыра с крекерами. «Полагаю, вы здесь затем, чтобы найти путь в Каркозу?» — спрашивает он с натянутой улыбкой. Вы отрицательно качаете головой, но он, похоже, не замечает этого, шагая взад-вперёд по комнате и быстро говоря: «Он сказал мне, что вы скоро будете. И что я должен... всё подготовить. — Остановившись у деревянной двери в дальней стене, Найджел поворачивается к вам, его глаза горят. — Не волнуйтесь. Всё готово. Путь проложен». Он открывает дверь и уходит в кабинет, оставив вас размышлять о смысле его загадочных слов. Несколько минут вы ждёте его возвращения, но потом начинаете волноваться. Затем вы замечаете, что сыр, который он принёс, уже покрылся плесенью. «Ми-

стер Энграм?» — зовёте вы, нерешительно стуча в дверь кабинета. Нет ответа. Войдя в комнату, вы видите, что хозяин повесился на потолочном вентиляторе. И судя по тому, как разложился труп, он провисел здесь уже несколько недель.

☉ Запишите в журнал кампании, что вы нашли Найджела Энграма. Каждый сыщик получает 1 ментальную травму в результате ужасного открытия. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, многое узнав о происках Короля в лохмотьях.

☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ♠, ♣ и ♠. Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона ♠.

☉ Если «Джордан Перри (Подавляющая фигура)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».

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

Исход 3: Когда солнце вновь поднимается над крышами Парижа, вы теряете таинственную фигуру из виду. В расстройстве из-за неудачи вы возвращаетесь в отель, чтобы отоспаться и прийти в себя после ужасов прошлых ночей. Ваши беспокойные сны возвращаются — сновидения о Каркозе, Короле в лохмотьях и призрачной фигуре, за которой вы гнались по улицам Парижа. Проснувшись, вы понимаете, что вы уже не в своём гостиничном номере.

☉ Запишите в журнал кампании, что вы не смогли найти Найджела.

☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ♠, ♣ и ♠. Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона ♠.

☉ Если «Джордан Перри (Подавляющая фигура)» на победном счете, впишите его в графу журнала «Убитые гости».

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



Сценарий VI: Бледная маска

Сверьтесь с журналом. Если вы не укрываетесь от глаз призрака или вы не смогли найти Найджела, перейдите к **вступлению 1**.

Если вы нашли дом Найджела или вы нашли Найджела Энграма, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Вы приходите в сознание от нездорового затхлого воздуха и пыли в горле. Вы лежите на холодной каменной плите в тёмном подземном коридоре. Как вы очутились здесь? И где именно это «здесь»? Вас бьёт дрожь, волосы стоят дыбом. Поднявшись на ноги, вы осматриваетесь. Стены и потолок вокруг вас усеяны костями, и куда бы вы ни бросили взгляд, на вас смотрят ухмыляющиеся черепа.

☉ Запишите в журнал кампании, что вы очутились в катакомбах.

Сверьтесь с журналом.

Если Харуко Исимару записана в графе «Опрошенные гости», перейдите к **разделу «Информация Харуко»**.

В противном случае перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: Визит в дом Найджела Энграма не дал вам ответов на вопросы о «Короле в жёлтом», но намекнул, где их стоит поискать. На старой карте, которую вы нашли в гостиной, изображена часть Парижских катакомб. Одна комната на карте обведена чернилами, а рядом написано: «Здесь — ключ к открытию Пути!» Подавляя страх, вы спешите ко входу в катакомбы на улице Томб-Исуар.

☉ Запишите в журнал кампании, что вы сами спустились в катакомбы.

Сверьтесь с журналом.

Если Харуко Исимару записана в графе «Опрошенные гости», перейдите к **разделу «Информация Харуко»**.

В противном случае перейдите к **подготовке**.

Информация Харуко: За ближайшей аркой вы видите знакомый символ, вырезанный на овечьем черепе: концентрические полукруги, между которыми вписаны непонятные руны. Две волнистые линии спускаются от рисунка на нижнюю челюсть черепа. Вы узнаете узор, который показала вам Харуко. Задумавшись о том, откуда здесь взялся этот знак, вы внимательно осматриваете череп. Как только вы дотрагиваетесь до челюсти снизу, пасть черепа внезапно открывается. Кости обрушиваются на землю, а стена отъезжает в сторону, открывая секретный проход.

☉ Запомните, что вы открыли потайной ход.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Бледная маска», «Упыри», «Призраки» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Найдите «Гробницу теней» и «Перекрытый проход» (на открытой стороне локаций «Катакомбы») и отложите эти карты в сторону.

☉ Сверьтесь с журналом.

☞ Если вы очутились в катакомбах: Введите в игру случайную локацию «Катакомбы» (кроме отложенных «Гробницы теней» и «Перекрытого прохода») стороной «Катакомбы» вверх. До конца сценария эта локация считается стартовой. Положите на эту карту жетон ресурса, чтобы отметить её как стартовую локацию, но пока не размещайте в ней сыщиков.

☞ Если вы сами спустились в катакомбы: Найдите «Врата ада» (на открытой стороне локаций «Катакомбы») и введите эту карту в игру стороной «Катакомбы» вверх. До конца сценария эта локация считается стартовой. Положите на эту карту жетон ресурса, чтобы отметить её как стартовую локацию, но пока не размещайте в ней сыщиков.

☉ Соберите из всех остальных локаций колоду катакомб и отложите её в сторону. Это делается следующим образом:

☞ Перетасуйте отложенные карты «Гробница теней» и «Перекрытый проход», а также 3 другие локаций «Катакомбы» и положите их в стопку стороной «Катакомбы» вверх — это будут пять нижних карт колоды катакомб.

☞ Затем положите сверху в случайном порядке все оставшиеся локаций «Катакомбы». Все карты в колоде катакомб должны лежать стороной «Катакомбы» вверх, чтобы игроки не знали, какая карта где находится.

☉ Все сыщики начинают игру в стартовой локаций. Не забудьте разыграть её обязательное свойство, когда она будет открыта.

☞ Если вы открыли потайной ход, выберите локацию «Катакомбы», соседнюю со стартовой локаций, и откройте её.

☉ Держатель слабости «Человек в бледной маске» находит её в своей колоде и откладывает в сторону.

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



Соседние локации в катакомбах

В этом сценарии карты локаций размещаются в определённом порядке: новые локации из колоды катакомб будут появляться слева, справа, сверху или снизу от уже выложенных. Когда вы вводите локацию в игру с определённой стороны от другой локации, кладите её непосредственно рядом с данной локацией — между ними не должно лежать других локаций.

Локации, лежащие рядом, считаются **соседними**. Локации соседствуют только ортогонально (по вертикали и горизонтали), но не по диагонали. В этом сценарии соседние локации считаются связанными друг с другом.

Локацию нельзя ввести в игру туда, где уже лежит другая локация. Если вам надо выбрать, в какое из нескольких мест выложить локацию, и одно из этих мест уже занято, вы не можете выбрать занятое место. Вы должны выбрать свободное место, если это возможно. Если же все указанные места заняты, **обязательное** свойство не срабатывает и новые локации из колоды катакомб не вводятся в игру.

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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ♣, ♣.
- ☉ Случайным образом выберите один из символов на жетонах хаоса: ♠, ♣ или ♠. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона с выбранным символом.
- ☉ Ведущий сыщик включает в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (♠59).
- ☉ Вы нашли дом Найджела и сами спустились в катакомбы.
- ☉ Харуко Исимару не записана ни в графе «Опрошенные гости», ни в графе «Убитые гости».







НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены): Вы приходите в себя оттого, что вас трясёт за плечо полицейский. Он помогает вам подняться на ноги.





Боль невыносима: вы чувствуете себя так, будто в вашу голову врезался поезд. Полицейский светит фонарём вам в глаза и задаёт несколько вопросов по-французски, но вы едва способны пробормотать что-то невразумительное. Он указывает на ступеньки и подталкивает вас к выходу из катакомб. Выбравшись на улицу Томб-Исуар, вы бредёте в отель, чтобы поспать.

Вы погружаетесь в расследование ещё на несколько дней, но всё равно не можете понять смысла рисунков, которые видели в катакомбах. Такое ощущение, что вы гоняетесь за призраками. Когда вы уже готовы сдаться, вы замечаете на столе потрёпанную жёлтую книгу. К вашему изумлению, это несокращённый текст «Короля в жёлтом». На обложке чёрными чернилами изображён тот же рисунок, смысл которого вы тщетно пытались понять в течение нескольких бессонных ночей. Кто принёс сюда эту книгу? Откуда она в вашем номере? Тем не менее теперь вы знаете, что делать. Ответы находятся в песе — и всегда там были, — а вы из глупых суеверий не решились прочесть второй акт. Вряд ли его текст навредит вам сильнее, чем чудовища и фанатики, с которыми вы уже столкнулись. С трепетом вы открываете вторую часть и начинаете читать.

- ☉ Запишите в журнал, что вы узнали, где находятся врата.
- ☉ Каждый сыщик должен выбрать, читать или нет второй акт «Короля в жёлтом». Его должен прочитать хотя бы один сыщик. Запишите в журнал имена всех сыщиков, кто решил прочитать второй акт. Каждый, кто прочитал второй акт, находит в комплекте и включает в свою колоду 1 случайную базовую слабость-безумие или сделку (не идёт в счёт размера колоды). Каждый, кто прочитал второй акт, получает 2 опыта дополнительно, многое узнав о происках Короля в лохмотьях.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Если «Харуко Исимару (Кожа да кости)» на победном счете, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.





Исход 1: Все ответы скрывает обугленный череп. Вы уверены в этом. Вы перепробовали всё, чтобы проникнуть в тайну странного рисунка, но разгадка по-прежнему ускользает от вас. Вы показывали череп экспертам, оккультистам и профессорам. Вы даже пытались поговорить с ним, и не раз. В раздражении вы кладёте череп на ночной столик и пытаетесь немного поспать, впервые с тех пор, как выбрались из катакомб. Погружаясь в сон, вы не можете выкинуть из головы рисунок, вырезанный на лбу черепа.

Вы просыпаетесь от внезапного озарения и мчитесь в Лувр. Целыми днями вы исследуете знаменитый музей — каждый экспонат, каждую коллекцию, каждое произведение искусства, которое могло бы намекнуть на значение рисунка. Наконец вы находите её — картину, на которой изображён прекрасный город на острове под ударом чудовищной бури. Волны бьются о камни внешней стены, прилив угрожает затопить остров. Вспышка молнии озаряет башню аббатства над деревней. Надо всем этим в небе кружится вихрь чёрных туч. Рисунок с обугленного черепа, который вы держите в руках, тщательно воспроизведён в витраже аббатства. Картина называется «Путь открыт».

- ☉ Запишите в журнал, что вы узнали, где находятся врата.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Если «Харуко Исимару (Кожа да кости)» на победном счете, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 2: Вы падаете сквозь бездонную пустоту. Даже воздух не замедляет падения и не развеивает ваши волосы. Здесь нет никакой реальности. Наконец вы минуете невидимые врата и попадаете в иной мир. Сверху и снизу нависают два горизонта, один — искажённое отражение другого. Между ними клубится вихрь чёрных туч и бурных волн. Вы рассматриваете обе стороны — знакомый город и его причудливое отражение. Это и есть путь в Каркозу? Проход между реальностями, где сходятся миры? Если так, то вам осталось только найти, где эти врата открываются на Земле. Вы проваливаетесь в вихрь.

Вы приходите в себя оттого, что вас трясёт за плечо полицейский. Он помогает вам подняться на ноги. Боль невыносима: вы чувствуете себя так, будто в вашу голову врезался поезд. Полицейский светит фонарём вам в глаза и задаёт несколько вопросов по-французски. Ваши глаза расширяются от внезапного озарения. Мужчина озадаченно берёт вас за руку, но вы вырываете её: «Мне срочно надо идти!»

- ☉ Запишите в журнал, что вы узнали, где находятся врата. Добавьте 2 отметки в графе журнала «Преследуя Незнакомца».
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Если «Харуко Исимару (Кожа да кости)» на победном счете, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Сценарий VII: Восход чёрных звёзд

Остров Мон-Сен-Мишель расположен у северо-западного побережья Франции. Это живописное, величественное и таинственное место словно пришло из сказки. Из страшной сказки об ужасе и безумии. Когда море отступает, на остров можно попасть сухим путём — по дамбе, которая обнажается во время отлива. Однако, когда вы добираетесь до берега, стоит куда более высокий прилив, чем вы ожидали. Небо закрывают тёмные тучи, и отдалённые раскаты грома предупреждают о на-двигающейся буре. Вы находите судно, капитан которого готов отвезти вас на остров, и готовитесь к грядущему ритуалу.

Сверьтесь с журналом.

Если Эшли Кларк записана в графе «Опрошенные гости», перейдите к разделу «Информация Эшли».

В противном случае перейдите к подготовке.

Информация Эшли: Вы вспоминаете вечеринку, с которой всё началось, и ваши мысли возвращаются к завораживающей песне, которую Эшли пела той ночью. Даже сейчас, спустя столько времени, вы отлично помните текст песни, а её навязчивая мелодия постоянно звучит у вас в голове. «Над городом тучи дышат грозой, и волны бушуют в клетке золотой... Под землёю морская влага течёт, опустится тьма, лишь солнце зайдёт...» Вматриваясь в лежащий перед вами остров, озарённый вспышками молний и омываемый бурными волнами, вы поневоле задаётесь вопросом, не об этой ли самой минуте пела Эшли.

В ходе этого сценария в качестве бесплатного активируемого свойства (🌀) любой сыщик может удалить 1 безысходность с одного замысла в игре. (Не чаще 1 раза за игру на всех.)

Перейдите к подготовке.

Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Восход чёрных звёзд», «Дурные предзнаменования», «Бьякхи», «Обитатели Каркозы», «Незнакомец», «Тёмный культ» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



Обратите внимание, что несколько карт из набора контактов «Восход чёрных звёзд» существуют в двух версиях: у одних на обратной стороне символ набора «Морской потоп», у других — символ набора «Вихрь в небе». Эти наборы контактов отмечены следующими символами:



- В зависимости от выбранного вами уровня сложности добавьте в мешок хаоса до конца кампании следующий жетон:
- ❖ лёгкий: -3;
 - ❖ сложный: -6;
 - ❖ обычный: -5;
 - ❖ экстремальный: -7.
- Возьмите все экземпляры карт «Замысел 2а. Да грянет буря», «Замысел 2с. Стихия в небе», «Часовня св. Обера» и «Башня аббатства». Разделите эти карты на две стопки по символу на их обратной стороне.
- ❖ У вас должно получиться две стопки, каждая из четырёх разных карт (по одному экземпляру вышеперечисленных карт). В одной стопке должны лежать карты, на обратной стороне которых изображён символ набора контактов «Морской потоп», а в другой стопке — карты, на обратной стороне которых изображён символ набора контактов «Вихрь в небе».
 - ❖ Переверните обе стопки так, чтобы был виден только символ набора контактов «Восход чёрных звёзд». Несколько раз поменяйте стопки местами, чтобы вы не знали, какая где находится.
 - ❖ Случайным образом выберите, какую из этих стопок удалить из игры, а какую использовать для дальнейшей подготовки.
Не смотрите обратную сторону карт ни в одной стопке.
- В этом сценарии нет колоды сцен, зато сразу две колоды замыслов. Одна из них состоит из замыслов 1а, 2а и 3а, а другая — из замыслов 1с, 2с и 3с (используйте только те версии замыслов 2а и 2с, которые выбрали случайным образом).
- Отложите в сторону карты «Сцена 3а», «Сцена 3с», «Зверь с Альдебарана», все экземпляры «Приливного ужаса», все экземпляры «Искателя разлома», «Клуатр», «Рыцарский зал», «Башню аббатства» и «Часовню св. Обера» (используйте только те версии «Башни аббатства» и «Часовни св. Обера», которые выбрали случайным образом).
- Случайным образом выберите одну из двух локаций «Готический хор» и отложите её в сторону. Удалите из игры другую версию «Готического хора».
- Случайным образом выберите одну из двух локаций «Северная башня», одну из двух локаций «Внешняя стена» и одну из двух локаций «Разбитая лестница». Введите в игру выбранные локации и удалите из игры их другие версии. Затем введите в игру все остальные локации: «Внешние ворота», «Большая улица» и «Церковь аббатства» (см. примерный расклад на следующей странице). Все сыщики начинают игру в локации «Внешние ворота».
- Каждый сыщик находит в комплекте 1 случайную базовую слабость-безумие, сделку, культиста или детектива и включает её в свою колоду.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перетасуйте.



Примерный расклад локаций



Два замысла

В этом сценарии две колоды замыслов. Одна из них позволит вам и вашим союзникам открыть путь в Каркозу и перейти к одной из двух отложенных карт сцен. Другая даст Хастуру возможность вырваться в наш мир, обрекая Землю на погибель.

Пока в игре две колоды замыслов, в ходе этого сценария игроки должны придерживаться следующих дополнительных правил:

- ❖ Всякий раз, когда нужно положить хотя бы 1 безысходность на текущий замысел, игроки выбирают, на какой из двух замыслов положить эту безысходность.
- ❖ Безысходность на иных картах, помимо замыслов (таких как враги, локации, активы), идёт в счёт требуемого числа безысходности для **обоих** замыслов.
- ❖ Когда один замысел продвигается, **не удаляйте безысходность с другого замысла**. Все прочие жетоны безысходности удаляются из игры.
- ❖ Если на шаге 1.3 фазы Мифа требуемое число безысходности достигнуто для обоих замыслов, выберите для продвижения один из них. Завершив его продвижение, сразу же проверьте, достигнуто ли требуемое число безысходности для другого замысла, и если это по-прежнему так, второй замысел тоже продвигается.

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:






- ① Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ① Случайным образом выберите один из символов на жетонах хаоса: ♠, ♣ или ♠. Добавьте в мешок хаоса 2 жетона с выбранным символом.
- ① Ведущий сыщик включает в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (♠ 59).
- ① Не берите никакие дополнительные слабости, когда получите указание сделать это при подготовке.
- ① Эшли Кларк не записана ни в графе «Опрошенные гости», ни в графе «Убитые гости».

НЕ ЧИТАЙТЕ






до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены): Перейдите к исходу 3.

Исход 1: Вы задерживаете дыхание и плывёте сквозь ледяную воду вниз, к шпилям. Приблизившись, вы замечаете повсюду рябь, как будто смотрите на отражение в морской глади. Вы пробиваете поверхность воды и жадно хватаете ртом воздух, заполняющий ваши лёгкие.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы открыли Нижний путь.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона  и 2 жетона .
- ☉ Если «Эшли Кларк (Пение Гиад)» на победном счете, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 2: В окружении живописных волн-облаков вы взмываете вверх, к шпилям. Перед вами висит безлюдный и непостижимый город Каркоза. Внезапно сила тяжести возвращается, и вы понимаете, что уже не летите, а падаете.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вы открыли Верхний путь.
- ☉ Удалите из мешка хаоса все жетоны ,  и . Затем добавьте в мешок хаоса 2 жетона  и 2 жетона .
- ☉ Если «Эшли Кларк (Пение Гиад)» на победном счете, впишите её в графу журнала «Убитые гости».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Исход 3: Очнувшись, вы обнаруживаете себя в готическом хоре аббатства Мон-Сен-Мишель. Дождь больше не стучит по оконным стёклам, не слышно ни грома, ни визгов крылатых чудовищ над головой. Каким-то образом вы спаслись от верной гибели, грозившей острову. Вы ковыляете ко входу в аббатство и с трепетом открываете дверь. Ослепительный свет бьёт вам в глаза, и вы вскидываете руку, чтобы закрыться от сияния двух солнц. Перед вами расстилается озеро Хали. В небесах висят чёрные звёзды. А на том берегу, за милями клубящихся волн-облаков, за расколотой луной возвышаются башни Каркозы.

- ☉ Не правда ли, вас постигла ужасная участь?
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Каркоза слилась с нашей реальностью и Хастур теперь правит в обоих мирах.
- ☉ Все сыщики сошли с ума.
- ☉ Сыщики проиграли кампанию.



Сценарий VIII: Туманная Каркоза

Сверьтесь с журналом. Если вы открыли *Нижний путь*: Перейдите к **вступлению 1**.

Если вы открыли *Верхний путь*: Перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Вы доплываете до берега и вылезаете на камни, хватая ртом воздух. Какое-то время вы обессиленно лежите не двигаясь. У вас болит каждый мускул. Перед вами простирается пустынная равнина. Вдалеке пронзают облака чужеродные шпили противоположного города. За спиной сияние двух солнц отражается в тёмной глади озера, из которого вы явились. Глядя в его мрачные глубины, вы не видите ни часовни, от которой совершили прыжок, ни Мон-Сен-Мишеля, ни даже самой Земли. Вы в Каркозе — в царстве безумия среди звёзд, где безраздельно властвует Хастур.

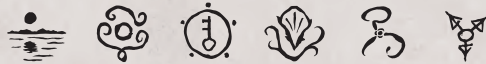
Перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: Вы приземляетесь на плиту из чёрного обсидиана, венчающую тёмный шпиль. Откашлявшись, вы слёвываете кровь, чувствуя в груди жгучую боль, как будто сломали ребро. Перед вами простирается противоположенный, чужеродный город. В его запутанных улицах и безумной архитектуре нет даже намёка на порядок или систему. Вдалеке сияние двух солнц отражается в мрачном озере. Подняв глаза, вы видите за облаками аббатство Мон-Сен-Мишель, перевернутое вверх ногами. Вы в Каркозе — в царстве безумия среди звёзд, где безраздельно властвует Хастур.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Туманная Каркоза», «Галлюцинации», «Култ Жёлтого знака», «Обитатели Каркозы», «Агенты Хастура» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Сверьтесь с журналом. В зависимости от следующих обстоятельств в этом сценарии используется одна из версий карты «Сцена 2. Найти Незнакомца». Удалите из игры остальные версии этой карты.

❖ Если у вас суммарно 5 или меньше **сомнения** и **уверенности**, используйте карту «Сцена 2. Найти Незнакомца (вариант I)».

❖ Если у вас суммарно 6 или больше **сомнения** и **уверенности** и при этом больше **сомнения**, чем **уверенности**, используйте карту «Сцена 2. Найти Незнакомца (вариант II)».

❖ Если у вас суммарно 6 или больше **сомнения** и **уверенности** и при этом больше **уверенности**, чем **сомнения**, используйте карту «Сцена 2. Найти Незнакомца (вариант III)».

❖ Если у вас суммарно 6 или больше **сомнения** и **уверенности** и при этом равное количество **сомнения** и **уверенности**, используйте одну из карт на свой выбор: «Сцена 2. Найти Незнакомца (вариант II)» или «Сцена 2. Найти Незнакомца (вариант III)».

☉ Случайным образом выберите 1 экземпляр «Унылых равнин», 1 экземпляр «Сумрачных улиц», 1 экземпляр «Развалин Каркозы» и 1 экземпляр «Глубин Демхе». Введите выбранные карты в игру (см. примерный расклад на следующей странице). Отложите в сторону оставшиеся экземпляры «Унылых равнин», «Сумрачных улиц», «Развалин Каркозы» и «Глубин Демхе».

☉ Введите в игру «Берега Хали», «Тёмные шпили» и «Дворец Короля» (см. примерный расклад на следующей странице).

❖ Сверьтесь с журналом. Если вы открыли *Нижний путь*, все сыщики начинают игру в локации «Берега Хали».

❖ Сверьтесь с журналом. Если вы открыли *Верхний путь*, все сыщики начинают игру в локации «Тёмные шпили».

☉ Держатель слабости «Человек в бледной маске» находит её в своей колоде и откладывает в сторону.

☉ Отложите в сторону следующие карты: «Зверь с Альдебарана», «Хастур (Король в жёлтом)», «Хастур (Властелин Каркозы)» и «Хастур (Король в лохмотьях)».

☉ Подсчитайте отметки в графе журнала «Преследуя Незнакомца».

❖ Если там 2 отметки или меньше, добавьте 3 безысходности на замысел 1а.

❖ Если там от 3 до 5 отметок, добавьте 2 безысходности на замысел 1а.

❖ Если там от 6 до 8 отметок, добавьте 1 безысходность на замысел 1а.

❖ Если там 9 отметок или больше, ничего не меняется.

☉ Каждый сыщик получает направленный ужас в количестве, равном половине его рассудка, округляя вниз (это нельзя предотвратить). Сыщик не может быть побеждён от получения этого ужаса (см. «Рассудок в Каркозе» ниже).

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

Локации в «Туманной Каркозе»










У локаций в этом сценарии нет закрытой стороны, поэтому все они входят в игру открытой стороной вверх.оборот каждой локациипредставляет собой не её закрытую сторону, а карту сюжета. Всякий раз, когда локация входит в игру (включая подготовку), положите на неё столько улик, сколько указано, в соответствии с обычными правилами.

Рассудок в Каркозе

Каркоза — противоестественное и сводящее с ума место, где невозможно сохранить рассудок. Но даже с повреждённым и помрачённым разумом вы продолжаете выполнять свою миссию. В этом сценарии сыщик не становится побеждённым, если полученный им ужас сравнялся с его рассудком или превысил его. Сыщики могут и дальше получать ужас, не ограничиваясь своим рассудком. Если у сыщика больше ужаса, чем рассудка, считается, что у него осталось 0 рассудка.

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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, , , ,
, , .
- ☉ Во время подготовки выберите одно: **сомнение**, **уверенность** или ни то ни другое.
 - ❖ Если выбрали **сомнение**, до конца сценария считайте, что у вас **8 сомнения** и **0 уверенности**.
 - ❖ Если выбрали **уверенность**, до конца сценария считайте, что у вас **8 уверенности** и **0 сомнения**.
 - ❖ Если выбрали третий вариант, до конца сценария считайте, что у вас **0 уверенности** и **0 сомнения**.
- ☉ Случайным образом выберите одно из следующего:
 - ❖ **Вы открыли Нижний путь.** Добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
 - ❖ **Вы открыли Верхний путь.** Добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- ☉ Ведущий сыщик включает в свою колоду слабость «Человек в бледной маске» (59).
- ☉ В графе «Преследуя Незнакомца» нет отметок.
- ☉ Не читайте эпилог кампании, даже если победили.

Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

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

☉ Если у вас больше **уверенности**, чем **сомнения** (или столько же): Перейдите к **исходу 4**.

☉ Если у вас больше **сомнения**, чем **уверенности**: Перейдите к **исходу 5**.

Исход 1: Вы стоите на балконе башни аббатства Мон-Сен-Мишель. Влажный ветер треплет вам волосы. В руках вы держите мертвенно-холодную бледную маску. Вы едва можете заставить себя взглянуть на неё. Теперь вы помните всё: как это начиналось, чем закончилось и что произошло между началом и концом. Осталось сделать только одно. Вы изо всех сил швыряете маску прочь и смотрите, как она падает в бурные волны.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики не дали Хастуру сбежать из заточения.

☉ Запишите в журнале кампании как одержимых всех сыщиков, у которых на руке в конце игры был хотя бы 1 экземпляр слабости «Одержимость».

☉ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 ментальные травмы, поскольку никто не может остаться прежним, проведя столько времени в Каркозе, обители безумия.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что смог одолеть самого опасного противника — себя.

☉ Сыщики победили в кампании!

Исход 2: Вас будит гром аплодисментов. Переполненный зал поднимается с мест в нескончаемой овации. Несколько зрителей из первого ряда бросают розы актёрам на сцене, а те кланяются, не переставая широко улыбаться. Жгучая боль пронзает ваши виски. Как вы снова оказались здесь? Всё это время вы были в театре? А как же вечеринка? Сумасшедший дом? Катакомбы?.. Каркоза? Неужели всё это было просто кошмарным сном?

Вы покидаете зал, прежде чем толпа устремится к выходу. У вас кружится голова, вы вконец измотаны, а на разум давит груз всего, что случилось за эти месяцы. Добравшись до фойе, вы обессиленно опускаетесь на четвереньки. Но тут какой-то мужчина в дорогом костюме наклоняется, берёт вас за руку и помогает подняться. Не успев поблагодарить его, вы понимаете, кто он такой. Один его вид заставляет вас отшатнуться в ужасе. Актёр, исполняющий роль Незнакомца, так и не снял свою бледную безликую маску. Он молча отвешивает вам поклон, поворачивается и покидает театр Уорда через главный вход.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики не дали Хастуру сбежать из заточения.

☉ Запишите в журнале кампании как одержимых всех сыщиков, у которых на руке в конце игры был хотя бы 1 экземпляр слабости «Одержимость».

☉ Каждый сыщик получает 2 ментальные травмы, поскольку никто не может остаться прежним, проведя столько времени в Каркозе, обители безумия.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что смог узнать правду о «Короле в жёлтом».

☉ Сыщики победили в кампании!



Исход 3: Очнувшись, вы обнаруживаете себя в готическом хоре аббатства Мон-Сен-Мишель. Дождь больше не стучит по оконным стёклам, не слышно ни грома, ни визга крылатых чудовищ над головой. Каким-то образом вы спаслись. Вы ковыляете ко входу в аббатство и с трепетом открываете дверь. Ослепительный свет бьёт вам в глаза, и вы вскидываете руку, чтобы закрыться от сияния солнца. Перед вами раскинулся прекрасный Мон-Сен-Мишель. В безоблачном небе над аббатством летают чайки, а вокруг острова тихо плещутся лазурные воды.

«Я вас повсюду ищущ!» — раздаётся голос за спиной. Вздрогнув, вы оборачиваетесь. Какое-то мгновение вы ожидаете увидеть Незнакомца в бледной маске, но вместо него у лестницы стоит капитан корабля, который привёз вас в Мон-Сен-Мишель, и улыбается: «Вы готовы плыть обратно?»

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики не дали Хастуру сбежать из заточения.
- ☞ Запишите в журнале кампании как одержимых всех сыщиков, у которых на руке в конце игры был хотя бы 1 экземпляр слабости «Одержимость».
- ☞ Каждый сыщик получает 2 физические травмы, поскольку никто не может остаться прежним, проведя столько времени в Каркозе, обители безумия.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что смог узнать правду о «Короле в жёлтом».
- ☞ Сыщики победили в кампании!

Исход 4: Очнувшись, вы обнаруживаете себя в готическом хоре аббатства Мон-Сен-Мишель. Дождь больше не стучит по оконным стёклам, не слышно ни грома, ни визга крылатых чудовищ над головой. Каким-то образом вы спаслись от верной гибели, грозившей острову. Вы ковыляете ко входу в аббатство и с трепетом открываете дверь. Ослепительный свет бьёт вам в глаза, и вы вскидываете руку, чтобы закрыться от сияния двух солнц. Перед вами расстилается озеро Хали. В небесах висят чёрные звёзды. А на том берегу, за милями клубящихся волн-облаков, за расколотой луной возвышаются башни Каркозы.

- ☞ Не правда ли, вас постигла ужасная участь?
- ☞ Запишите в журнал кампании, что Каркоза слилась с нашей реальностью и Хастур теперь правит в обоих мирах.
- ☞ Все сыщики сошли с ума.
- ☞ Сыщики проиграли кампанию.

Исход 5: Люди никогда не узнают о том, как вы пытались спасти их. Они смотрят на вас с жалостью, с ненавистью и презрением, но вы-то знаете правду. Они покорились своей ужасной судьбе, но вы по-прежнему день за днём пытаетесь раскрыть им глаза. Вы должны предупредить их о «Короле в жёлтом», о Хастуре и Каркозе. «Ещё одна пропащая душа», — говорят про вас, но они просто не в состоянии понять, через что вы прошли, пытаясь спасти их. Вы предупреждаете, что он придёт за ними, но они не верят вам. Вы пишете об Альдебаране и чёрных звёздах на стенах своей палаты, но проходят годы, и слова стираются. Никто никогда не услышит ваши предостережения.

- ☞ Вы же не думали, что на самом деле сможете сбежать?
- ☞ Запишите в журнал кампании, что вы попались Хастуру в когти.
- ☞ Все сыщики сошли с ума.
- ☞ Сыщики проиграли кампанию.



От разработчика

Поздравляем вас с завершением сюжетной кампании «Путь в Каркозу»! Эта кампания особенно дорога мне, потому что рассказы, на которых она основана, — произведения из знаменитого сборника Роберта У. Чемберса «Король в жёлтом» — стали моим первым знакомством с лавкрафтианским Мифом. Я до сих пор без ума от каждого из этих рассказов.

В этой кампании я стремился передать иррациональность и безумие «Короля в жёлтом» — как в игровой механике, так и в сюжете. Моей целью было пробудить в игроках те же чувства, что вызывают произведения Чемберса. Конечно, в кампании есть и прямые отсылки к первоисточнику: например, игроки могут найти ониковую застёжку из «Жёлтого знака», а сценарий «Призрак Истины» во многом вдохновлён рассказом «Во дворе Дракона». Но эти отсылки — всего лишь маленькая дань нашей любви к «Королю в жёлтом».

Один из приёмов, которым Чемберс часто пользуется в «Короле в жёлтом», носит название «ненадёжного рассказчика». Его идея состоит в том, что вы, читатель, не можете быть уверены в истинности каждого прочитанного вами слова. «Король в жёлтом» заставляет читателя подвергать сомнению слова рассказчика и таким образом создаёт разлад между автором и читателем.

Я задумал использовать этот приём в карточном «Ужасе Аркхэма». Но как ввести ненадёжного рассказчика в настольную игру? Мы решили эту задачу несколькими способами. Во-первых, мы писали сюжетные тексты сценариев таким образом, чтобы они допускали разные интерпретации событий, происходящих с сыщиками. Действительно ли сыщики встретили в театре культистов и жутких тварей — или же они оказались во власти собственного воображения? Были ли гости с вечеринки Констанс Дюмен чудовищными монстрами или невинными свидетелями? Посещали ли сыщики Аркхэмскую лечебницу, чтобы найти Дэниела Честерфилда, или были её пациентами? На эти вопросы нет верных или неверных ответов. Ответы дают сами игроки, наблюдая сюжет сквозь призму своего восприятия.

Вторым способом создать эффект ненадёжного рассказчика стало введение в игру **сомнения** и **уверенности**. Принимая связанные с ними решения, игроки задаются вопросом, действительно ли то, о чём они читают, происходит с персонажами, — совсем как у Чемберса в «Короле в жёлтом». Также эти решения меняют течение сюжета в угоду вашим убеждениям. Если вы уверены, что ваш сыщик безумен, возможно, так оно и окажется. Это не только добавляет интереса повторным прохождением игры, но и заставляет задуматься о природе безумия и галлюцинаций.

Теперь, когда вы уже прошли кампанию один раз, я предлагаю вам пройти её снова, держа в голове мои комментарии. Её сюжет можно истолковать множеством способов — я упомянул только о некоторых из них. И для каждой интерпретации найдутся свои основания, разбросанные по всей кампании. В чём состояла цель Найджела Энграма и была ли она у него? Что за тайна позволила вам победить Хастура? Не стесняйтесь обсуждать свои теории в интернете, но постарайтесь обойтись без спойлеров!

Надеемся, что вам понравилось погружение в тайны «Короля в жёлтом» и вы с нетерпением ожидаете выхода следующей кампании. Это будет настоящее приключение!

Эпилог

Читайте эпилог, только если сыщики победили в кампании.

Сверьтесь с журналом. Если хотя бы один сыщик одержим, **все одержимые сыщики (и только они) читают эпилог**. Читайте его вслух, только если все сыщики одержимы.

На подготовку ушли месяцы, но теперь вы наконец готовы показать миру то, над чем трудились так долго. Первой задачей было, разумеется, найти финансирование. Благодаря связям, которыми вы обзавелись в Париже, это не заняло много времени. Вы удостоверились, что собрали самый блестящий состав актёров, какой только возможно получить за деньги, но и это не утолило вашего рвения. Вы просто обязаны сделать всё идеально. Вы должны рассказать эту историю так, чтобы её услышал весь мир. Актёры шепчутся у вас за спиной: обсуждают ваш нездоровый энтузиазм, опасаются пронзительного взгляда ваших жёлтых глаз. Всё это не имеет значения. Вас заботит только спектакль. Произношение слов. Мелодия песни Кассильды. Облик маски Незнакомца.

Это будет величайшее представление «Короля в жёлтом».





Журнал кампании: *Путь в Каркозу*

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	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ



Заметки

Преследуя Незнакомца

Опрошенные гости

Убитые гости

Сомнение

Уверенность



МЕСЬЕ ЖЕРАР ГОДЕН
представляет

КОРОЛЬ В ЖЕЛТОМ

МЕШОК ХАОСА

✧ Король в жёлтом ✧

✧ Пролог

- ✧ Дайте занавес
- ✧ Последний король

✧ Награда за безумие

- ✧ Отголоски прошлого
- ✧ Невыразимая клятва

✧ Пропадающая душа

- ✧ Призрак Истины
- ✧ Бледная маска
- ✧ Восход чёрных звёзд
- ✧ Туманная Каркоза

✧ Эпилог

Король в жёлтом



Рис. 35. Невероятные тщи затерянного города Каркоза, освещённые сиянием двух солнц, возвышаются над берегами озера Хали в созвездии Инал

103

УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ

Разрешается копировать эти страницы для личного пользования. © 2023 FFG.
Также вы можете скачать журнал кампании с сайта hobbyworld.ru

MONSIEUR GAUDIN
Sur invitation seulement








QUE DE

RIAM
VAIN
DANS LE ROLE DE
CAMILLA

Символы наборов контактов

 Призрак Истины	 Агенты Хастура
 Восход чёрных звёзд	 Бьякхи
 Культ Жёлтого знака	 Дайте занавес
 Грязь и упадок	 Галлюцинации
 Туманная Каркоза	 Отголоски прошлого
 Дурные предзнаменования	 Дар Хастура
 Призраки	 Обитатели Каркозы
 Морской потоп	 Последний король
 Бледная маска	 Незнакомец
 Невыразимая клятва	 Вихрь в небе

Из базовой коробки:

 Древнее зло	 Тёмный культ
 Упыри	 Запертые двери
 Крысы	 Охваченные страхом
 Полночные 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

Соседние локации в катакомбах.....	23
Два замысла	26
Рассудок в Каркозе.....	29

Создатели игры

Авторы карточной игры «Ужас Архэма»: Нэйт Френч и Мэтью Ньюман

Автор дополнения «Путь в Каркозу»: Мэтью Ньюман

Редакторы: Нэйт Френч и Кевин Томчик

Корректор: Кристин Крэбб

Дизайнеры карточной игры «Ужас Архэма»: Мерседес Опхайм, Эван Симоне, Моника Хелланд и Кристофер Хош

Дизайнеры дополнения «Наследие Данвича»: Эндрю Наваро, Мерседес Опхайм и Кристофер Хош

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Автор иллюстрации на коробке: Кристи Баленеску

Арт-директор: Тэйлор Ингварссон

Руководящий арт-директор: Мелисса Шетлер

Сюжетная группа «Ужаса Архэма»: Дэйн Белтрэми, Мэтью Ньюман, Катрина Острандер и Никки Валенс

Автор сюжетного текста: Мэтью Ньюман

Менеджер производства: Меган Дуэн

Менеджер направления ЖКИ: Мерседес Опхайм

Креативный директор: Эндрю Наваро

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Алекс Байерс, Дэвид Бурен, Закари Варберг, Крис Гербер, Том Кейпор, Брайан Л. Кейси, Марсия Колби, Шон Конин, Стивен Коулман, Джилл Мактавиш, Джейк Райан, Чед Реверман, Зэп Рикен, Джим Робертс, Май Спик, Бекка Старр, Майкл Странк, Ана Уотсон, Джеймс Уотсон, Мэтью Уотсон, Грант Флеланд, Джек Хамфрис, Джереми Цвирн, Мэтт Шарбоно, Алексис Элмор, Джастин Энгелькинг

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: Эрик М. Кауфман

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Великсар, Евгений Сарнецкий, Ксения Таргулян

Корректоры: Ольга Португалова, Анна Солдатова

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 1.1