Ужас Аркхэма

Карточная игра



Затонувший город

Книга сценариев

Ужас Аркхэма
Карточная игра

Затонувший город
Книга сценариев

Восставший из пучины

… Кошмарный доисторический город-труп Р'льех построен неисчислимые эоны назад громадными ненавистными тварями, что просочились из-за пределов звёзд. В его склизких зелёных хранилищах покоится великий Ктулху со своими полчищами, и теперь, по прошествии бессчётных эпох, его мысли отравляют страхом сны восприимчивых душ и приказывают преданным начать паломничество освобождения и восстановления.

Говард Ф. Лавкрафт «Зов Ктулху»

«Затонувший город» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. «Затонувший город» содержит девять сценариев: «Последнее дело», «Западная стена», «Затонувший квартал», «Обсидиановые каньоны», «Зал Древних», «Пасека», «Великое хранилище», «Гробница Спящего» и «Рок, покаравший Аркхэм». Также каждый из этих сценариев можно пройти в одиночном режиме.

Содержание

Дополнительные правила и разъяснения 2
Новые ключевые слова 3
Подготовка к кампании 3
Пролог 4
Сценарий: Последнее дело 4
Интерлюдия I: Предложение, от которого нельзя отказаться 6
Интерлюдия II: Экспедиция в Р'льех 10
Сценарий: Западная стена 12
Сценарий: Затонувший квартал 16
Сценарий: Пасека 19
Сценарий: Великое хранилище 24
Сценарий: Зал Древних 28
Сценарий: Обсидиановые каньоны 32
Сценарий: Гробница Спящего 38
Интерлюдия III: Пробуждение 40
Интерлюдия IV: Возвращение в Аркхэм 41
Сценарий: Рок, покаравший Аркхэм. Часть I 44
Сценарий: Рок, покаравший Аркхэм. Часть II 47
Эпилог 52
Список достижений 53
От разработчика 53
Журнал кампании 54
Символы наборов контактов и указатель 56

Символ дополнения

Все карты кампании «Затонувший город» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Дополнительные правила и разъяснения

Жетоны затопления

По ходу этой кампании эффекты карт сценариев могут приводить к затоплению локаций. Каждая локация может находиться в одном из трёх состояний: незатоплена, частично затоплена, полностью затоплена. Уровень затопления локации обозначается двусторонними жетонами из данного дополнения. **Сами по себе жетоны затопления не имеют игрового эффекта.** Однако эффекты некоторых карт могут изменяться или усиливаться, если ваш сыщик находится в затопленной локации, особенно если та заполнена полностью.

- Локация без жетона затопления считается незатопленной.
- Если локация становится частично затопленной, положите на неё жетон затопления стороной частичного затопления вверх.
- Если локация становится полностью затопленной, положите на неё жетон затопления стороной полного затопления вверх (или переверните жетон затопления, если она уже была частично затоплена).



Частичное затопление



Полное затопление

- Если уровень затопления локации повышается, он меняется с «незатоплена» на «частично затоплена» или с «частично затоплена» на «полностью затоплена». Повысить уровень затопления полностью затопленной локации нельзя.
- Если уровень затопления локации снижается, он меняется с «частично затоплена» на «незатоплена» (снимите с неё жетон затопления) или с «полностью затоплена» на «частично затоплена» (переверните жетон затопления на ней). Снизить уровень затопления незатопленной локации нельзя.
- В эффектах карт и частично, и полностью затопленные локации называются «затопленными». Например, если эффект карты сформулирован как «Если вы находитесь в затопленной локации… », под данный критерий подходят как частично, так и полностью затопленные локации.

Артефакты

По ходу кампании сыщики могут получить определённые сюжетные активы-***артефакты*** (далее просто «артефакты»). Артефакты подчиняются тем же правилам, что и другие активы, за следующими исключениями:

- Артефакты никогда не добавляются в колоду сыщика. Разыграв исход сценария, верните все находящиеся в игре артефакты в коробку.
- При подготовке сценария сыщикам может быть указано начать игру с полученным сюжетным активом-***артефактом***. При этом можно выбрать только те артефакты, которые были отмечены в графе «Полученные артефакты» журнала кампании.
- У артефактов своя рубашка, у них нет цены, они не могут покинуть игру, и их нельзя сбросить на выбор по эффекту сценария.
- Некоторые артефакты содержат инопланетные знаки (см. «**Инопланетные знаки**» далее). Считается, что под этими знаками отсутствует любой текст, пока сыщики не переведут все инопланетные знаки на артефакте.
- Если любой сыщик, под чьим контролем находится артефакт, побеждён, **артефакт переходит под контроль ближайшего непобеждённого сыщика,** а не удаляется из игры.

Инопланетные знаки

По ходу кампании сыщикам может быть указано перевести знак с листа знаков на второй странице журнала кампании. Для этого запишите переведённый текст прямо под этим знаком, как указано.

- Само по себе значение инопланетного знака не имеет игрового эффекта.
- Некоторые артефакты содержат инопланетные знаки (см. «**Артефакты**» выше). Считается, что под этими знаками отсутствует любой текст, пока сыщики не переведут все инопланетные знаки на артефакте.
- В большинстве сценариев кампании сыщикам будет указано отложить в сторону карты с чертой ***знак***. Большинство карт с чертой ***знак*** — двусторонние карты сюжета с картой сценария другого типа на лицевой стороне. Чтобы игра была интереснее, не читайте текст на стороне карты сюжета, не получив на то указание.
- Для сохранения рассудка не рекомендуем безотрывно смотреть на любой инопланетный знак дольше пяти минут.

Новые ключевые слова

Стремление

У некоторых врагов есть ключевое слово «Стремление». В фазе врагов, на шаге «Перемещение врагов-Охотников» каждый не повёрнутый и не сражающийся враг со Стремлением перемещается в связанную локацию по кратчайшему пути в сторону той цели, которая соответствует условию, указанному в скобках после слова «Стремление».

- Если данному условию удовлетворяют несколько равноудалённых целей, ведущий сыщик выбирает, в сторону какой цели переместится враг.
- Если враг со Стремлением должен войти в локацию, перемещение в которую заблокировано свойством карты, он не перемещается.

Беспощадный

У некоторых врагов есть ключевое слово «Беспощадный». В фазе врагов, после розыгрыша атак врагов каждый Беспощадный враг, атаковавший в этой фазе (даже если его атака была отменена), разворачивается и второй раз атакует сыщика (сыщиков), с которым сражается.

Бдительный

У некоторых врагов есть ключевое слово «Бдительный». Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при попытке уйти от Бдительного врага, после применения всех результатов данной проверки этот враг атакует этого сыщика. Не поворачивайте врага после такой атаки. Не имеет значения, сражался ли этот враг с уходившим от него сыщиком.

Печать

Когда игрок вводит в игру карту с ключевым словом «Печать», в качестве дополнительной цены этого ввода он должен найти в мешке хаоса указанный жетон и положить его на эту карту, тем самым запечатав его. Если карта позволяет выбрать один из нескольких жетонов, выбор делает игрок, под чьим контролем она находится. Если в мешке хаоса нет нужного жетона, карта не может войти в игру.

Запечатанный жетон хаоса не считается находящимся в мешке, поэтому его нельзя вытянуть из мешка во время проверки или благодаря свойству.

Когда жетон хаоса освобождается, он возвращается в мешок и больше не считается запечатанным. **Если карта с жетоном (жетонами) хаоса по любой причине выходит из игры, все запечатанные на ней жетоны немедленно освобождаются.**

У ряда карт (с ключевым словом «Печать» или без него) есть свойства, эффект которых запечатывает жетоны хаоса. Это делается тем же образом: найдите в мешке нужный жетон и положите на карту. Если в мешке нет нужного жетона, эффект не срабатывает.

Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Затонувший город» 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 покачаться на волнах***):
  +1, +1, 0, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, 🌑, 🌑, 🌘, 🌕, 🌗, 🌘.
- **Обычный** (***чтобы окунуться в грёзы***):
  +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, 🌑, 🌑, 🌘, 🌕, 🌗, 🌘.
- **Сложный** (***чтобы нырнуть поглубже***):
  0, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, –5, 🌑, 🌑, 🌘, 🌕, 🌗, 🌘.
- **Экстремальный** (***чтобы познать Р'льех***):
  0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, –4, –5, –6, –8, 🌑, 🌑, 🌘, 🌕, 🌗, 🌘.

Теперь игроки могут перейти к **прологу** *(страница 4)*.

Пролог

15 апреля

Что-то не так. Вы давно это чувствуете. Год выдался необычайно холодным, а из-за сильных снегопадов, дождей и туманов небо Новой Англии постоянно затянуто меланхолией. Вся повседневность пропитана раздражительным беспокойством. Незначительные перепалки на углах перерастают в побоища. Из-за закрытых дверей доносятся сдавленные крики и ругань. Немало студентов Мискатоникского университета просто перестали ходить на занятия. В глубине души каждый житель Аркхэма чувствует: что-то изменилось. Так не должно быть.

Перейдите к **сценарию «Последнее дело».**

Сценарий: Последнее дело

Вы сдерживаете дрожь от прохладного весеннего воздуха, стоя в ожидании под мигающим фонарём. Сегодня последний вечер вашей работы на Рэндалла Тиллингаста, местного торговца редкостями. Недавняя посылка антиквара, отправленная из Нового Орлеана, пропала, и он нанял вас добыть её. Это лишь последнее из целого ряда рискованных и зачастую незаконных «поручений» хитрого старика. Выручки, обещанной за это дело, почти хватает, чтобы покрыть остаток вашего долга Тиллингасту.

Оба ваших информатора прибывают вовремя. Руби Стэндиш, знаменитая воровка драгоценностей, приближается со знающей ухмылкой. Отважный репортёр Энди ван Нортвик появляется следом. Похоже, для своих «одолжений» Тиллингаст выбирает самый пёстрый контингент.

Сопоставив показания Руби и Энди, вы получаете примерное представление о том, где может быть посылка. «Я проследила за ней от склада в Саутсайде до нескольких торговцев на чёрном рынке в Ривертауне. Боюсь, безрезультатно», — произносит Руби.

Энди снимает шляпу и вытирает бровь: «Меня чуть не пришили в городской перестрелке. Похоже, Шелдоны и О'Бэнниона взялись за старое».

У двух банд очередная война за территорию — как-то связанная с исчезнувшим грузом с выпивкой. Вероятно, пропавшую посылку просто забрали в охапку вместе с бутылками гангстеров.

Если в этой группе сыщиков есть Венди Адамс: *«Если окажемся на гангстерской территории, постарайся без глупостей, — говорит Энди с явным беспокойством в голосе. — После этого дела у нас будет более чем достаточно денег, чтобы найти твоего отца. Обещаю».*

Вы поёживаетесь от порыва холодного ветра. Руби лукаво улыбается: «Что скажете насчёт небольшого пари? Идём ва-банк. Первый, кто заполучит посылку, получает всё. Надеюсь, вы готовы проиграть», — подмигивает она.

Прежде чем вы успеваете ответить, она растворяется в тенях.

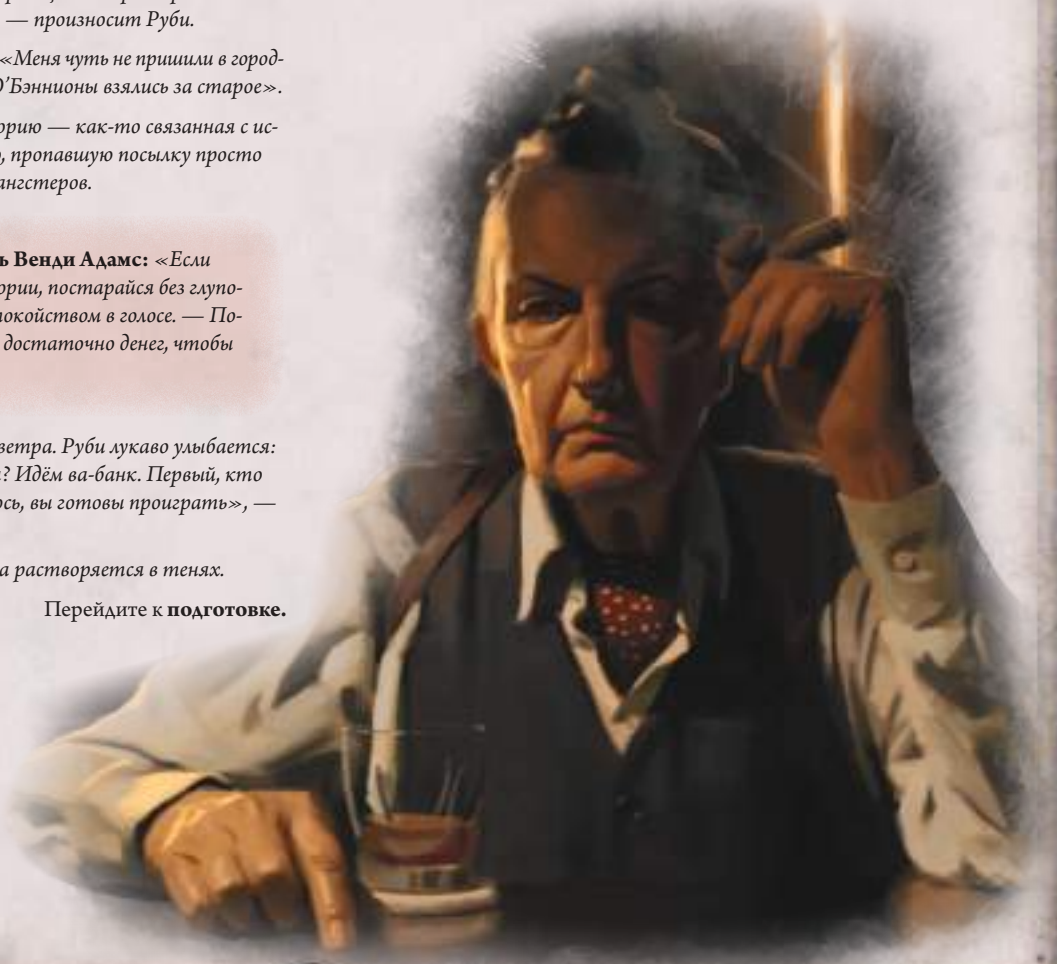
Перейдите к **подготовке.**

Подготовка к сценарию

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Последнее дело», «Сновидения», «Пронизывающий холод», «Запертые двери», «Полуночные маски», «Крысы» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



  Из набора контактов «Полуночные маски» возьмите только карты локаций. Не берите сцены, замыслы и напасти из этого набора.
- Удалите следующие локации из игры: «Больница св. Марии», «Саутсайд», «Кладбище», «Ваш дом» и один случайный экземпляр «Даунтауна».
  - Введите оставшиеся локации в игру (см. расклад локаций на стр. 5).
  - Все сыщики начинают игру в «Эзотерике Тиллингаста».
- Соберите колоду сцен, используя один случайный экземпляр сцены 1а «Допросить банды». Удалите второй экземпляр этой сцены из игры. Отложите в сторону все экземпляры сцен 2 и 3.
- Отложите в сторону следующие карты врагов: «Сейди Шелдон», «Наоми О'Бэннион» и оба экземпляра «Бойца банды».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.



Расклад локаций для сценария «Последнее дело»













НЕ ЧИТАЙТЕ
до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): *Избитые и в синяках, вы ковыляете к «Эзотерике Тиллингаста» и тяжело опираетесь на дверь магазина. На витраже изображена пирамида с круглым глазом, который глядит на вас с напускным безразличием. Что-то в нём всегда казалось вам странным и пугающим. После долгой паузы вы выпрямляетесь, держась за дверной косяк, и входите в лавку. Внутри Руби и Энди стоят вокруг стола Рэндалла и рассматривают небольшую зелёную статуэтку.*

Рэндалл наклоняется в кресле и пристально смотрит на всех собравшихся поверх сложенных треугольником пальцев: «Что ж, лучше поздно, чем никогда. Мои подозрения подтвердились: реликвия подлинная. Хорошо сработано. Что, если я скажу вам, что у меня есть такое выгодное предложение, что от него просто нельзя отказаться?»

- Запишите в журнал кампании, что *Руби выиграла пари*.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Сверьтесь с журналом кампании. Если *сыщики обнаружили инопланетный язык*, вы находите этот знак:

  ⋞

  Запишите перевод «Глубина» под знаком ⋞ на листе знаков в журнале кампании. Этот знак переведён.
- Перейдите к **интерлюдии I «Предложение, от которого нельзя отказаться»** *(страница 6)*.

Исход 1: *С посылкой в руках вы возвращаетесь в «Эзотерику Тиллингаста» в сопровождении Руби Стэндиш. Воровка драгоценностей неохотно признаёт, что вы выиграли её небольшое пари, и обещает угостить вас выпивкой, позабыв про предложенный ва-банк. Под звон серебряного колокольчика вы входите в знакомый душный магазин. Через пару мгновений раскрытая коробка уже стоит на столе Рэндалла. Внутри находится небольшой нефритово-зелёный идол, завёрнутый в ткань.*

«Я как нельзя впечатлён», — произносит Тиллингаст, разглядывая фигурку сверкающим взглядом. Когда вы смотрите на идола, у вас начинает кружиться голова. Руби нервно меряет шагами фойе и резко обращается к вашему нанимателю: «Значит так, Тиллингаст. Мы выполнили свою часть сделки. Где наша доля?» Дверной колокольчик снова звенит, когда возвращается Энди. Рэндалл садится за стол и пристально смотрит на всех собравшихся поверх сложенных треугольником пальцев: «Мои подозрения подтвердились: реликвия подлинная. Хорошо сработано. Что, если я скажу вам, что у меня есть такое выгодное предложение, что от него просто нельзя отказаться?»

- Запишите в журнал кампании, что *Руби проиграла пари*.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Сверьтесь с журналом кампании. Если *сыщики обнаружили инопланетный язык*, вы находите этот знак:

  ⋞

  Запишите перевод «Глубина» под знаком ⋞ на листе знаков в журнале кампании. Этот знак переведён.
- Перейдите к **интерлюдии I «Предложение, от которого нельзя отказаться»** *(страница 6)*.



Интерлюдия I: Предложение, от которого нельзя отказаться

Интерлюдия 1: *«То, что вы принесли, — не простая диковинка. Её купили по большой цене у торговца в Египте, который получил её от родственника, купившего её в Пекине, ну, вы знаете, как это бывает», — ухмыляется Рэндалл, пока вы любуетесь древним артефактом. Это смутно похожая на человеческую фигурка в сгорбленном сидячем положении с тяжёлой осьминожьей головой и спрутоподобными чертами. В её выражении чувствуется что-то злобное, есть что-то омерзительное даже в том, как она вылеплена. Вы обнаруживаете, что от неё сложно отвести взгляд.*

Если среди вас есть сыщик с чертами *агентство, детектив* или *преступник*: *Драматическая история Рэндалла о приобретении артефакта звучит слишком наигранно. У вас есть причины полагать, что древнюю статуэтку заполучили незаконными способами. К сожалению, это ничего не говорит вам об истинном происхождении артефакта.*

«Это единичная реликвия доисторического, даже, осмелюсь сказать, дочеловеческого происхождения», — нарушает тишину голос Рэндалла. Дальнейший рассказ эксцентричного антиквара поражает воображение. Бизнесмен приводит свидетельства некоего древнего космического столкновения и считает, что вся земля находится на грани апокалипсиса, похожего на тот, что уничтожил создателя статуэтки.

«Во всей человеческой истории, в каждой отдельной мифологии, существует история о великом потопе. О катаклизме. Ещё есть легенды о великом городе-государстве, бастионе знаний и силы, опустившемся на морское дно. Человечество давало ему разные названия. Атлантида. Му. Лемурия. Но его истинное *название, предшествующее самой истории, —* **Р'льех**.

После долгого и обширного исследования и при помощи безумного моряка по имени Густав я смог определить относительные координаты древнего города. Это участок в южной части Тихого океана, где по неизвестным причинам затонуло или пропало множество судов. Что подводит меня к моему предложению. Мне нужен кто-то отважный и умелый, чтобы возглавить экспедицию в этот древний город. Кто-то, кто сможет принести из него доказательства древних знаний, изучить его тайны и записать его чудеса. Мне нужно, чтобы этим кем-то были вы», — говорит Рэндалл, глядя сперва на вас, затем на Руби и Энди.

«Если примете моё предложение, — продолжает он, — я прощу вам все оставшиеся долги и обеспечу достойную пенсию. Весьма *достойную. И, конечно же, окажу помощь и в решении* других *ваших забот».*

Вы возвращаетесь мыслями к этим другим «заботам».

- В порядке игроков каждый сыщик должен выбрать разную **задачу** из вариантов на страницах 7–9 и разыграть её раздел. *(см. «**Задачи**» на странице 7.)*
- После того как каждый сыщик выбрал задачу и разыграл её раздел, перейдите к **интерлюдии 2** *(страница 9)*.

Задачи в «Затонувшем городе»

Каждый сыщик должен выбрать разную задачу, которую он будет выполнять в ходе этой кампании. Задачи обозначают обязательства сыщиков и причины, по которым они оказались вовлечены в тёмные дела Тиллингаста.

- Все сыщики должны выбрать разные задачи.
- Каждая задача рекомендуется для определённого рода сыщиков. Однако сыщик может выбрать любую задачу, даже если она ему не рекомендуется *(вам решать, как ваш сыщик вообще вляпался в эту передрягу!)*.
- Каждой задаче соответствует двусторонняя карта ***задачи*** из одноимённого набора контактов, который отмечен этим символом:
- Изначально задача входит в игру стороной слабости вверх. Не вводите эту карту в игру стороной актива вверх, пока не получите такого указания.
- В ходе каждого сценария кампании стремитесь получить хотя бы по одной отметке в графах своих задач. Также вы будете получать указания разыграть сюжетный раздел при подготовке и/или исходе сценария в зависимости от ваших задач. *(Обратите внимание, что такой текст может повлиять на подготовку)*.
- Получив указание поставить или стереть одну или несколько отметок в графе задачи в журнала кампании, ставьте и стирайте отметки в ячейках, расположенных в графе «Задачи» вашего сыщика.
- По ходу кампании вы будете получать опыт и/или награды за отметки в графе своей задачи. Чем больше отметок в своей задаче поставит сыщик, тем лучше. Не игнорируйте свои задачи, если хотите достигнуть более благоприятного исхода кампании!

Задача: Лучше дома места нет

Рекомендуется для Выжившего (✦), *охотника, путешественника* и *скитальца*.

Мистер Тиллингаст всегда был добр к вам. Конечно, из-за него вы чаще положенного попадали в неприятности и оказывались на пороге смерти. Но когда удача отвернулась от вас, именно Тиллингаст забрал вас с улицы. Именно он платил за тёплую постель и горячий ужин в пансионе Мамаши. Деньги, которые он обещал за это дело, наконец помогут вам встать на ноги. Вы знаете, что он всё уладит.

- Запишите «Лучше дома места нет» в свою графу задачи журнала кампании.
- Найдите в наборе контактов «Задачи» постоянный сюжетный актив «Лучше дома места нет» и добавьте его в свою колоду до конца кампании.

Задача: Путь веры

Рекомендуется для Хранителя (✪), Мистика (▲), *благословенного, верующего, избранника, охотника* и *чародея*.

Сколько вы себя помните, вы всегда верили в высшую силу, нечто, что направляет вашу руку и освещает ваш путь. В вашей жизни никогда не было места для сомнений. Несколько месяцев назад вы узнали в витраже лавки Тиллингаста немигающий глаз из своих снов. Это был знак свыше. Сила, направляющая вас, привела сюда. Поэтому когда Тиллингаст впервые попросил об «одолжении», вы с лёгкостью согласились, а когда он обратился к вам во второй раз, вы добросовестно отозвались. Таких одолжений было множество. Но последняя просьба Тиллингаста чем-то отличается. Вы не можете отогнать чувство, что именно поэтому вы здесь. У вас нет иного выбора, кроме как согласиться.

- Запишите «Путь веры» в свою графу задачи журнала кампании.
- Найдите в наборе контактов «Задачи» постоянный сюжетный актив «Путь веры» и добавьте его в свою колоду до конца кампании.

Задача: По струнке

Рекомендуется для Хранителя (✪), *ветерана, детектива, охотника*, а также сыщиков с чертами *агентство* и *полиция*.

Иногда вы задумываетесь о том, вспоминают ли о вас бывшие товарищи. Вы были восходящей звездой и быстро продвигались по службе. Для вас не было ничего невозможного… до момента, когда вы неожиданно и постыдно впали в немилость. Какого бы почёта вы ни добились, от него уже наверняка ничего не осталось. Ваши бывшие коллеги позаботились о том, чтобы вы не смогли зарабатывать на хлеб честным трудом, так что вы обратились к Тиллингасту, чтобы прокормить себя. Он часто говорил о своих связях в Аркхэме; вы всегда надеялись, что он поможет вам вернуть прежнюю должность и восстановить доброе имя.

- Запишите «По струнке» в свою графу задачи журнала кампании.
- Найдите в наборе контактов «Задачи» постоянный сюжетный актив «По струнке» и добавьте его в свою колоду до конца кампании.



Задача: Большой куш

Рекомендуется для Ловкача (◈), *клерка, предпринимателя, преступника,* а также сыщиков с чертой *бомонд*.

За прошедшие годы вы делали разные вещи. Вещи, в которых вы никогда бы не признались в приличном обществе. Вещи, из-за которых у вас могли быть большие неприятности. Но это всё в прошлом. Это ваш шанс начать с чистого листа, как много лет назад обещал вам Тиллингаст, оплатив ваши старые долги. С того времени антиквар всегда хорошо с вами обращался. То, что обещает Тиллингаст, наконец позволит вам устроить свою жизнь по собственным правилам. Нужно лишь пережить очередное сумасбродное поручение. Уж лучше бы оно того стоило.

- Запишите «Большой куш» в свою графу задачи журнала кампании.
- Найдите в наборе контактов «Задачи» постоянный сюжетный актив «Большой куш» и добавьте его в свою колоду до конца кампании.



Задача: Показать себя

Рекомендуется для *артиста*, а также сыщиков с чертами *агентство, бомонд* и *Серебряные Сумерки*.

Вы слышали, как вас обсуждают у вас за спиной. «Мёртвый груз, — называют вас. — Обуза для общества». Ваш собственный дядя уверен в вашей некомпетентности. Только на прошлой неделе вы подслушали, как некоторые ваши «друзья» распускали о вас слухи. Они явно не знают, о чём говорят. Вы им покажете. Рэндалл обещал вам всё необходимое, чтобы подняться на вершину, чтобы показать этим язвительным негодяям, из какого вы на самом деле теста. Вам нужно это дело, чтобы доказать всем, что вы не посмешище, как считают ваши сверстники. Это идеальная возможность для вашего славного восхождения к власти.

- Запишите «Показать себя» в свою графу задачи журнала кампании.
- Найдите в наборе контактов «Задачи» постоянный сюжетный актив «Показать себя» и добавьте его в свою колоду до конца кампании.



Задача: Не навреди

Рекомендуется для *ассистента, врача, ветерана, клерка* и *служителя*.

Люди всегда полагались на вас, когда что-то шло не так. Будь то расцарапанное колено, потерянная вещь или еда на ужин, часто именно на вас всё держится, когда многое поставлено на кон. За всё ваше время работы с Рэндаллом он всегда находил вашим талантам хорошее применение; скользкий делец никогда не давал вам простых задач, но вы всегда принимали его вызов. Кто-то может даже сказать, что вам это нравилось. Если хорошо справитесь с этим самым последним делом, того, что он обещал, хватит на жизнь вашей мечты.

- Запишите «Не навреди» в свою графу задачи журнала кампании.
- Найдите в наборе контактов «Задачи» постоянный сюжетный актив «Не навреди» и добавьте его в свою колоду до конца кампании.

Задача: Сны о разрушении

Рекомендуется для Мистика (◬), *артиста, культиста, проклятого, сновидца, художника, чародея* и *ясновидящего*.

Каждую ночь в течение последнего года вас мучают жуткие кошмары. Видения ужасных бедствий и улиц в руинах. Сквозь эти сны, словно тени, проплывают призраки утопленников. И над всем этим возвышается безымянный силуэт. Вы посетили магазин Тиллингаста в надежде найти ответы в оккультных книгах на его полках и вскоре оказались втянуты в растущее предприятие проницательного дельца. Рэндал обещал дать вам ответы; если выполните его последнюю задачу, он наверняка поможет вам познать истину… правда ведь?

- Запишите «Сны о разрушении» в свою графу задачи журнала кампании.
- Найдите в наборе контактов «Задачи» постоянный сюжетный актив «Сны о разрушении» и добавьте его в свою колоду до конца кампании.

Задача: Окунуться с головой

Рекомендуется для Искателя (), *детектива, репортёра, учёного, ясновидящего,* а также сыщиков с чертами *агентство* и *Мискатоник*.

Вы вообще не планировали иметь дел ни с Рэндаллом, ни с мафией, ни с кем из них. По правде говоря, вы проклинаете линию расследования, которая вывела вас за пределы прошлой уютной жизни и привела сюда. Но вы никогда не могли подавить неумолимое желание понять окружающий мир. Хотя вас много раз предупреждали, что любопытство в итоге вас погубит, вы не могли противиться зову неизвестности. Рэндалл обещал вам всё это и даже больше. Это дело поднимет вам карьеру и позволит засветиться, если только вы правильно разыграете карты.

- Запишите «Окунуться с головой» в свою графу задачи журнала кампании.
- Найдите в наборе контактов «Задачи» постоянный сюжетный актив «Окунуться с головой» и добавьте его в свою колоду до конца кампании.

Интерлюдия 2: *Вы прищуриваетесь и смотрите на Рэндалла. Он что-то недоговаривает. Есть какая-то уловка. У Тиллингаста всегда находится какой-нибудь козырь в рукаве. Так же, как у него всегда находится ещё одно дело. Вы спрашиваете его, в чём подвох, и он вздыхает: «Я думал, это очевидно, но эта экспедиция, скорее всего, будет довольно рискованной. Поэтому я посчитал нужным доверить её вам. Вы показали себя весьма изобретательным человеком. И, как я говорил, я намереваюсь щедро вас наградить».*

Сыщики должны выбрать одно:

- Отказаться. Перейдите к **интерлюдии 3.**
- Принять его предложение. Перейдите к **интерлюдии 4**.

Интерлюдия 3: *Здесь должна быть какая-то уловка. Иначе Тиллингаст не использовал бы такую соблазнительную наживку. Вы его насквозь видите. Вы отрицательно качаете головой.*

«Тогда убирайтесь, — ледяным тоном говорит Тиллингаст, указывая на дверь. — Мне от вас больше нет пользы. Однако, смею вас заверить, что если хоть словом промолвитесь кому-нибудь об этом, то горько пожалеете». Не говоря ни слова, вы выходите из магазина, оставив позади все чудеса — и опасности, — которые припас для вас Тиллингаст.

- Сыщики проиграли в кампании.

Интерлюдия 4: *Какие бы у него ни были причины что-то скрывать, предложение слишком соблазнительное, чтобы от него отказываться. Руби и Энди согласно кивают вместе с вами. На лице Тиллингаста появляется знакомая ухмылка. «Какая прелесть. Я надеялся, что вы согласитесь. Поистине, такой шанс выпадает раз в жизни. Могу вас заверить, что эта экспедиция изменит* всё*».*

После того как Энди договаривается насчёт внушительного запаса плёнки, а Руби набивает цену, Тиллингаст очерчивает план экспедиции. Завтра поезд отвезёт вас в Сан-Франциско, откуда на «Кассандре» вы доплывёте до предоставленных координат на юге Тихого океана. Пока Тиллингаст рассказывает детали, в его голосе сквозит почти детский восторг. «Собранных припасов при необходимости хватит на несколько месяцев экспедиции. Тем не менее будьте готовы ко всему».

Перейдите к **интерлюдии II «Экспедиция в Р'льех»** *(страница 10).*





Интерлюдия II: Экспедиция в Р'льех

Древний город появляется на горизонте одним ранним вечером. Выйдя из каюты, вы видите, как Энди и Руби вглядываются в иззубренный блёклый горизонт по правому борту. Древний город оказывается нагромождением обрушенных башен, запутанных кварталов и неровных троп, образующих петли подобно крысиному гнезду. Энди чуть не роняет камеру, когда порывистая волна поднимает нос судна и с резким треском опускает его.

«Вы ведь тоже это видите. Он настоящий. Скажите мне, что он настоящий», — говорит Энди, лихорадочно запихивая в свою потёртую камеру новую плёнку. Со смесью восхищения и страха вы с членами экипажа любуетесь умопомрачительным горизонтом. Изо ртов инопланетных статуй и входов в древние гробницы льются потоки воды. Над обсидиановыми каньонами Р'льеха порхают призрачные формы. Город не похож ни на одну из построек, возведённых людьми.

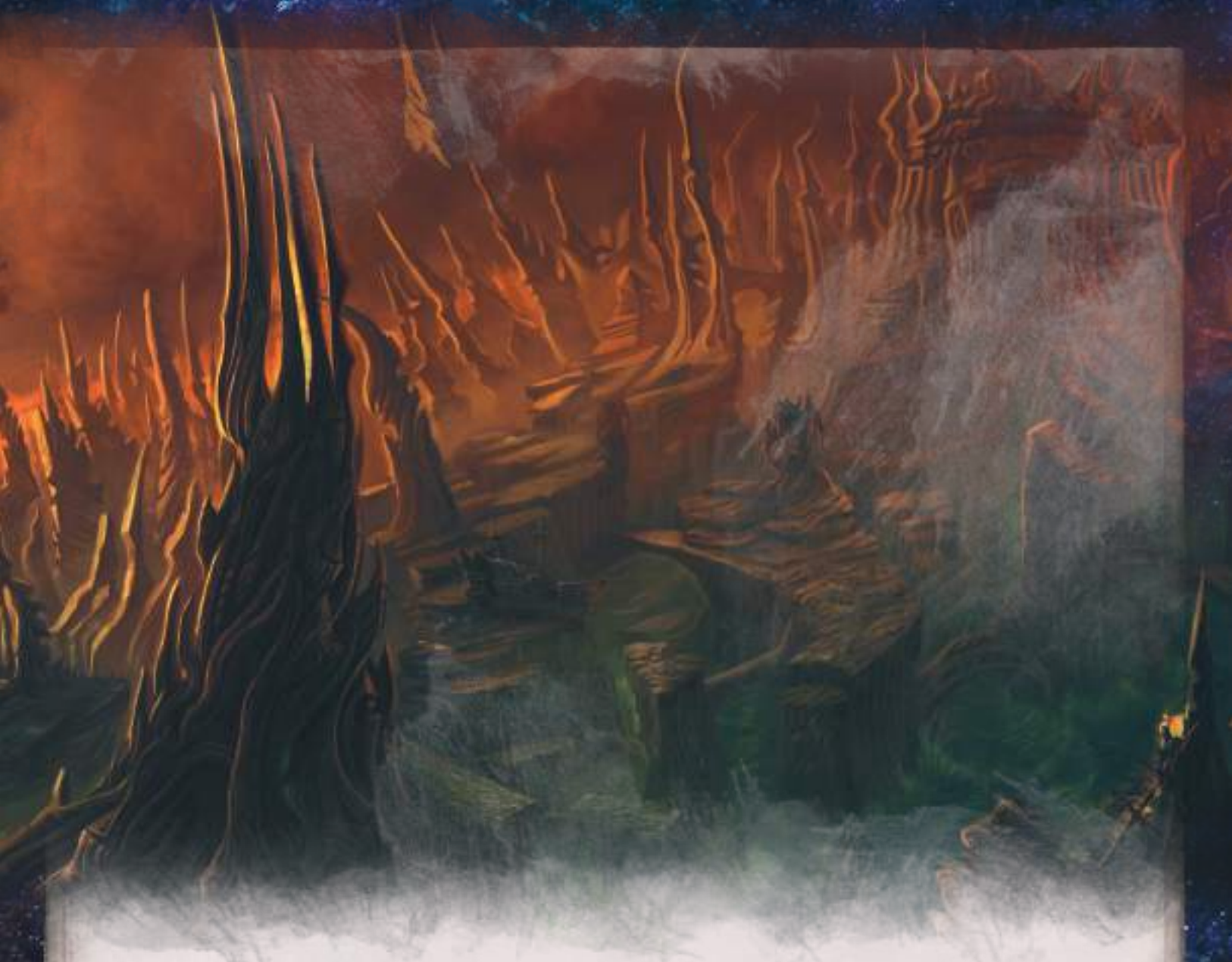
Вы вдруг понимаете, что одними губами произносите его название. Даже невозмутимая Руби выглядит ошеломлённой, когда корабль огибает скалистое мелководье и заходит в широкую гавань. Экспедиция высаживается и разбивает лагерь на берегу из чёрного песка у подножия высокого обсидианового шпиля. В его основании безмолвными стражами возвышаются зловещие гигантские двери. В первую ночь члены экспедиции едва ли перекидываются парой слов; Энди весь вечер корпит над обсидиановым камнем с набором светящихся знаков, а Руби с любовью перекладывает вещи в своей сумке для инструментов.

Утром вы обсуждаете, какой дорогой пойти. Тиллингаст предоставил достаточно снаряжения для погружения и восхождения, а пайков хватит минимум на две недели разведки по суше, прежде чем вам понадобится вернуться на берег. Однако у Энди и Руби возникли разногласия. Энди хочет пойти по побережью до разрушенной западной стены у входа в бухту. Руби, которую всегда манит высота, хочет заглянуть за горизонт, чтобы набросать карту города. Она с восторгом указывает на далёкую постройку в глубине острова, похожую на собор.

В зависимости от того, за каким персонажем вы хотите последовать, можете начать исследовать город либо с запада на восток, либо с востока на запад. Сыщики должны совместно решить:

- Последовать за Энди по побережью к Западной стене. Перейдите к **Западной экспедиции.**
- Последовать за Руби через Обсидиановые каньоны к большой постройке в глубине острова. Перейдите к **Восточной экспедиции**.

Западная экспедиция: *Что-то в далёкой разрушенной стене и затонувших шпилях манит вас. Когда вы соглашаетесь пойти вместе с Энди на запад, он облегчённо вздыхает: «Я, конечно, и сам могу справиться, но, если придётся нырять, я бы… — он на миг отрешённо смотрит вдаль. — Не хочу вас пугать, но могу поклясться, что видел, как под водой плавает что-то человекоподобное. Буду рад, если окажусь там не один». С неожиданной тревогой вы вглядываетесь в край бухты над толщей чёрной воды. Над гребнем волны что-то появляется и сразу исчезает. Вам кажется, будто за вами кто-то следит.*



«Значит, две недели, — говорит Руби, забрасывая на плечо моток верёвки. — Встретимся здесь через две недели. Не забудьте водолазные костюмы. И не помрите там. Страшно не хочу потерять своего любимого соперника».

- Запишите в журнал кампании, что *экспедиция отправилась на запад.*
- Выберите сыщика. Тот сыщик добавляет в свою колоду сюжетный актив «Энди ван Нортвик». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Её можно найти в наборе контактов «Экспедиция». Этот набор отмечен следующим символом:
- Удалите 1 жетон из мешка хаоса. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон до конца кампании.
- Перейдите к **сценарию «Западная стена»** *(страница 12).*

Восточная экспедиция: *С самого момента высадки вы не могли оторвать взгляд от фантасмагорического горизонта. Когда вы соглашаетесь пойти вместе с Руби на восток, на её лице появляется едва заметная улыбка. «Так и быть, можете увязаться за мной. Главное не задерживайте меня», — ухмыляется она. Через гибельные каньоны в вашу сторону проносится резкий порыв ветра, принося с собой вонь древнего разложения и другой, более сладкий запах. Вдалеке угрожающе клубятся штормовые облака.*

«Давайте вернёмся сюда через две недели», — говорит Энди, перезаряжая камеру уже с десятый раз со времени вашего прибытия. Прежде чем вы расходитесь, молодой репортёр передаёт вам обсидиановую табличку, которую нашёл вчера вечером, и бормочет, что лингвист из него так себе. «Не уверен, что это вообще значит, но эти знаки встречаются по всему городу. Может, вам удастся узнать больше».

- Запишите в журнал кампании, что *экспедиция отправилась на восток.*
- Выберите сыщика. Тот сыщик добавляет в свою колоду сюжетный актив «Руби Стэндиш». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Её можно найти в наборе контактов «Экспедиция». Этот набор отмечен следующим символом:
- Перейдите к **сценарию «Обсидиановые каньоны»** *(страница 32).*

Сценарий: Западная стена

Сверьтесь с журналом.

- Если *экспедиция отправилась на запад,* перейдите к **Западной стене 1.**
- Если *экспедиция отправилась на восток,* перейдите к **Западной стене 2.**

Западная стена 1: *Чем дальше вы продвигаетесь на запад, тем очевиднее становится, что пляж, по которому вы идёте, является верхушкой древней кольцевой стены. Глубоко под водой стена круто уходит вниз к круглой площади на морском дне. При некотором планировании вы сможете безопасно спуститься, передвигаясь между воздушными карманами в старых руинах. Если будете осторожны, скорее всего, достигните дна живыми.*

- Если у сыщика в группе есть задача «Не навреди», он разыгрывает соответствующий текст справа.

Перейдите к **подготовке (вариант I: Западная экспедиция)** *(страница 13).*

Западная стена 2: *Р'льех продолжает подниматься, сотрясая неустойчивые опоры древнего города. По полуразрушенным слоям ветхой каменной кладки и провалившимся коридорам можно, хоть и с трудом, добраться до суши. Чтобы подняться безопасно, придётся взбираться по обширной поверхности древней стены, передвигаясь между воздушными карманами. Вы знаете об угрозе кессонной болезни и понимаете, что нельзя просто всплыть наверх. Если будете осторожны, скорее всего, достигните суши живыми.*

- Если у сыщика в группе есть задача «Не навреди», он разыгрывает соответствующий текст справа.

Перейдите к **подготовке (вариант II: Восточная экспедиция)** *(страница 14).*

Задача: Не навреди

Читайте, только если у вас есть задача «Не навреди»:

Готовясь покорять стену, вы замечаете, что на чёрном песке ничком лежит тело. Это мужчина в изорванном лоскутном плаще. Не задаваясь вопросами о том, как он сюда попал, вы приближаетесь к нему и проверяете пульс. Он ещё жив, но сильно ранен. Из круглых укусов на его шее, руках и груди сочится жёлтый гной. Вы, насколько можете, перевязываете его раны, потом приводите его в себя при помощи нюхательной соли. Он открывает глаза и произносит единственное слово: «Матерь». Вы смотрите на остальных. Этому человеку явно нужна помощь.

Вы должны выбрать одно:

- *«Давайте возьмём его с собой. Его ещё можно спасти».* Закончив подготовку к этому сценарию, положите 1 безысходность на замысел. Запишите в журнал кампании, что *экспедиция помогла паломнику.*
- *«Давайте оставим его здесь».* Когда вы будете открывать стартовую локацию в следующем сценарии, не кладите на неё улики. Запишите в журнал кампании, что *экспедиция ушла без паломника.*



Подготовка (вариант I): Западная экспедиция

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Западная стена», «Наследие космоса», «Глубоководные», «Наводнение», «Р'льех», «Звёздные отродья», «Неотвратимый», «Подводные существа» и «Агенты Ктулху». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Соберите все локации из набора контактов «Западная стена».
  - Введите «Западную стену» в игру на уровень 1, как указано на схеме расклада локаций справа.
  - Отложите в сторону, вне игры, локации «Затонувшая хибара», «Обсидиановые опоры», «Океанская лестница», «Подводное хранилище » и «Раздробленные руины ».
  - Соберите все оставшиеся локации-***тропы***, случайным образом выберите 2 из них и удалите из игры.
  - Перемешайте оставшиеся локации-***тропы*** вместе с отложенными локациями «Затонувшая хибара», «Океанская лестница» и «Раздробленные руины ». Введите 6 из них в игру на уровни 2–4 под «Западной стеной» закрытой стороной вверх.
  - Перемешайте 2 оставшиеся локации-***тропы*** вместе с отложенной локацией «Обсидиановые опоры», чтобы вы не знали, какая из них где, и введите их в игру на уровень 5 закрытой стороной вверх.
  - Все сыщики начинают игру в «Западной стене».
- Отложите в сторону, вне игры, врага «Неотвратимый», слабость «Охотящийся паразит» и двустороннюю напасть «Морской барельеф ».
- Найдите в наборе контактов «Звёздные отродья» врага «Коралловое звёздное отродье» и отложите его в сторону, вне игры. Удалите из игры все остальные карты из набора контактов «Звёздные отродья».
- Соберите колоду сцен, используя сцену 1a «Спуск в бездну». Удалите другую сцену из игры.
- В порядке игроков каждый сыщик может выбрать 1 актив-***вещь*** из набора контактов «Экспедиция», который будет под его контролем в начале сценария. Этот набор отмечен следующим символом:



- Добавьте жетоны затопления в резерв жетонов.
  - Повысьте уровень затопления каждой локации на уровнях 2–5.
  - Повысьте уровень затопления каждой локации на уровнях 4–5, сделав их полностью затопленными.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Соседние локации в «Западной стене»

В этом сценарии карты локаций размещаются внутри структуры из 5 уровней.

- У каждой позиции в структуре есть уровень (1–5), начиная от «Западной стены» на уровне 1 и заканчивая крайними нижними локациями на уровне 5.
- Любой эффект, ссылающийся на уровень локации, ссылается на номер её ряда, указанный слева на схеме расклада локаций.
- **В ходе сценария каждая локация связана с каждой другой локацией в ряду на один выше и ниже неё. Локации в одном ряду не связаны между собой.**

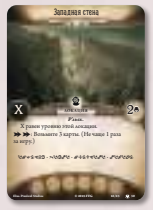
Одиночный режим

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

- Сыщики могут самостоятельно выбрать, какой вариант сценария играть.
- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , , , .
- Сыщики не получили никаких артефактов.

Расклад локаций для сценария «Западная стена» (вариант I)

Уровень 1



Уровень 2



Уровень 3



Уровень 4



Уровень 5



Подготовка (вариант II): Восточная экспедиция

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Западная стена», «Наследие космоса», «Глубоководные», «Наводнение», «Р'льех», «Звёздные отродья», «Неотвратимый», «Подводные существа» и «Агенты Ктулху». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Соберите все локации из набора контактов «Западная стена».
  - Введите «Обсидиановые опоры» в игру на уровень 1, как указано на схеме расклада локаций справа.
  - Отложите в сторону, вне игры, локации «Западная стена», «Затонувшая хибара», «Океанская лестница», «Подводное хранилище » и «Раздробленные руины ».
  - Соберите все оставшиеся локации-***тропы***, случайным образом выберите 2 из них и удалите из игры.
  - Перемешайте оставшиеся локации-***тропы*** вместе с отложенными локациями «Затонувшая хибара», «Океанская лестница» и «Раздробленные руины ». Введите 6 из них в игру на уровни 2–4 над «Обсидиановыми опорами» закрытой стороной вверх.
  - Перемешайте 2 оставшиеся локации-***тропы*** вместе с отложенной локацией «Западная стена», чтобы вы не знали, какая из них где, и введите их в игру на уровень 5 закрытой стороной вверх.
  - Все сыщики начинают игру в «Обсидиановых опорах».
- Соберите колоду сцен, используя сцену 1а «Восхождение по стене». Удалите другую сцену из игры.
- Сверьтесь с журналом. Если *существо повержено,* удалите набор контактов «Неотвратимый» из игры.
- Отложите в сторону, вне игры, слабость «Охотящийся паразит» и двустороннюю напасть «Морской барельеф ».
- Найдите в наборе контактов «Звёздные отродья» врага «Коралловое звёздное отродье» и отложите его в сторону, вне игры. Удалите из игры все остальные карты из набора контактов «Звёздные отродья».
- В порядке игроков каждый сыщик может выбрать 1 актив-***вещь*** из набора контактов «Экспедиция» или 1 полученный актив-***артефакт***, который будет под его контролем в начале сценария. Набор контактов «Экспедиция» отмечен следующим символом:
- Добавьте жетоны затопления в резерв жетонов.
  - Повысьте уровень затопления каждой локации на уровнях 1–4.
  - Повысьте уровень затопления каждой локации на уровнях 1–2, сделав их полностью затопленными.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Соседние локации в «Западной стене»

В этом сценарии карты локаций размещаются внутри структуры из 5 уровней.

- У каждой позиции в структуре есть уровень (1–5), начиная от «Обсидиановых опор» на уровне 1 и заканчивая крайними верхними локациями на уровне 5.
- Любой эффект, ссылающийся на уровень локации, ссылается на номер её ряда, указанный слева на схеме расклада локаций.
- **В ходе сценария каждая локация связана с каждой другой локацией в ряду на один выше и ниже неё. Локации в одном ряду не связаны между собой.**

Расклад локаций для сценария «Западная стена» (вариант II)

Уровень 5



Уровень 4



Уровень 3



Уровень 2



Уровень 1



Одиночный режим

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

- Сыщики могут самостоятельно выбрать, какой вариант сценария играть.
- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , , , , , , , , .
- В журнале нет записи *«существо повержено»*.
- Сыщики не получили никаких артефактов.

НЕ ЧИТАЙТЕ
до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены): *С помощью остальных участников экспедиции вы, прихрамывая, добираетесь до места назначения, делая передышки в редких воздушных карманах среди руин. В тёмном океане за стеной шныряют кошмарные силуэты. Все существа, обитающие в окрестностях опор Р'льеха, странные и искажённые. Вы чувствуете, что вскоре встретитесь с ними вновь — в своих кошмарах.*

- Вычеркните надпись «Западная стена» на карте Р'льеха в журнале кампании.
- Если у сыщика есть задача «Не навреди», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Сверьтесь с журналом.
  - Если *экспедиция отправилась на запад*, перейдите к **исходу 3**.
  - Если *экспедиция отправилась на восток*, перейдите к **сценарию «Гробница Спящего»** *(страница 38)*.

Исход 1: *Океанское дно своей фантасмагорией зловещей флоры и кошмарных существ похоже на сон. Через лес глубинных водорослей безмятежно плывёт мутировавшая рыба-удильщик, которую иначе как допотопной не назовёшь. Другое глубоководное существо со светящимися глазами и иззубренной пастью плывёт в вашу сторону, но поворачивает, когда натыкается на мерцающее поле, удерживающее воду.*

- Вычеркните надпись «Западная стена» на карте Р'льеха в журнале кампании.
- Если у сыщика есть задача «Не навреди», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Перейдите к **исходу 3**.

Исход 2: *Древний город сотрясается, и вас сбивает с ног. Руби ругается себе под нос, а вы пытаетесь сохранить равновесие, стоя на упавшей колонне. Город Р'льех продолжает подниматься. Когда дрожь в конце концов стихает, Руби подходит к вам и смотрит на идеальный круг черноводной гавани. «Чёрт побери, — говорит она. — Я поспорила с Энди, что мы вернёмся первыми. Но этот паинька ведь не будет требовать выигрыш, если я сделаю вид, что сломала ногу, не правда ли?» Вы вздыхаете и направляетесь обратно к «Кассандре», оставляя Руби перевязывать себе икру правой ноги. Вам не терпится вернуться.*

- Вычеркните надпись «Западная стена» на карте Р'льеха в журнале кампании.
- Если у сыщика есть задача «Не навреди», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Перейдите к **сценарию «Гробница Спящего»** *(страница 38)*.

Исход 3: *Древний купол на морском дне загадочно мерцает. Пока вы любуетесь необычайными пейзажами, сверху отламывается кусок обсидиана и падает на купол. Но тот не разбивается, а исходит волнами и пропускает глыбу сквозь себя. Камень с грохотом падает на дно. Что-то в центре создаёт барьер, который удерживает воду, но не твёрдые объекты.*

К какой бы странной технологии барьер ни относился, Тиллингаст, скорее всего, ей заинтересуется. Другой вариант — направиться в Р'льех: круглая дверь у основания стены, расположенная под таким же мерцающим барьером, манит вас в город.

- Сыщики должны выбрать одно:
  - Если хотите узнать тайну морского купола, перейдите к **сценарию «Затонувший квартал»** *(страница 16)*.
  - Если хотите войти в подземную часть Р'льеха, перейдите к **сценарию «Пасека»** *(страница 19)*.

Задача: Не навреди

Читайте, только если у вас есть задача «Не навреди»:

Сверьтесь с журналом.

- Если *экспедиция помогла паломнику*, перейдите к **задаче 1**.
- В противном случае перейдите к **задаче 2**.

Задача 1: *Состояние мужчины быстро ухудшается. К концу вашего нелёгкого пути он начинает кашлять зловонной жёлтой мокротой. Как только вы сходите с опасной тропы, он с криком сгибается пополам и хватается за грудь и лицо. На его шее и плечах появляются маленькие отверстия, а затем его кожа лопается, как кожура гнилого фрукта, и из раны выливается поток извивающихся червеобразных паразитов. Пасть каждого червя полна мелких неровных зубов и истекает тем же жёлтым гноем, что сочится из тела жертвы. То, что осталось от мужчины, медленно встаёт, словно мерзкая марионетка, и тянет к вам окровавленную руку. Из неё вылезает червь с резиновой шкурой и дрожит, будто принюхиваясь.*

- Найдите отложенную напасть «Охотящийся паразит» и добавьте в свою колоду до конца кампании. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- Вы сделали, что могли, чтобы помочь жертве. Поставьте 2 отметки в графе задачи «Не навреди» журнала кампании.

Задача 2: *Даже после того, как вы прошли стену, вас не покидают мысли о мужчине, которого вы оставили позади. Его умоляющие глаза и сипящий кашель до конца жизни будут преследовать вас в кошмарах. Могли ли вы спасти его? Или хотя бы позволить ему умереть с достоинством?*

- Вы не помогли нуждающемуся. Получите 1 ментальную травму.
- Сотрите 1 отметку в графе задачи «Не навреди» журнала кампании.

Сценарий: Затонувший квартал

Затонувший квартал 1: *Со звуком электрического разряда вы входите внутрь морского купола. Круглая площадь на океанском дне изрезана затопленными трещинами и усыпана обломками. Как бы вы ни старались, вы не можете оторвать взгляд от океана за пределами инопланетного барьера. Сквозь мрачные глубины проплывает соцветие медуз. Если силовое поле по какой-то причине исчезнет, экспедиция точно не сможет устоять под таким потоком.*

Сверьтесь с журналом.

- Если *экспедиция отправилась на запад*, перейдите к **Затонувшему кварталу 2**.
- Если *экспедиция отправилась на восток*, перейдите к **Затонувшему кварталу 3.**

Затонувший квартал 2: *«Полагаю, источник вон там», — указывает Энди на круглую постройку в центре площади. Мерцающую сферу над вами облизывают заряды электричества. Здание является источником окружающего свечения и, предположительно, силового поля, защищающего руины от толщи океанской воды. Внутри находится вращающийся предмет, похожий на модель звёздной системы: сложный механизм из парящих сфер и жужжащих шестерней, находящийся под постоянным напряжением. В его центр заключена раскалённая сфера. Энди нервно оглядывается: «Эта штука здесь всё питает. Не знаю, что случится, если мы её вынем, но… похоже, Тиллингасту бы она приглянулась».*

Прежде чем вы успеваете возразить, он берётся за древний механизм управления. Может, есть способ вынуть сферу и при этом не утонуть?..

- Если у сыщика есть задача «Лучше дома места нет», он разыгрывает соответствующий раздел на следующей странице.

Перейдите к **подготовке.**

Затонувший квартал 3: *Вы следуете за экспедицией мимо глубоких ям и затонувших руин к источнику свечения и, предположительно, силового поля. Внутри постройки находится вращающийся предмет, похожий на модель звёздной системы: сложный механизм из парящих сфер и жужжащих шестерней, находящийся под постоянным напряжением. В его центр заключена раскалённая сфера. Руби с восторженным вдохом произносит: «Это что-то вроде водоотливной установки. Готова поспорить, что эта сфера — её ключевая часть. Есть вероятность, что если украсть её, то весь океан обрушится нам на головы. — Она лукаво улыбается. — Так что готовьтесь бежать, если что».*

Прежде чем вы успеваете возразить, она берётся за древний механизм управления. Может, есть способ вынуть сферу и при этом не утонуть?..

- Если у сыщика есть задача «Лучше дома места нет», он разыгрывает соответствующий раздел на следующей странице.

Перейдите к **подготовке.**



Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Затонувший квартал», «Инопланетные машины», «Наследие космоса», «Глубоководные», «Древний туман», «Наводнение», «Р'льех» и «Подводные существа». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру «Ядро барьера» стороной «Неактивное» вверх.
  - Соберите все локации «Морское дно», случайным образом выберите из них по 1 экземпляру «Кораллового рифа» и «Затонувшего акрополя» и удалите из игры.
  - Перемешайте 8 оставшихся локаций «Морское дно» и введите их в игру в виде сетки 3×3 вокруг «Ядра барьера» *(см. схему расклада локаций справа)*.
  - Все сыщики начинают игру в «Ядре барьера».
- Отложите в сторону, вне игры, следующие карты: сюжетный актив «Узел барьера» и двусторонние карты «Подводный паразит» и «Обсидиановая реликвия».
- В порядке игроков каждый сыщик может выбрать 1 актив-***вещь*** из набора контактов «Экспедиция» или 1 полученный актив-***артефакт***, который будет под его контролем в начале сценария. Набор контактов «Экспедиция» отмечен следующим символом:



- Добавьте жетоны затопления в резерв жетонов и сверьтесь с журналом.
  - Если *экспедиция отправилась на восток*, поднимающийся город сотрясает древний купол. Повысьте уровень затопления 1 локаций «Морское дно».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Соседние локации «Затонувшем квартале»

В этом сценарии карты локаций расположены на сетке из столбцов и рядов. **Каждая локация связана с каждой соседней локацией.**

- Локации соседствуют только по вертикали и горизонтали, но не по диагонали.

Одиночный режим

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

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , .
- Выберите одно: *экспедиция отправилась на запад* или *экспедиция отправилась на восток*.
  - Если *экспедиция отправилась на запад*, добавьте в мешок хаоса 1 жетон .
  - Если *экспедиция отправилась на восток*, добавьте в мешок хаоса 2 жетона и 1 жетон .
- Сыщики не получили никаких артефактов.

Расклад локаций для сценария «Затонувший квартал»



Задача: Лучше дома места нет

Читайте, только если у вас есть задача «Лучше дома места нет»:

Когда вы смотрите на инопланетный механизм, у вас голова идёт кругом. Его вид напоминает вам о той ночи, когда Тиллингаст забрал вас с улицы. Звёзды тогда светили ярко, и вы никогда не забудете их положение — точь-в-точь такое же, как у сфер этого механизма. В Аркхэме вы успели не только отработать как лошадь и погоревать о будущем, но и пораскинуть мозгами. Несмотря на добрые слова, тон Тиллингаста был резким, холодным и безучастным. Если подумать, вы получали внимание бизнесмена, только когда были зачем-то нужны ему. В его действиях не было доброты; он спас вас, чтобы вы стали очередным лакеем в его толпе должников.

Это невесть какое по счёту «последнее дело», на которое он вас послал. Неужели Тиллингаст действительно стоит того?

Вы должны выбрать одно:

- *«Мистер Тиллингаст хорошо со мной обращался. Я ему доверяю»*. Вылечите своему сыщику 1 ментальную или 1 физическую травму. Сотрите 1 отметку в графе задачи «Лучше дома места нет» журнала кампании.
- *«Мне лучше держаться в одиночку. Я никому не могу доверять»*. Поставьте 2 отметки в графе задачи «Лучше дома места нет» журнала кампании и получите 1 ментальную травму. В начале следующего сценария на стартовой руке каждого сыщика на 2 карты меньше.

НЕ ЧИТАЙТЕ
до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): *Вы стоите у входа в Р'льех и смотрите через тонкий барьер на океанское дно. Океан поглотил инопланетный купол в считанные секунды. Вас не снесло потоком воды только по чистой случайности.*

- Провал отвлёк вас от личных целей. Каждый сыщик должен стереть одну отметку в графе своей задачи (если возможно).
- Перейдите к **исходу 3**.

Исход 1: *Странный узел пульсирует у вас в руке и создаёт мягкий световой щит, отталкивающий падающие обломки. Едва вы добираетесь до входа в Р'льех, как купол лопается, словно пузырь. Со смесью страха и восхищения экспедиция наблюдает, как морской поток сметает инопланетные постройки. Вы чувствуете лёгкий укол боли в руке и, посмотрев на неё, видите, что узел прикрепился к вашей ладони и пустил вам под кожу паутинку чёрных отростков. Когда вы оттягиваете узел, он безболезненно отделяется от руки. Тиллингаст наверняка будет доволен этой находкой.*

- Отметьте «Узел барьера» в графе «Полученные артефакты» журнала кампании.
- Перейдите к **исходу 3**.

Исход 2: *Перезапущенное ядро осушает пространство под куполом за считанные минуты. Вместе с экспедицией вы обходите морские руины по периметру, любуясь их древним величием. Прогулка по сухому океанскому дну и вид мелькающих за барьером рыб похожи на сон. Через несколько часов экспедиция отправляется в путь.*

- Запишите в журнал кампании, что *энергия была перенаправлена.*
- Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, тщательно исследовав затонувший квартал.
- Перейдите к **исходу 3**.

Исход 3: *Силовое поле, защищающее ведущий в город туннель, мерцает так же, как прежде. Р'льех продолжает подниматься, и от неровных опор города отламываются новые куски. Время двигаться дальше.*

- Вычеркните надпись «Затонувший квартал» на карте Р'льеха в журнале кампании.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Сверьтесь с журналом.
  - Если *экспедиция отправилась на запад,* перейдите к **сценарию «Пасека»** *(страница 19).*
  - Если *экспедиция отправилась на восток,* перейдите к **сценарию «Западная стена»** *(страница 12).*



Сценарий: Пасека

Сверьтесь с журналом.

- Если *экспедиция отправилась на запад,* перейдите к **Пасеке 1.**
- Если *экспедиция отправилась на восток,* перейдите к **Пасеке 2.**

Пасека 1: *Сырые туннели под Р'льехом ветвятся и тянутся бесконечно, словно капилляры огромного чудища. На стенах через равные интервалы закреплены сияющие гранулы, пульсирующие мягким светом. К концу третьего дня экспедиция разбивает лагерь. Вы сидите в туннеле напротив Энди, который лихорадочно царапает что-то в блокноте. Вскоре разговор переходит к событиям, из-за которых вы оба стали работать на Тиллингаста.*

> **Если среди сыщиков есть Урсула Даунс:** *Вы со своим ассистентом Джейком вставляете детали, когда Энди пересказывает историю о том, как вы познакомились. Вы подавляете дрожь, вспоминая об ужасах, что вам довелось видеть на Амазонке, и об инциденте, стоившем Джейку ноги.*

«Короче говоря… Мистер Тиллингаст сказал, что у него для меня есть ещё одна большая история. Мой шанс добиться известности. И, возможно, заработать достаточно, чтобы оплатить мой счёт у Хибба, — смущённо добавляет он. — Мне нужно было выпустить пар после прошлого дела! Много пара».

Туннели сотрясает дрожь. Энди бледнеет и наклоняется к вам: «У меня есть теория. Этот город… поднимается. Я имею в виду, до сих пор *поднимается. Толчки, осыпающиеся опоры, сам факт того, что город больше не под водой. Вы ведь видели кладбище кораблей на шпилях города? Должно быть, суда веками здесь пропадали. Не знаю, в чём причина, но я продолжаю видеть эти сны… »*

На следующий день вы обнаруживаете обширную пещеру. Её стены и потолок испещрены круглыми отверстиями, от которых хаотично расходятся запутанные ходы. Энди спешит к одному особо зловонному входу и поднимает окровавленный обрывок ткани: «Не знаю, что за твари здесь обитают, но, похоже, им нравится есть людей».

Внутри туннеля виднеются мясистые наросты, которые сочатся вязким гноем. В этом месте вообще мог кто-то выжить?

- Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ▲ до конца кампании.
- Если у сыщика есть задача «Путь веры», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.

Перейдите к **подготовке (вариант I) «Западная экспедиция»** *(страница 20).*



Пасека 2: *Туннели под городом скользят всё глубже и глубже через серию застывших во времени древних инопланетных фабрик. «Интересно, что здесь производили», — произносит Руби. С рельс длиной в милю свисают металлические клешни, а из ниш под потолком смотрят вниз гигантские статуи. Чтобы развеять жуткую тишину, вы спрашиваете товарищей, как они стали работать на Тиллингаста.*

«По правде говоря, Тиллингаст застал меня, когда я пыталась ускользнуть кое с чем из его, хм, запасов, — отвечает Руби. — Не лучшая моя работа. Но этот человек знает, как обратить любую сделку себе на пользу. Он решил предложить мне дело. Оплата была хорошей — больше, чем я бы выручила за ту штуку, — так что я согласилась. Я уже какое-то время откладываю себе на пенсию».

За фабриками оказывается разветвлённая система туннелей. Через несколько дней исследования вы обнаруживаете обширную пещеру. Её стены и потолок испещрены круглыми отверстиями, от которых хаотично расходятся запутанные ходы. Перед одним из туннелей лежат окровавленные останки юноши в лоскутном плаще. Здесь стоит невыносимое зловоние.

«Такой же плащ, как у того другого парня», — говорит Руби и, поднеся платок к лицу, достаёт из кармана мужчины обрывок бумаги. На нём нацарапано два слова: «ПРИШЛИТЕ ПОМОЩЬ». Вы смотрите внутрь прохода. На его стенках виднеются мясистые гноящиеся наросты, делающие туннель похожим на огромный пищевод. Из его глубины доносится ещё более мерзкая вонь.

«Что-то мне подсказывает, что там уже некому помогать. Но там всё ещё может быть что-то ценное», — замечает Руби без своей обычной удали в голосе.

- Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ▲ до конца кампании.
- Если у сыщика есть задача «Путь веры», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.

Перейдите к **подготовке (вариант II) «Восточная экспедиция»** *(страница 20).*

Задача: Путь веры

Читайте, только если у вас есть задача «Путь веры»:

Когда вы смотрите на соты губчатых мясистых туннелей и вещи на полу, вашу грудь наполняют восхищение и ужас. Здесь лежат несколько порванных плащей и разбитая лампа. В центре пещеры нарисовано мелом большое кольцо из похожих на латынь слов и колдовских символов. Может, защитный ритуал? Что ещё хуже, в центре кольца изображён священный символ вашей собственной веры. Те, кто нарисовал круг, верили в то же, во что верите вы? Они могли быть еретиками, но, если подумать, их могла позвать в этот город сама судьба — так же, как и вас. Пока вы спускаетесь в брюхо чудовища, у вас сводит живот. Могла ваша вера завести вас в тупик?

Вы должны выбрать одно:

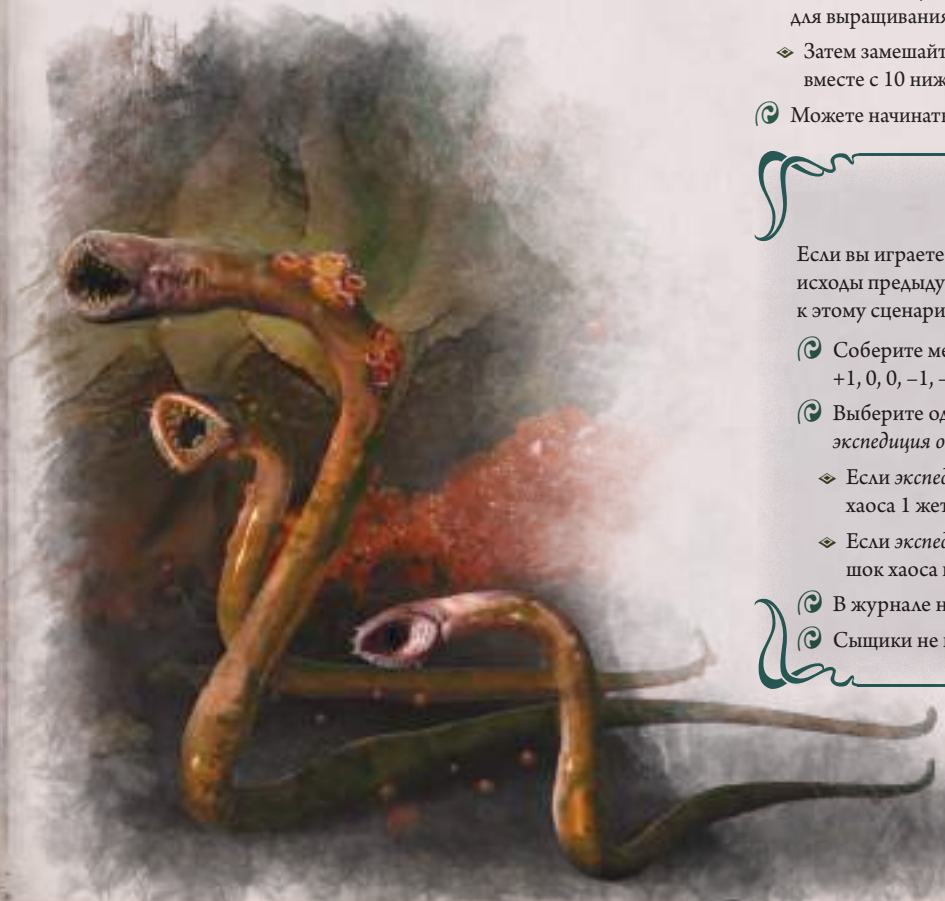
- *«Такие сомнения у меня есть».* Сотрите 1 отметку в графе задачи «Путь веры» журнала кампании. В следующем сценарии, когда каждый сыщик будет впервые брать карту из колоды контактов, вместо этого он может взять 1 карту из своей колоды.
- *«Моя вера тверда».* Поставьте 2 отметки в графе задачи «Путь веры» журнала кампании и получите 1 ментальную травму. В следующем сценарии, когда каждый сыщик будет впервые брать карту из колоды контактов, считайте, что у этой карты есть Наплыв.

Подготовка (вариант I): Западная экспедиция

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Пасека», «Наследие космоса», «Древний туман», «Неотвратимый», «Пилигримы», «Тёмный культ» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите локацию «Вход на пасеку» в игру стороной «Манящий свет» вверх.
  - Все сыщики начинают игру во «Входе на пасеку».
- Соберите колоду сцен, используя сцены 1а «Тревожные знаки» и 2а «Заблудившиеся пилигримы». Оставшуюся сцену удалите из игры.
- Удалите из игры врага «Матерь».
- Отложите в сторону, вне игры, следующие карты: все локации-***пасеки***, врага «Гротескная амальгама», двустороннего врага «Чешуйчатый паразит ⚲», сюжетные активы «Мария Ривьера», «Древняя реликвия ⁘» и «Жуткая „маска“», наборы контактов «Пилигримы» и «Неотвратимый» и все экземпляры напасти «Паразитическая трансформация».
- В порядке игроков каждый сыщик может выбрать 1 актив-***вещь*** из набора контактов «Экспедиция» или 1 полученный актив-***артефакт***, который будет под его контролем в начале сценария. Набор контактов «Экспедиция» отмечен следующим символом:
- Замешайте все оставшиеся карты контактов в колоду контактов вместе со следующими отложенными локациями-***пасеками***: «Поля для выращивания» и оба экземпляра «Троп из плоти».
  - Затем замешайте отложенную локацию «Светящийся туннель» вместе с 10 нижними картами колоды контактов.
- Можете начинать.



Подготовка (вариант II): Восточная экспедиция

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Пасека», «Наследие космоса», «Древний туман», «Неотвратимый», «Звёздные отродья», «Пиявки» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Звёздные отродья» возьмите только врага «Заражённое звёздное отродье». Удалите из игры все остальные карты из того набора.

- Введите локацию «Вход на пасеку» в игру стороной «Манящий свет» вверх.
  - Все сыщики начинают игру во «Входе на пасеку».
- Соберите колоду сцен, используя сцены 1а «Тревожные знаки» и 2а «Разум улья». Оставшуюся сцену удалите из игры.
- Удалите из игры сюжетный актив «Мария Ривьера».
- Отложите в сторону, вне игры, следующие карты: все локации-***пасеки***, врагов «Гротескная амальгама» и «Матерь», двустороннего врага «Чешуйчатый паразит ⚲», сюжетные активы «Древняя реликвия ⁘» и «Жуткая „маска“», набор контактов «Неотвратимый» и все экземпляры напасти «Паразитическая трансформация».
- В порядке игроков каждый сыщик может выбрать 1 актив-***вещь*** из набора контактов «Экспедиция» или 1 полученный актив-***артефакт***, который будет под его контролем в начале сценария. Набор контактов «Экспедиция» отмечен следующим символом:
- Сверьтесь с журналом. Если *существо повержено*, удалите из игры набор контактов «Неотвратимый».
- Замешайте все оставшиеся карты контактов в колоду контактов вместе со следующими отложенными локациями-***пасеками***: «Поля для выращивания» и оба экземпляра «Троп из плоти».
  - Затем замешайте отложенную локацию «Хватающий коридор» вместе с 10 нижними картами колоды контактов.
- Можете начинать.

Одиночный режим

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

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, 💀, 💀, 🐞, 🐊, 🐊.
- Выберите одно: *экспедиция отправилась на запад* или *экспедиция отправилась на восток*.
  - Если *экспедиция отправилась на запад*, добавьте в мешок хаоса 1 жетон 🔔.
  - Если *экспедиция отправилась на восток*, добавьте в мешок хаоса по 1 жетону 🔔 и 🐞.
- В журнале нет записи «*существо повержено*».
- Сыщики не получили никаких артефактов.

Интерлюдия сценария: Заблудившиеся пилигримы

Женщина немного откашливается и представляется Марией Ривьерой. Она и остальные — это пилигримы из самых разных сфер жизни, которых привели сюда их сновидения. «Это царство затонувшего бога, мёртвого монарха Ктулху. Наш лидер леди Дао наказала нам ждать его возвращения в этот древний город». Имя «Ктулху» отдаётся эхом у вас в мыслях. Вы множество раз слышали его в собственных сновидениях.

Мария продолжает: «Оказалось, что в этих туннелях живёт что-то недоброе. И, боюсь, мы разбудили его своим присутствием. Мы послали одного из своих за помощью, но он так и не вернулся».

Ваш разговор прерывается жутким рёвом. Мария опускает взгляд: «С тех пор как мы прибыли, нас преследовало что-то… что-то страшное. Оно охотилось за нами по улицам, по древнему архиву, даже по сердцу города. Я надеялась, что оно не последует за нами в это скверное место, — она снова откашливается. — Мне не хватит сил, чтобы вывести этих людей из туннелей. Пожалуйста, умоляю вас, отведите нас в безопасное место».

По туннелям прокатывается ещё один рёв, на этот раз ближе, которому вторят трели насекомых. Энди смотрит на вас, затем на Марию, и произносит: «Собирайте своих людей. Никто не заслуживает умереть здесь».

- Переверните «Вход на пасеку» стороной «Опасный выход» вверх.
- Найдите в колоде контактов, сбросе контактов и всех игровых и неигровых зонах всех врагов-***культистов*** (кроме слабостей). Перемешайте их и положите стопкой лицом вниз под «Затерянную стоянку».
- Выберите сыщика, который берёт под контроль отложенный сюжетный актив «Мария Ривьера». *(Помните, что Мария — тоже* ***культист****, которую можно спасти!)*
- Выложите отложенного врага «Неотвратимый» повёрнутым в самую дальнюю от всех сыщиков локацию. Замешайте в колоду контактов сброс контактов и оставшиеся карты из набора контактов «Неотвратимый».
- Восполните улики на каждой локации без победного значения до её значения улик.
- Продолжайте играть.





Интерлюдия сценария: Разум улья

Сквозь вас проносится поток инопланетного сознания, и ваши мысли утопают под тысячами чужих воспоминаний. Она — ваша Матерь. Вы чувствуете это всем своим существом. Вы видите, как в иномирное вместилище входит легион крылатых монстров с щупальцами. Вы видите, как Матерь, размером не больше червя, выползает из своего носителя. Как она проникает в другого носителя, затем ещё в одного, как откладывает яйца в их пищеводах. Вы чувствуете, как ей нужно расти, распространяться, размножаться. А потом — вкус инопланетной плоти, человеческой плоти, вашей собственной плоти, которую Матерь вкушает прямо сейчас.

Вы приходите в себя и видите, что Руби стоит над вами с ножом в руке. Вы находитесь в зловонной пульсирующей камере, а пуповина, что связывала вас с Матерью, извивается на земле перед вами, будто хвост ящерицы. В стены камеры врос огромный труп инопланетного существа, поддерживаемый в прямом положении наподобие жуткой марионетки. Матерь собственной персоной. Вы чувствуете её желание поглотить вас, превратиться в вас, сожрать вас.

«Мы должны убить её», — хрипло произносит говорит Руби.

- Выложите локации «Вход на пасеку», «Хватающий коридор», «Голодный коридор» и «Кислотная полость» в круг, как указано на схеме расклада локаций справа. Положите на победный счёт все локации, на которых есть победное значение и нет улик, сбросив с них все жетоны и карты.
- Найдите в колоде контактов, сбросе контактов и игровой зоне все оставшиеся локации и удалите их из игры.
- Найдите отложенную локацию «Центральная камера» и поместите её в центр, повернув нижним краем к «Кислотной полости», как указано на схеме расклада локаций справа.
- Введите отложенного врага «Матерь» в игру в «Центральную камеру».
- Если набор контактов «Неотвратимый» отложен в сторону, выложите врага «Неотвратимый» в самую дальнюю от всех сыщиков локацию. Замешайте в колоду контактов сброс контактов и все оставшиеся карты из набора контактов «Неотвратимый».
- Восполните улики на каждой локации без победного значения до её значения улик.
- Продолжайте играть.

Расклад локаций для сцены 2а «Разум улья»



В ходе сценария «Центральная камера» может поворачиваться по часовой стрелке и против неё.

В этом положении «Центральная камера» связана с «Кислотной полостью».

Как поворачивать локации

В этом сценарии локация «Центральная камера» входит в игру в центр кольца из 4 локаций.

- Локация находится ниже «Центральной камеры», если «Центральная камера» повёрнута к ней своим нижним краем.
- Хотя другие локации связаны через символы связи, «Центральная камера» связана **только** с локацией ниже неё, и наоборот.
- Получив указание единожды повернуть «Центральную камеру» по часовой стрелке или против неё, поверните её так, чтобы она была повёрнута по часовой стрелке или против неё относительно локации, которая сейчас ниже неё.

НЕ ЧИТАЙТЕ
до окончания сценария

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

Сыщик побеждён: *Вы не чувствуете боли. На самом деле, нет никакого «вас», способного чувствовать боль. Теперь «вы» — часть бесконечного взаимосвязанного разума, обитающего под этим городом. Вы всегда были здесь. И всегда будете.*

- Каждый побеждённый сыщик **убит**. Если для продолжения кампании сыщиков недостаточно, кампания завершается поражением игроков.
  - Если в колоде **убитого** сыщика был сюжетный актив «Энди ван Нортвик» или «Руби Стэндиш», выберите непобеждённого сыщика, который добавляет этот актив в свою колоду до конца кампании. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.

Если исход не был достигнут (все непобеждённые сыщики совершили побег): *Вы срываете вертящегося червя с шеи, убегая прочь из тлетворных туннелей. Остаётся надеяться, что вы не заразились…*

- Каждый сыщик должен найти в наборе контактов «Пасека» экземпляр «Паразитической трансформации» и добавить его в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- Обновите журнал кампании.
  - Вычеркните надпись «Пасека» на карте Р'льеха.
  - Если «Жуткая „маска“» была под контролем сыщика, когда закончился сценарий, отметьте «Жуткую „маску“» в графе «Полученные артефакты».
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Сверьтесь с журналом.
  - *Если экспедиция отправилась на запад,* перейдите к **сценарию «Великое хранилище»** *(страница 24).*
  - Если *экспедиция отправилась на восток,* перейдите к **исходу 4**.

Исход 1: *Из вонючих туннелей появляются последние выжившие. Пилигримы благодарят вас и показывают вам туннель, по которому пришли из «сердца города». Когда вы уходите, Энди произносит, стирая с линз камеры гной: «Ещё одна плёнка на ветер. А ведь даже один снимок мог бы спасти мне карьеру. С тем же успехом я мог выкинуть всю плёнку за борт по пути сюда».*

- Обновите журнал кампании.
  - Запишите, что *пилигримы были спасены.*
  - Вычеркните надпись «Пасека» на карте Р'льеха.
  - Если «Жуткая „маска“» была под контролем сыщика, когда закончился сценарий, отметьте «Жуткую „маску“» в графе «Полученные артефакты».
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
  - Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно за спасение пилигримов от верной смерти!
- Перейдите к **сценарию «Великое хранилище»** *(страница 24).*

Исход 2: *В полном ошеломлении вы покидаете туннели и оказываетесь в обширной зале, из которой начали путешествие по лабиринтам. Если кто-то из пилигримов и выжил, они здесь не задерживались. После долгого молчания экспедиция готовится к отправлению. Энди, прищурившись, рассматривает кровавый след на полу и замечает, что, если бы пилигрима утаскивали, след был бы не таким аккуратным. Этот след может вести к «сердцу города», как назвала его Мария.*

- Каждый сыщик должен найти в наборе контактов «Пасека» экземпляр «Паразитической трансформации» и добавить его в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- Обновите журнал кампании.
  - Запишите, что *пилигримы были сожраны.*
  - Вычеркните надпись «Пасека» на карте Р'льеха.
  - Если «Жуткая „маска“» была под контролем сыщика, когда закончился сценарий, отметьте «Жуткую „маску“» в графе «Полученные артефакты».
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Перейдите к **сценарию «Великое хранилище»** *(страница 24).*

Исход 3: *Покрытая кишками чудищ, экспедиция доходит до входа на пасеку. Вы чешете зудящий участок кожи на затылке, надеясь, что не заразились. В ваши мысли продолжает вторгаться воспоминание о том кратком миге, когда вы были частью разума улья. Вряд ли вы когда-нибудь сможете чувствовать себя как раньше.*

- Обновите журнал кампании.
  - Запишите, что сыщики *истребили инопланетных паразитов.*
  - Вычеркните надпись «Пасека» на карте Р'льеха.
  - Если «Жуткая „маска“» была под контролем сыщика, когда закончился сценарий, отметьте «Жуткую „маску“» в графе «Полученные артефакты».
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Перейдите к **исходу 4.**

Исход 4: *Вы наконец находите путь, по которому шли. Через несколько дней вы приходите к большой круглой двери размером с банковское хранилище. Когда вы в правильном порядке нажимаете на несколько инопланетных знаков, дверь откатывается, открывая взгляду сухую тропу, петляющую по морскому дну к мягко светящемуся куполу. Тонкий слой мерцающего силового поля удерживает над собой толщу океанской воды. Пока вы любуетесь причудливой тропой, сверху отламывается кусок обсидиана и падает на купол. Но тот не разбивается, а исходит волнами и пропускает глыбу сквозь себя. Камень с грохотом падает на дно.*

«Быть не может, — ахает Руби. — Что-то в центре создаёт барьер, который удерживает воду, но не твёрдые объекты. Какая бы штука это ни делала, для Рэндалла она будет ценной находкой». Она смотрит вверх на гигантскую стену, ведущую на поверхность.

- Сыщики должны решить выбрать одно:
  - «Мы так далеко зашли. Не уйдём, пока всё здесь не обыщем». Чтобы исследовать купол на морском дне, перейдите к **сценарию «Затонувший квартал»** *(страница 16).*
  - «С ума сошла? Надо убираться отсюда!» Чтобы взобраться по стене и вернуться в лагерь, перейдите к **сценарию «Западная стена»** (страница 12).



Сценарий: Великое хранилище

Сверьтесь с журналом.

- Если *экспедиция отправилась на запад*, перейдите к **Великому хранилищу 1**.
- Если *экспедиция отправилась на восток*, перейдите к **Великому хранилищу 2**.

Великое хранилище 1: *Вы слышите скрежет громадных механизмов задолго до того, как те предстают вашему взору. Выйдя из тесных туннелей, вы оказываетесь на обрыве, с которого открывается вид на обширный подземный пейзаж. Пещера настолько большая, что вы не видите её дальнего края. На земле раскинулся лабиринт связанных комнат, заполненных монотонным лязгом механизмов. Среди них можно различить плеск воды, источник которого находится ещё ниже.*

- Перейдите к **Великому хранилищу 3**.

Великое хранилище 2: *Вы слышите скрежет громадных механизмов задолго до того, как те предстают вашему взору. Спустившись по спиральной лестнице, вы оказываетесь на обрыве, с которого открывается вид на обширный подземный пейзаж. Пещера настолько большая, что вы не видите её дальнего края. На земле раскинулся лабиринт связанных комнат, заполненных монотонным лязгом механизмов. Среди них можно различить плеск воды, источник которого находится ещё ниже.*

- Перейдите к **Великому хранилищу 3**.

Великое хранилище 3: *Это пульсирующее ядро Р'льеха. Колоссальные шлюзы направляют сюда воду из города сверху, и хранилища наполняются и осушаются, как сердечные камеры. Похоже, это некий источник питания, из-за работы которого город постепенно поднимается. Посовещавшись с экспедицией, вы решаете исследовать массивный комплекс, прежде чем двигаться дальше. Если где-то и можно найти один из этих неуловимых артефактов, так это здесь.*

- Добавьте в мешок хаоса 1 жетон до конца кампании.
- Если у сыщика есть задача «По струнке», он разыгрывает соответствующий раздел на следующей странице.

Перейдите к **подготовке.**

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Великое хранилище», «Инопланетные машины», «Наводнение», «Неотвратимый», «Р'льех» и «Звёздные отродья». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите локации «Великая лестница», «Подвижная платформа», «Запечатанная камера» и «Ядро хранилища» в игру *(см. схему расклада локаций на странице 26)*.
  - Случайным образом выберите 1 экземпляр «Иномирных механизмов» и удалите из игры («Иномирные механизмы» находятся на открытой стороне некоторых локаций «Камера хранилища»).
  - Перемешайте оставшиеся локации «Камера хранилища» и введите их в игру в соответствии со схемой расклада локаций.
  - Все сыщики начинают игру на «Великой лестнице».
- Сверьтесь с журналом.
  - *Если энергия была перенаправлена,* положите 1 ресурс на левую нижнюю «Камеру хранилища». Эта локация активирована.
  - В противном случае положите по 1 ресурсу на левую нижнюю, правую нижнюю и правую верхнюю «Камеры хранилища». Эти локации активированы.
- Перемешайте всех врагов из набора контактов «Звёздные отродья», случайным образом выберите 2 из них и удалите из игры. Остальных врагов отложите в сторону, вне игры.
- Отложите в сторону следующие карты: все экземпляры двусторонней напасти «Древнее хранилище» (, ,), все экземпляры врага «Оператор хранилища», сюжетный актив «Приливная табличка» и набор контактов «Неотвратимый».
- В порядке игроков каждый сыщик может выбрать 1 актив-***вещь*** из набора контактов «Экспедиция» или 1 полученный актив-***артефакт***, который будет под его контролем в начале сценария. Набор контактов «Экспедиция» отмечен следующим символом:



- Добавьте жетоны затопления в резерв жетонов.
  - Повысьте уровень затопления трёх локаций «Камера хранилища» в нижнем ряду.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Одиночный режим

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

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , , :
- Выберите одно: *экспедиция отправилась на запад* или *экспедиция отправилась на восток*.
  - Если *экспедиция отправилась на запад*, добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
  - Если *экспедиция отправилась на восток*, добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
- *Энергия была перенаправлена.*
- Сыщики не получили никаких артефактов.

Задача: По струнке

Читайте, только если у вас есть задача «По струнке»:

Экспедиция разбивает лагерь, перед тем как спуститься в хранилище. За простым, но сытным ужином один из ваших товарищей по экспедиции упоминает, что знал вашего прошлого работодателя. «Подожди, так это о тебе *все говорят? — прыскает он. — Уж поверь, судя по тому, что я слышал, ты не захочешь возвращаться на прошлую должность. Твой старый босс всё ещё про тебя шутит. Даже если Тиллингаст вообще сможет вернуть тебе работу, никто на ней тебя не уважает. Тяжко тебе там будет, дружище».*

Вы молча доедаете ужин, раздумывая над его словами. Может, ваши старые коллеги вас и не уважают, но со связями Тиллингаста вы можете заставить их себя бояться. Пара взяток и своевременных угроз — может, даже звонок от гангстеров, — и они будут знать своё место. Не слишком благородно, но, если правильно разыграете карты, сможете занять место своего прошлого начальника. У вас есть время до конца экспедиции, чтобы распланировать, что делать, когда вернётесь в Аркхэм.

Вы должны выбрать одно:

- *Нужно вернуть старую работу любой ценой.* Сотрите 1 отметку в графе «По струнке» журнала кампании. В течение первого замысла следующего сценария у вас +1 к каждому навыку.
- *Вы выше этого. Оно того не стоит.* Поставьте 2 отметки в графе «По струнке» журнала кампании и получите 1 ментальную травму. В течение первого замысла следующего сценария у вас –1 к каждому навыку.

Подвижная платформа и связи локаций

Во время этого сценария сыщики будут использовать «Подвижную платформу», чтобы передвигаться по Великому хранилищу.

- Локации связаны друг с другом только по символам связи и через «Подвижную платформу».
  - «Подвижная платформа» связана с каждой соседней локацией, и наоборот.
  - Локации соседствуют только по вертикали и горизонтали, но не по диагонали.
- Чтобы поменять местами «Подвижную платформу» и соседнюю локацию-***хранилище***, одновременно переложите их (и все карты и жетоны в них) на места друг друга.

Активация и деактивация локаций

Во время этого сценария локации могут активироваться и деактивироваться по указаниям подготовки и эффектам сценария. У активированных локаций нет собственного эффекта, но некоторые эффекты сценария могут зависеть от того, активирована ли локация.

- Получив указание активировать локацию, положите на неё жетон ресурса. Такая локация считается активированной.
  - Вы не можете активировать активированную локацию.
- Получив указание деактивировать локацию, снимите с неё жетон ресурса. Такая локация считается деактивированной.
  - Вы не можете деактивировать деактивированную локацию.

Расклад локаций для сценария «Великое хранилище»























Интерлюдия сценария: Ядро хранилища

В ядре хранилища расположена замысловатая станция управления. Теперь, когда окружающие её камеры активированы, станция гудит ядовито-зелёной энергией. Древние стилизованные знаки проецируют искажённое подёргивающееся изображение Р'льеха. После некоторого изучения вы понимаете, что станция питает разные сектора города. Ваше внимание привлекает одна знакомая область: пара массивных врат у основания высокого шпиля. Они удивительно похожи на обсидиановые врата возле места вашей высадки.

Под ними мигает красным небольшая точка, будто умоляя нажать её.

Вы должны выбрать одно:

- Нажать на точку. Запишите в журнал кампании, что *проход во внутреннее святилище распечатан.* Продолжайте играть.
- Не нажимать на точку. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно. Продолжайте играть.

НЕ ЧИТАЙТЕ
до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег во время сцены 1 или побеждены): *Когда вас вытаскивают из бурных вод, вы с головы до ног покрыты синяками, но, к счастью, живы. Вернувшись к обрыву, с которого вы начали путешествие по хранилищу, вы, к своему приятному удивлению, обнаруживаете, что Руби и Энди беседуют за трапезой из сухих пайков. Вы решаете не прерывать воссоединение и разбиваете здесь лагерь. Вы проводите вечер вместе, перекидываясь шутками и делясь историями. Прежде чем разойтись, Руби и Энди рассказывают друг другу, что́ обнаружили, и составляют примерную карту древнего города.*

- Обновите журнал кампании.
  - Вычеркните надпись «Великое хранилище» на карте Р'льеха.
  - Если «Приливная табличка» была под контролем сыщика, когда закончился сценарий, отметьте «Приливную табличку» в графе «Полученные артефакты».
- Если у сыщика есть задача «Большой куш», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Сверьтесь с журналом.
  - Если *экспедиция отправилась на запад,* перейдите к **сценарию «Зал Древних»** *(страница 28).*
  - Если *экспедиция отправилась на восток,* перейдите к **сценарию «Пасека»** *(страница 19).*

Исход 1: *Члены экспедиции проводят вечер, перекидываясь шутками и делясь историями. Даже несмотря на угрюмую атмосферу города, у всех, похоже, приподнятое настроение. Пока Энди пытается состряпать похлёбку, вы делитесь своими находками с Руби и её товарищами. Она описывает их трудный путь к хранилищу и советует пойти по верхней части древнего зала, а не через заброшенные фабрики, как пошла она.*

«Эта фабрика всё равно наверняка после нас обрушилась, — произносит Руби. — Если пойдёте через зал, рекомендую держаться подальше от этих „пилигримов“. Ими весь город кишит. Я видела, как целая толпа этих типов направлялась к громадному храму сверху. Они говорили, что спаслись из какого-то подземного гнезда. Некоторые из них вышли оттуда с жуткой лихорадкой, так что советую к ним близко не подходить».

- Обновите журнал кампании.
  - Вычеркните надпись «Великое хранилище» на карте Р'льеха.
  - Если «Приливная табличка» была под контролем сыщика, когда закончился сценарий, отметьте «Приливную табличку» в графе «Полученные артефакты».
- Если у сыщика есть задача «Большой куш», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Перейдите к **сценарию «Зал Древних»** *(страница 28).*

Исход 2: *Члены экспедиции проводят вечер, перекидываясь шутками и делясь историями. Даже несмотря на угрюмую атмосферу города, у всех, похоже, приподнятое настроение. Пока Руби играет в покер с более азартными товарищами, вы делитесь своими находками с Энди. В ответ он рассказывает о своём путешествии по затонувшей западной стене и древним основаниям города.*

«Из-за обвала мы застряли в каком-то древнем склепе. Там были мумифицированные останки неких жутких тварей, не похожих ни на что из того, что мне доводилось видеть. Если не считать этого, особых происшествий не было, — произносит Энди и протягивает вам миску простой похлёбки. — Ах да, вообще-то несколько дней назад мы встретили смертельно больного человека. Он отказался идти с нами, назвался пилигримом и сказал, что прибыл сюда, чтобы помолиться богу этого древнего города. Некоему Ктулху».

Имя «Ктулху» отдаётся эхом у вас в мыслях. Вы множество раз слышали его в собственных сновидениях. После ужина вы обнаруживаете, что, засыпая, шепчете его себе под нос.

- Обновите журнал кампании.
  - Вычеркните надпись «Великое хранилище» на карте Р'льеха.
  - Если «Приливная табличка» была под контролем сыщика, когда закончился сценарий, отметьте «Приливную табличку» в графе «Полученные артефакты».
- Если у сыщика есть задача «Большой куш», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Перейдите к **сценарию «Пасека»** *(страница 19).*

Задача: Большой куш

Читайте, только если у вас есть задача «Большой куш»:

Вы не можете заснуть и несколько часов лежите в темноте, прокручивая в голове свой последний разговор в Аркхэме. Карл Сэнфорд, магистр ложи Серебряных Сумерек, сказал, что у него есть для вас предложение. И это предложение лучше всего, что может пообещать вам Тиллингаст. Всё, что вам нужно сделать, — это предоставить свои находки Сэнфорду вместо Тиллингаста. Если вы добавите к сделке пару реликвий и, быть может, приложите описания и фото древнего города, он пообещал удвоить сумму, обещанную Тиллингастом, — или даже увеличить её ещё больше.

Вы не хотите ввязываться в мелочную ссору этих стариков, какой бы она ни была. Однако игра на обе стороны имеет свои риски. Тем не менее не похоже, что Сэнфорд собирался давать вам выбор. Если правильно разыграете карты, сможете забрать деньги и у Сэнфорда, и у Тиллингаста и выйти из передряги с утроенной выручкой. Что бы вы ни решили, главное — довести дело до конца.

Вы должны выбрать одно:

- *Не рисковать.* Сотрите 1 отметку в графе «Большой куш» журнала кампании. Во время следующего сценария вы начинаете игру с 3 дополнительными ресурсами.
- *Вытрясти из обеих сторон всё, что можно.* Поставьте 2 отметки в графе «Большой куш» журнала кампании. Во время следующего сценария вы не можете брать ресурсы в фазе передышки.

Сценарий: Зал Древних

Сверьтесь с журналом.

- Если *экспедиция отправилась на запад,* перейдите к **Залу Древних 1.**
- Если *экспедиция отправилась на восток,* перейдите к **Залу Древних 2.**

Зал Древних 1: *Вы теряете счёт времени, идя по тёмным туннелям прочь от сердца города. В конце концов постоянный гул и стук механизмов растворяются, сменяясь зловещей тишиной. Только Энди предлагает развернуться и поискать другой путь, как бесконечные ступени наконец заканчиваются. В потолке над вашими головами расположена резная дверь искусной работы. Когда вы нажимаете на панель в её центре, за ней открывается вид на обширное пространство, отдалённо похожее на зал некоего инопланетного собора. По его центру находится большой лифт, окружённый спиралями кольцевых этажей. Стены покрыты бессчётными инопланетными знаками, пульсирующими зелёным светом. Вы задумываетесь, может ли в этом великом архиве храниться что-то ценное.*

- Добавьте в мешок хаоса 1 жетон до конца кампании.
- Если у сыщика есть задача «Окунуться с головой», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.

Перейдите к **подготовке.**

Зал Древних 2: *Вы опускаетесь на верхний этаж высокого зала. Просторную структуру в центре окружают витые лестницы и мостики, ведущие на нижние этажи. Стены вокруг вас усеяны светящимися инопланетными знаками; каждую поверхность покрывают сотни тысяч символов. Вы задумываетесь, может ли в этом великом архиве храниться что-то ценное.*

«Будьте осторожны. Мы не первые, кто здесь побывал», — говорит Руби. Воровка склоняется над телом человека, лежащим ничком в луже свежей крови. Вы рассматриваете его пёстрый лоскутный плащ. По залу прокатывается низкий грохочущий рёв. Руби мрачнеет:

«Если собираемся искать здесь что-то ценное, лучше поторопиться».

- Добавьте в мешок хаоса 1 жетон до конца кампании.
- Если у сыщика есть задача «Окунуться с головой», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.

Перейдите к **подготовке.**

Задача: Окунуться с головой

Читайте, только если у вас есть задача «Окунуться с головой»:

Вы не можете отвести восхищённого взгляда от строгого величия древней постройки. Это древний дворец? Библиотека? Религиозное сооружение? Искусные фрески на стенах, смешивающие в себе пиктограммы и инопланетные письмена, рассказывают о древнем путешествии сквозь звёзды. Мерцающие зелёным светом знаки хранят неизвестные истории и древние тайны, скрытые от человечества.

Одно из изображений привлекает ваше внимание: кошмарный пейзаж океанских ужасов и затонувших городов. Вы касаетесь глаза одной особо страшной твари, и на вас накатывает волна древних воспоминаний. Ваше сознание наполняют мысли и чувства инопланетного существа, пейзажи стигийских глубин некоей древней планеты. На место воспоминаниям приходят более определённые факты, даты и события, записанные доисторической цивилизацией. Вы чувствуете, как ваша личность начинает ускользать, будто ваше сознание пропускают через сито. Здесь можно узнать так много… Но стоит ли?

Вы должны выбрать одно:

- *Отвести взгляд.* Сотрите 1 отметку в графе «Окунуться с головой» журнала кампании. Каждый сыщик начинает следующий сценарий с 1 уликой *(из резерва).*
- *Докопаться до истины.* Поставьте 2 отметки в графе «Окунуться с головой» журнала кампании и получите 1 ментальную травму. В начале следующего сценария на стартовой руке каждого сыщика на 1 карту меньше.



Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Зал Древних», «Владычество», «Сновидения», «Древний туман», «Неотвратимый», «Р'льех» и «Звёздные отродья». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локации «Изогнутые переходы», «Западный аванзал», «Восточный аванзал» и «Древний алтарь» *(см. расклад локаций на странице 30)*.
  - Перемешайте все экземпляры «Ветхих архивов» и случайным образом удалите из игры один из них. Введите все оставшиеся экземпляры «Ветхих архивов» в игру в соответствии со схемой расклада локаций.
- Сверьтесь с журналом. Если *экспедиция отправилась на запад:*
  - Введите в игру «Большой лифт» на уровень 1 ***неактивной*** стороной вверх (См. **«Большой лифт и как его сдвигать»** справа).
  - Соберите все карты из набора контактов «Пиявки». Этот набор отмечен следующим символом:



  - Соберите колоды замыслов и сцен, используя замысел 1а «Разрушенные архивы», замысел 2а «Нестабильные опоры», сцену 1а «Ступени гигантов» и сцену 2а «Побег из башни (вариант I)». Удалите оставшиеся замыслы и сцены из игры.
  - Найдите в наборе контактов «Звёздные отродья» врага «Бдительное звёздное отродье» и отложите его в сторону, вне игры. Случайным образом выберите 2 других карты из набора контактов «Звёздные отродья» и удалите из игры.
  - Все сыщики начинают игру в «Восточном аванзале».
- Сверьтесь с журналом. Если *экспедиция отправилась на восток:*
  - Введите в игру «Большой лифт» на уровень 4 ***неактивной*** стороной вверх (См. **«Большой лифт и как его сдвигать»** справа).
  - Соберите все карты из набора контактов «Пилигримы». Этот набор отмечен следующим символом:



  - Соберите колоды замыслов и сцен, используя замысел 1а «Затопленные архивы», замысел 2а «Нестабильные опоры», сцену 1а «Ступени гигантов» и сцену 2а «Побег из башни (вариант II)». Удалите оставшиеся замыслы и сцены из игры.
  - Добавьте жетоны затопления в резерв жетонов.
  - Повысьте уровень затопления всех локаций на уровнях 1 и 2.
  - Повысьте уровень затопления всех локаций на уровне 1, сделав их полностью затопленными.
  - Найдите в наборе контактов «Звёздные отродья» врага «Бдительное звёздное отродье» и отложите его в сторону, вне игры. Удалите из игры все остальные карты из набора контактов «Звёздные отродья».
  - Все сыщики начинают игру на «Изогнутых переходах».
- Отложите в сторону, вне игры, сюжетный актив «Осколок И'х'лехт» и врага «Исполинский тиран».
- Сверьтесь с журналом. Если *существо повержено,* удалите из игры набор контактов «Неотвратимый». В противном случае отложите врага «Неотвратимый» в сторону, вне игры.
- В порядке игроков каждый сыщик может выбрать 1 актив-***вещь*** из набора контактов «Экспедиция» или 1 полученный актив-***артефакт***, который будет под его контролем в начале сценария. Набор контактов «Экспедиция» отмечен следующим символом:



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

Большой лифт и как его сдвигать

Во время этого сценария сыщики будут использовать «Большой лифт», чтобы передвигаться по уровням башни.

- Локации связаны друг с другом только по символам связи, через «Большой лифт» и по некоторым эффектам карт.
- «Большой лифт» связан только с локациями справа и слева от него, и наоборот.
- Получив указание сдвинуть «Большой лифт» вверх или вниз, передвиньте его карту на 1 уровень выше или ниже его текущего уровня.
  - «Большой лифт» не может передвинуться выше уровня 4 или ниже уровня 1.
- Когда «Большой лифт» сдвигается, все карты и жетоны на нём сдвигаются вместе с ним.

Одиночный режим

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

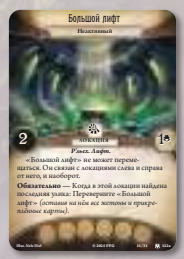
- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, ☠, ☠, ✸, ✸2, ✸.
- Выберите одно: *экспедиция отправилась на запад* или *экспедиция отправилась на восток.*
  - Если *экспедиция отправилась на запад,* добавьте в мешок хаоса 2 жетона ☠ и 1 жетон ✸.
  - Если *экспедиция отправилась на восток,* добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☠.
- В журнале нет записи *«существо повержено»*.
- Сыщики не получили никаких артефактов.

Расклад локаций для сценария «Зал Древних»

Большой лифт
(восточная экспедиция)

Уровень 4

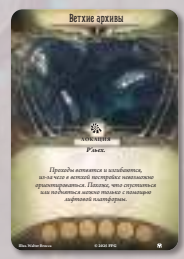






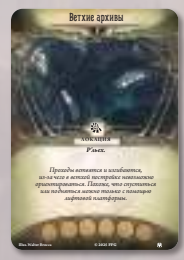
Уровень 3





Уровень 2

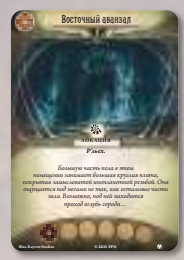




Уровень 1









Большой лифт
(западная экспедиция)

НЕ ЧИТАЙТЕ
до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): *Члены экспедиции сообщают, что нашли вас, когда вы стояли в трансе на краю высокого утёса. Вы протираете глаза. У вас нет никаких воспоминаний об инопланетном зале. И учитывая, что он почти полностью обвалился, их больше и не будет.*

- Обновите журнал кампании.
  - Вычеркните надпись «Зал Древних» на карте Р'льеха.
  - Если «Осколок И'х'лехт» был под контролем сыщика, когда закончился сценарий, отметьте «Осколок И'х'лехт» в графе «Полученные артефакты».
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Сверьтесь с журналом.
  - Если *экспедиция отправилась на запад,* перейдите к **сценарию «Обсидиановые каньоны»** *(страница 32).*
  - Если *экспедиция отправилась на восток,* перейдите к **сценарию «Великое хранилище»** *(страница 24).*

Исход 1: *Вы собираетесь с духом перед очередным восхождением и начинаете поочерёдно переставлять руки всё выше, карабкаясь от одной зацепки к другой, пока башня под вами грозится опрокинуться. В конце концов вы подтягиваетесь на край расколотого купола и оказываетесь в безопасности. Энди вылезает из древнего зала, и экспедиция следует за ним. Вы все смотрите вниз на завораживающий горизонт Р'льеха, который странным образом будто смещается и колышется под сильными морскими ветрами.*

- Обновите журнал кампании.
  - Вычеркните надпись «Зал Древних» на карте Р'льеха.
  - Если «Осколок И'х'лехт» был под контролем сыщика, когда закончился сценарий, отметьте «Осколок И'х'лехт» в графе «Полученные артефакты».
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Перейдите к **сценарию «Обсидиановые каньоны»** *(страница 32).*

Исход 2: *После того как вы прощупали и повернули все возможные выступы на плите, она наконец отодвигается в сторону. За ней оказывается витая лестница, ведущая в глубокую тьму внизу. На пол древнего сооружения падает очередная глыба. «Нам надо убираться отсюда!» — кричит Руби. Не теряя времени, вы спускаетесь по ступеням, оставляя позади рушащуюся башню и её древние тайны.*

- Обновите журнал кампании.
  - Вычеркните надпись «Зал Древних» на карте Р'льеха.
  - Если «Осколок И'х'лехт» был под контролем сыщика, когда закончился сценарий, отметьте «Осколок И'х'лехт» в графе «Полученные артефакты».
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Перейдите к **сценарию «Великое хранилище»** *(страница 24).*





Сценарий: Обсидиановые каньоны

Сверьтесь с журналом.

- Если *экспедиция отправилась на запад,* перейдите к **Обсидиановым каньонам 1**.
- Если *экспедиция отправилась на восток,* перейдите к **Обсидиановым каньонам 2**.

Обсидиановые каньоны 1: *«Я что, сплю?» — говорит Энди, разглядывая горизонт. В дымке внизу собираются и рассеиваются эфемерные силуэты. Вдалеке виднеются обсидиановые врата, у которых вы высадились. Обширное пространство между тем местом и вами усеяно умопомрачительными шпилями и затянуто ядовитой зелёной дымкой. Чертыхаясь, Энди выливает воду из сумки для камеры. «Мистер Тиллингаст заверил меня, что эта сумка воздухонепроницаема. Я говорил ему, что мне нужны только снимки и, быть может, контракт на книгу. А теперь все материалы испорчены».*

- Перейдите к **Обсидиановым каньонам 3.**

Обсидиановые каньоны 2: *Улицы Р'льеха залиты стоячей водой и источают мерзкий жёлчный запах, который вы не можете распознать. За несколько часов вы почти не продвинулись вперёд, но нашли тропу к подножию, по которой можно забраться. При помощи верёвки и кое-чего из альпинистского снаряжения вы поднимаетесь на ближайшую точку обзора. Вдалеке маняще раскинулся древний купол. «Главное вниз не смотрите, — говорит Руби. — Если упадёте, я вас не буду от земли отскребать».*

- Перейдите к **Обсидиановым каньонам 3.**

Обсидиановые каньоны 3: *Инопланетный город простирается на многие мили. В воздухе над обрушенными башнями висят обломки шпилей, а на нижней части мостов растут пёстрые кораллы. На вершинах обсидиановых шпилей неустойчиво покачиваются ветхие останки древних кораблей. Вы с товарищами восхищённо разглядываете этот невероятный пейзаж.*

Вас чуть не сбивает с ног порыв штормового ветра. Вы восстанавливаете равновесие и смотрите на юг, где потрескивают зелёной энергией тёмные грозовые тучи. Ветер переходит на воющее крещендо и вдруг стихает. Ядовитые облака гнутся и завихряются, а ландшафт внизу, похоже, перестраивается. У вас перед глазами всё плывёт. Когда вы вновь смотрите на горизонт, перед вами предстаёт совсем другой пейзаж.

- Если у сыщика есть задача «Сны о разрушении» или «Показать себя», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.
- Сверьтесь с журналом.
  - Если *экспедиция отправилась на запад,* перейдите к **подготовке (вариант I): Западная экспедиция** *(страница 33).*
  - Если *экспедиция отправилась на восток,* перейдите к **подготовке (вариант II): Восточная экспедиция** *(страница 33).*

Задача: Сны о разрушении

Читайте, только если у вас есть задача «Сны о разрушении»:

Когда вы смотрите на захватывающий пейзаж, ваши мысли наполняет какофония голосов. Вы в ошеломлении падаете на колени, сжимая руками виски. В вашем сознании появляются образы: солнечное затмение, мрачные тени в небе и покрытая светящимися знаками циклопическая фигура, которая корчится от боли. Это видение? Или древнее воспоминание? Вы видите, как шпили города наклоняются, будто травинки, когда с неба падают метеориты. Что-то внутри вас меняется. Вы чувствуете, как кто-то — или что-то — скорбит. Город, погребённый, безмятежный, обречён спать на дне океана ещё вигинтиллион лет. То, чьи чувства вы ощущаете, чем бы оно ни было, хочет разделить вашу ношу, ваши страхи, ваши желания. Вам нужно лишь впустить его…

Вы должны выбрать одно:

- *Подавить голоса.* Сотрите 1 отметку в графе «Сны о разрушении» журнала кампании и получите 1 ментальную травму. Вы (и только вы) получаете 2 опыта дополнительно.
- *Впустить его.* Поставьте 2 отметки в графе «Сны о разрушении» журнала кампании. В начале своего первого хода в сценарии «Обсидиановые каньоны» каждый сыщик должен взять верхнюю карту колоды контактов.

Задача: Показать себя

Читайте, только если у вас есть задача «Показать себя»:

Никто в этой экспедиции не признаёт ваши таланты. Как они смеют? Ваш долг — помочь им увидеть, почему вы идеально подходите для этого проклятого путешествия. Хоть вас никто и не просил, сейчас, возможно, самый подходящий момент, чтобы показать себя.

Вы должны выбрать одно:

- *С этими верёвками всё не так. Я могу сделать гораздо лучше.* Не советуясь с ним, выберите сыщика, которому вы поможете (не себя, если возможно). Запомните, что *(имя вашего сыщика) помог(ла) (имя другого сыщика) с верёвками.* В начале следующего сценария у каждого сыщика на 2 ресурса меньше.
- *Мне стоит довериться их работе.* В начале следующего сценария у каждого сыщика на 1 ресурс больше.

Подготовка (вариант I): Западная экспедиция

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Обсидиановые каньоны», «Наследие космоса», «Древний туман», «Неотвратимый», «Р'льех», «Звёздные отродья», «Древнее зло», «Пронизывающий холод», «Ночные призраки» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



  Отложите в сторону, вне игры, все 14 карт наборов контактов «Древнее зло», «Пронизывающий холод» и «Охваченные страхом». Это **открытое небо** *(см.* «**Открытое небо**» *на странице 34).*

- Соберите все локации из набора контактов «Обсидиановые каньоны».
  - Удалите из игры локацию «Древний купол».
  - Отложите в сторону, вне игры, локации «Улицы Р'льеха», «Центральный шпиль», «Парящий шпиль», «Воздушный водопад», «Модель планет ⚳» и «Западная стена».
  - Соберите все оставшиеся локации ***вершины*** и замешайте их в отдельную колоду закрытой стороной вверх. Это **колода вершин**. *(См.* «**Колода вершин и как сдвигать локации**» *на странице 34.)*
  - Введите «Улицы Р'льеха» в игру вместе с 4 отложенными картами открытого неба *(см. схему расклада локаций для сцены 1 на странице 35).*
  - Выкладывайте на пустые позиции сверху и справа от «Улиц Р'льеха» карты с низа колоды вершин, пока не сложите сетку из 3 рядов и 4 столбцов.
  - Замешайте отложенную локацию «Центральный шпиль» вместе с 3 верхними картами колоды вершин.
  - Все сыщики начинают игру на «Улицах Р'льеха».
- Введите в игру двустороннюю карту «Западные/Восточные ветры» стороной «Восточные ветры» вверх.
- Соберите колоды замыслов и сцен, используя замысел 1а «Буря приближается», сцену 1а «Прочесать шпили», сцену 2а «Смертоносные небеса» и сцену 3а «Возвращение на берег». Удалите оставшиеся замыслы и сцены из игры.
- Положите 1 ресурс на секцию «Сила бури» памятки сценария.
- Перемешайте всех врагов из набора контактов «Звёздные отродья», случайным образом выберите 2 из них и удалите из игры.
- Отложите в сторону, вне игры, двусторонний сюжетный актив «Небесная реликвия ⚷», напасть «Разъеденный барельеф ♌» и сюжетный актив «Обсидиановый коготь».
- Сверьтесь с журналом. Если *существо повержено,* удалите из игры набор контактов «Неотвратимый». В противном случае выложите врага «Неотвратимый» в самую дальнюю от всех сыщиков локацию повёрнутым.
- В порядке игроков каждый сыщик может выбрать 1 актив-***вещь*** из набора контактов «Экспедиция» или 1 полученный актив-***артефакт***, который будет под его контролем в начале сценария. Набор контактов «Экспедиция» отмечен следующим символом:



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

Подготовка (вариант II): Восточная экспедиция

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Обсидиановые каньоны», «Наследие космоса», «Древний туман», «Неотвратимый», «Р'льех», «Звёздные отродья», «Пронизывающий холод», «Ночные призраки» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:

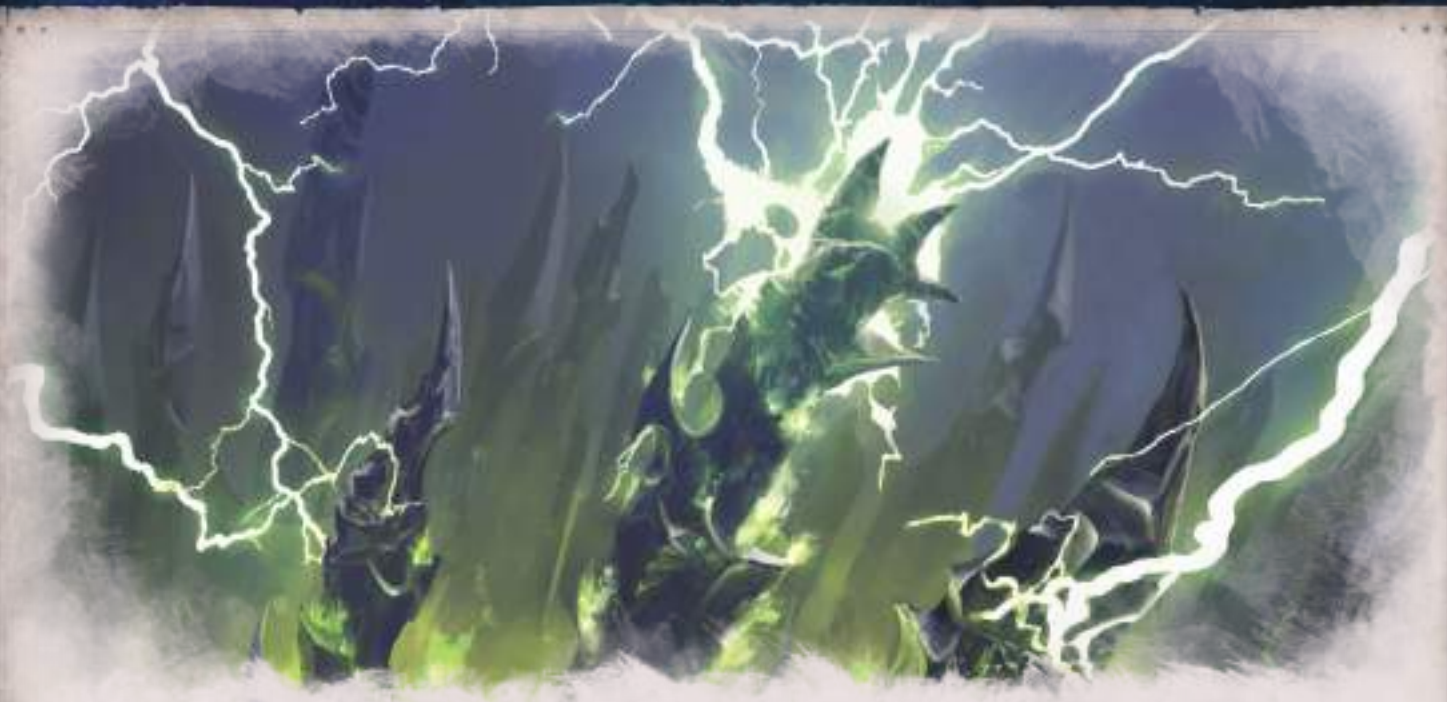


  Отложите в сторону, вне игры, все 11 карт наборов контактов «Пронизывающий холод» и «Охваченные страхом». Это **открытое небо** *(см.* «**Открытое небо**» *на странице 34).*

- Соберите все локации из набора контактов «Обсидиановые каньоны».
  - Удалите из игры локации «Западная стена» и «Парящий шпиль».
  - Отложите в сторону, вне игры, локации «Улицы Р'льеха», «Центральный шпиль», «Воздушный водопад», «Модель планет ⚳» и «Древний купол».
  - Соберите все оставшиеся локации ***вершины*** и замешайте их в отдельную колоду закрытой стороной вверх. Это **колода вершин.** *(См.* «**Колода вершин и как сдвигать локации**» *на странице 34.)*
  - Введите «Улицы Р'льеха» в игру вместе с 4 отложенными картами открытого неба *(см. схему расклада локаций для сцены 1 на странице 35).*
  - Выкладывайте на пустые позиции сверху и справа от «Улиц Р'льеха» карты с низа колоды вершин, пока не сложите сетку из 3 рядов и 4 столбцов.
  - Замешайте отложенную локацию «Центральный шпиль» вместе с 3 верхними картами колоды вершин.
  - Все сыщики начинают игру на «Улицах Р'льеха».
- Введите в игру двустороннюю карту «Западные/Восточные ветры» стороной «Западные ветры» вверх.
- Соберите колоды замыслов и сцен, используя замысел 1а «Иномирные штормы», сцену 1а «Обыскать шпили» и сцену 2а «К древнему куполу!». Удалите оставшиеся замыслы и сцены из игры.
- Положите 1 ресурс на секцию «Сила бури» памятки сценария.
- Перемешайте всех врагов из набора контактов «Звёздные отродья», случайным образом выберите 3 из них и удалите из игры.
- Отложите в сторону, вне игры, двусторонний сюжетный актив «Небесная реликвия ⚷», напасть «Разъеденный барельеф ♌», сюжетный актив «Обсидиановый коготь» и набор контактов «Неотвратимый».
- Найдите в наборе контактов «Обсидиановые каньоны» 1 экземпляр врага «Звёздный вампир» и удалите его из игры.
- В порядке игроков каждый сыщик может выбрать 1 актив-***вещь*** из набора контактов «Экспедиция», который будет под его контролем в начале сценария. Этот набор отмечен следующим символом:



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



Открытое небо

Во время этого сценария вы будете получать указание выложить карту открытого неба. Для этого возьмите карту контакта из соответствующей колоды, собранной во время подготовки, и положите её в указанную позицию лицом вниз.

- Открытое небо считается локацией с точки зрения эффектов карт, соседства локаций и определения расстояния между локациями.
- Сыщики могут перемещаться в карты открытого неба только по эффектам сценария.
- В открытом небе нельзя исследовать, и в него нельзя класть улики. Если по любой причине в открытое небо должна быть сброшена или положена улика, вместо этого сыщики должны выбрать ближайшую открытую локацию и положить улики туда.
- На позицию, занятую картой открытого неба, можно выложить локацию. При этом та карта открытого неба выходит из игры.
- Если карта открытого неба по любой причине выходит из игры, положите её на **верх** колоды вершин. **Не кладите** её в сброс колоды контактов. При этом сбросьте с неё всех врагов, жетоны и прикреплённые карты.

Одиночный режим

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

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , .
- Выберите одно: *экспедиция отправилась на запад* или *экспедиция отправилась на восток*.
  - Если *экспедиция отправилась на запад*, добавьте в мешок хаоса 2 жетона и 1 жетон .
  - Если *экспедиция отправилась на восток*, добавьте в мешок хаоса 1 жетон .
- В журнале нет записи *«существо повержено»*.
- Сыщики не получили никаких артефактов.

Колода вершин и как сдвигать локации

Во время этого сценария сыщики будут вводить в игру и удалять из неё карты локаций и открытого неба при помощи колоды вершин. Эта колода состоит из карт локаций ***вершин*** и односторонних карт открытого неба.

- Карты всегда берутся с **низа** колоды вершин.
- Карты из колоды вершин всегда выкладываются лицом вниз (или закрытой стороной вверх, если это локации).
- Если между локациями и/или открытым небом по любой причине появляется пустая позиция, которая не заполняется немедленно по указанию сценария, выложите в неё **нижнюю** карту колоды вершин лицом вниз (или закрытой стороной вверх, если это локация).
- Сыщики могут получить указание сдвинуть ряд влево или вправо. Для этого передвиньте каждую карту ряда (как карту локации, так и карту открытого неба) 1 раз в указанном направлении. Все карты и жетоны в тех локациях/открытом небе передвигаются вместе с ними. Все карты, которые при этом выходят за пределы установленных столбцов, кладутся на верх колоды вершин.
- Некоторые локации нельзя сдвигать. Получив указание сдвинуть ряд с локацией, которую нельзя сдвигать, оставьте ту локацию на своём месте и «пропустите» её, переместив карту, которая должна была занять позицию той локации, в образовавшуюся пустую позицию.

Сила бури

Во время этого сценария количество ресурсов на секции «Сила бури» памятки сценария показывает мощь иномирных ветров Р'льеха. Чем их больше, тем опаснее погодные условия. Сама по себе сила бури не имеет игрового эффекта, однако некоторые эффекты сценария могут изменяться или усиливаться в зависимости от текущей силы бури.

Соседние локации в этом сценарии

В этом сценарии локации и карты открытого неба расположены на сетке из столбцов и рядов. **Каждая локация связана с каждой соседней локацией.**

- Локации соседствуют только по вертикали и горизонтали, но не по диагонали.

Расклад локаций для сцены 1



Обратите внимание: Все позиции, обозначенные «?», заполняются локациями с низа колоды вершин.

Расклад локаций для сцены 2



Обратите внимание: Все позиции, обозначенные «?», заполняются картами с низа колоды вершин (локациями или картами открытого неба).

Расклад локаций для сцены 3



Обратите внимание: Все позиции, обозначенные «?», заполняются картами с низа колоды вершин (локациями или картами открытого неба).

НЕ ЧИТАЙТЕ
до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены): *Ядовитые ветры несутся по коридорам из чёрного камня с силой урагана. Их резкие порывы толкают вас во все стороны, а едкий газ вызывает головокружение и неприятные видения. Источник инопланетной погоды, похоже, находится где-то очень далеко на неизмеримом плане бытия.*

Вы приходите в себя в окружении других членов экспедиции. Они помогают вам встать на ноги, и вы отворачиваетесь от изумрудного горизонта и клубящихся облаков. Вы не помните, как потеряли сознание. Как вы вообще здесь оказались?

- Вычеркните надпись «Обсидиановые каньоны» на карте Р'льеха в журнале кампании.
- Каждый сыщик должен найти в коллекции случайную базовую слабость-***безумие*** или ***знамение*** и добавить в свою колоду до конца кампании.
- Если у сыщика есть задача «Показать себя», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Сверьтесь с журналом.
  - Если *экспедиция отправилась на запад,* перейдите к **сценарию «Гробница Спящего»** *(страница 38).*
  - Если *экспедиция отправилась на восток,* перейдите к **сценарию «Зал Древних»** *(страница 28).*

Исход 1: *Энди садится на блестящий булыжник, изо всех сил стараясь не выглядеть напуганным. «Что ж. Я думал, что эта поездка сделает мне карьеру. Но, как оказалось, под натиском инопланетных паразитов, магнитных бурь и Тихого океана моей карьере не выстоять, — вздыхает он. — Хорошо хоть, что мы вернулись в целости. Ну, по большей части», — смеётся Энди, приподнимая забинтованную руку.*

Когда вся ваша группа собирается вместе, вы добираетесь до пляжа, где высадились.

- Обновите журнал кампании.
  - Если «Обсидиановый коготь» был под контролем сыщика, когда закончился сценарий, отметьте «Обсидиановый коготь» в графе «Полученные артефакты».
  - Вычеркните надпись «Обсидиановые каньоны» на карте Р'льеха в журнале кампании.
- Если у сыщика есть задача «Показать себя», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Перейдите к **сценарию «Гробница Спящего»** *(страница 38).*

Исход 2: *Вы присоединяетесь к Руби на вершине древнего зала. Когда вы всматриваетесь в его глубины, у вас захватывает дух от масштабов этой постройки. Расколотый купол, на котором вы стоите, составляет почти четверть мили в диаметре и накрывает собой широкое просторное помещение. Снизу в центре зала, похожего на неф собора, стоит большой лифт, окружённый спиралями кольцевых этажей. От основного здания, подобно обсидиановым когтям, отходят пять длинных пристроек с полукруглой крышей, частично закрывая иномирный ландшафт.*

Руби стоит на потрескавшемся краю и смотрит вниз на раскинувшийся простор: «Я даже не уверена, что отсюда можно увидеть дно, но, думаю, что бы там ни было, это лучше, чем буря».

Вглядываясь в темнеющий горизонт, вы не можете с ней не согласиться.

- Обновите журнал кампании.
  - Если «Обсидиановый коготь» был под контролем сыщика, когда закончился сценарий, отметьте «Обсидиановый коготь» в графе «Полученные артефакты».
  - Вычеркните надпись «Обсидиановые каньоны» на карте Р'льеха в журнале кампании.
- Если у сыщика есть задача «Показать себя», он разыгрывает соответствующий раздел на этой странице.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Перейдите к **сценарию «Зал Древних»** *(страница 28).*

Задача: Показать себя

Читайте, только если у вас есть задача «Показать себя»:

Сверьтесь с журналом.

- Если *(имя вашего сыщика) помог(ла) (имя другого сыщика) с верёвками,* перейдите к **Задаче 1.**
- В противном случае перейдите к **Задаче 2**.

Задача 1: *Вы можете гордиться тем, что сделали. Остальные члены экспедиции были так впечатлены вашей работой, что, пока вы забирались, один из них продолжал повторять ваше имя — ну или выкрикивать, вы не уверены. Что бы ни произошло, не похоже, чтобы ваш товарищ хотел с вами что-то обсуждать. К сожалению, ваша работа с верёвками принесла мало пользы. Несколько из них порвались при восхождении, и один из членов экспедиции сломал ногу. Досадно, конечно. Должно быть, какой-то производственный брак.*

- Сыщик, которому вы помогли, получает 1 физическую травму и 2 опыта дополнительно.
- Вы очень довольны собой, не так ли? Поставьте 2 отметки в графе «Показать себя» журнала кампании.

Задача 2: *«Нет, не так!» Ещё один член экспедиции в очередной раз помогает вам. Вы огрызаетесь в ответ. Они понятия не имеют, как грубо себя ведут. Да им и наплевать. Зачем пытаться показать себя этим неблагодарным типам? Они того не стоят.*

- Это правда: вы никогда с ними не сравнитесь. Сотрите 1 отметку в графе «Показать себя» журнала кампании и получите 1 ментальную травму.
- Каждый другой сыщик (кроме вас) получает 1 опыт дополнительно.

Сценарий: Гробница Спящего

Гробница Спящего 1: *Воссоединение экспедиции на пляже прошло весьма мрачно, что усугублялось приближающимся туманом. Участница экспедиции, которую оставили охранять шлюпку, погибла; согласно остальным, её убили, когда голодные пилигримы украли припасы. К счастью, с «Кассандрой» всё в порядке. Оставшейся еды едва хватит, чтобы добраться до суши. Энди и Руби обсуждают свои находки, а остальная экспедиция перевязывает раны и начинает грузить вещи на «Кассандру» для отправки домой. Когда погрузка завершается, вы встречаетесь с Энди и Руби на берегу.*

Сверьтесь с журналом.

- Если в графе «Полученные артефакты» есть хотя бы 1 отметка, а на листе знаков переведено хотя бы 10 знаков, перейдите к **Гробнице Спящего 2.**
- В противном случае перейдите к **интерлюдии III «Пробуждение»** *(страница 40).*

Гробница Спящего 2: *«А сколько из этих куриных каракулей ты смог перевести?» — Спрашивает Руби. Энди сидит склонившись над обсидиановой табличкой и делает заметки в блокноте с кожаной обложкой. В сумеречном полумраке знаки на табличке светятся бледным огнём. Энди перелистывает несколько промокших страниц и кладёт на камень окровавленный обрывок бумаги: «Достаточно, чтобы расшифровать вот это. Я нашёл это у одного из погибших пилигримов. Вот примерный перевод», — он бегло записывает текст на новой странице и протягивает вам. В блокноте написано:*

Не мёртво то, что в вечности живёт,
со смертью времени и смерть умрёт.

Сверьтесь с журналом.

- Если в графе «Полученные артефакты» отмечены все 5 артефактов, на листе знаков переведены все 26 знаков, а *проход во внутреннее святилище распечатан*, перейдите к **Гробнице Спящего 3.**
- В противном случае добавьте жетон «0» в мешок хаоса до конца кампании. Перейдите к **интерлюдии III «Пробуждение»** *(страница 40).*

Гробница Спящего 3: *Вспоминая всё, что вам довелось узнать, с помощью Руби и Энди вы медленно собираете общую историю, рассказанную на барельефах и артефактах древнего города. В ней всплывают общие темы: инопланетная цивилизация из-за пределов далёких звёзд; древняя доисторическая война; затопление Р'льеха; «смерть» и предсказанное возвращение древнего бога по имени* **Ктулху**.

Энди указывает на центральный шпиль. Обсидиановые врата у его основания широко распахнуты. Из них доносится слабый, но отчётливый запах разложения. «Члены экспедиции, оставшиеся здесь, сказали, что врата открылись неделю назад. Кто-то зашёл внутрь, но так и не вернулся», — произносит Энди. Он делится переводом некоторых надписей, которые скопировал притиранием с поверхности врат: «Вот здесь описывается славное перерождение, восставший Спящий и возвращение великих Древних. Говорится, что он вернёт себе то, что его по праву: каждую украденную часть Р'льеха, каждый уголок его царства.

Эта штука — Ктулху — мёртв. Или спит. Я не уверен; детали в лучшем случае туманны. Но раз город и всё в нём пробуждается, я полагаю, это только вопрос времени, когда он тоже проснётся. Он созвал сюда своих последователей через сновидения. И, судя по вони, он там», — репортёр указывает на обсидиановые врата.

После долгой паузы Руби встаёт.

«Что же это за ограбление, если мы оставим дверь распахнутой? — подмигивает она. — Предлагаю запереть её покрепче и уплыть в закат. Кто со мной?»

Сыщики должны выбрать одно:

- *«Здравый смысл подсказывает, что лучше не тревожить то, что там внутри, — чем бы оно ни было».* Каждый сыщик ставит 1 отметку в графе своей задачи журнала кампании. Запишите в журнал кампании, что *сыщики не выступили против кошмара.* Перейдите к **интерлюдии III «Пробуждение»** *(страница 40).*
- *«Стоит отправить его на покой… вечный покой».* Перейдите к **подготовке для сценария «Гробница Спящего»** *(страница 39).*



Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Гробница Спящего», «Владычество», «Сновидения», «Р'льех», «Звёздные отродья», «Древнее зло» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру «Место упокоения Спящего» и все экземпляры «Изрезанной знаками ниши».
  - Все сыщики начинают игру в «Месте упокоения Спящего».
- В порядке игроков каждый сыщик может выбрать 1 актив-***вещь*** из набора контактов «Экспедиция», который будет под его контролем в начале сценария. Этот набор отмечен следующим символом:



- Соберите все полученные активы-***артефакты*** и введите каждый из них в игру под контроль сыщиков, распределив их как можно равномернее.
- Соберите особую колоду замыслов, используя «Под городом» в качестве первого замысла и «Ктулху пробудился» в качестве второго замысла. Эти карты заменяют колоды замыслов и сцен.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Настороженность

Во время этого сценария количество ресурсов на секции «Настороженность» памятки сценария показывает настороженность Ктулху в отношении сыщиков. Чем их больше, тем ближе Спящий к пробуждению. Сама по себе настороженность не имеет игрового эффекта, однако эффекты некоторых карт контактов могут изменяться или усиливаться в зависимости от текущей настороженности.

Одиночный режим

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

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4,  , , , , , , .
- Выберите одно: *экспедиция отправилась на запад* или *экспедиция отправилась на восток*.
  - Если *экспедиция отправилась на запад*, добавьте в мешок хаоса 2 жетона .
  - Если *экспедиция отправилась на восток*, добавьте в мешок хаоса 2 жетона  .
- Сыщики получили все 5 сюжетных активов-***артефактов*** («Жуткая „маска“», «Обсидиановый коготь», «Осколок И'х'лехт», «Приливная табличка» и «Узел барьера»), и все 26 знаков переведены.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

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

Сыщик побеждён: *Ваш разум и тело сломлены, и вы падаете на землю перед громадной фигурой Ктулху. Город вокруг вас сотрясается с оглушительным гулом. Ктулху безразлично смотрит на вас сверху вниз. Для него вы лишь мелкое неудобство, незначительная букашка. Вскоре ваше сознание схлопывается, когда хрупкие опоры вашего разума поддаются неограниченной свободе абсолютного безумия.*

- Каждый побеждённый сыщик **сошёл с ума**. Если непобеждённых сыщиков не осталось, сыщики проиграли в кампании.
- Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.

Исход 1: *Циклопическая фигура Ктулху падает спиной вперёд в центральный бассейн. Он хватается слабыми когтистыми руками за края, но, не сумев опереться, проваливается под толщу чёрной воды. Пять горящих красных глаз, искажённые водной поверхностью, постепенно исчезают. Всё стихает и замирает так же неожиданно, как началось.*

Вы выходите через обсидиановые врата и идёте по побережью. Вы наконец готовы оставить этот город позади, привезти артефакты в Аркхэм и вернуться к обычной жизни. Поднявшись на борт «Кассандры», вы бросаете последний взгляд на богомерзкий горизонт, похожий в лучах закатного солнца на хребет древнего зверя. Вспенивая мутные воды, древний город почти незаметно начинает опускаться, возвращаясь в океан. И сам Спящий, и его дом в Р'льехе обрели вечный покой.

«Интересно, что́ мистер Тиллингаст планирует делать с этими артефактами», — произносит Энди. «Продаст, скорее всего», — отвечает Руби, сжимая в зубах сигарету. Вы возвращаетесь в каюту и закрываете глаза. Возможно, сегодня, впервые за несколько месяцев, вы сможете насладиться глубоким сном без сновидений.

- Запишите в журнал кампании, что *сыщики сдержали пробуждение Ктулху.*
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 10 опыта дополнительно, помешав восстать древнему злу и не допустив, чтобы оно снова бесчинствовало по всей земле.
- Каждый сыщик получает 2 ментальных травмы.
- Сыщики победили в кампании!
- Перейдите к **эпилогу** *(страница 52)*.



Интерлюдия III: Пробуждение

Пробуждение 1: *Резкая ударная волна сбивает вас на землю. Когда вы поднимаетесь на ноги, Руби подавляет испуганный вздох. Во вратах у подножия обсидианового шпиля появляется тяжёлая тень, окутанная могильной тьмой. По кошмарному горизонту города начинает прокатываться ритмичный пульс, похожий на сердцебиение. Древнее чудовище выползает на животе через ворота.*

Его громадная фигура неустойчиво шатается. Оно размером по крайней мере с небольшую гору. У него болезненно-зелёная кожа, спрутоподобная голова и лицо и пара слабых изорванных крыльев. У вас двоится в глазах, когда вы смотрите на него: будто существо находится одновременно на физическом и метафизическом планах бытия. От его древней гнилой плоти исходит такая вонь, что вы едва сдерживаете тошноту.

Глаза чудища загораются красным, когда оно смотрит на вас сверху вниз. На ваши плечи давит неуклонный и настойчивый вес, заставляя вас встать на колени. Вы слышите, как не своим голосом произносите: «ᛃᚸᓂᛝᚸᓂ · ᛞᚸᚸᛟᛟᛉ!»

Сверьтесь с журналом.

- Если в графе «Полученные артефакты» есть хотя бы 1 отметка, перейдите к **Пробуждению 2.**
- В противном случае перейдите к **Пробуждению 3**.

Пробуждение 2: *«Отведите взгляд!» — кричит Руби. Обернувшись, вы видите, что ваши товарищи тоже склонились перед ужасным мертвоспящим богом. По вашему телу распространяется тепло, когда он проникает глубоко в ваш разум и память. Теплота уступает место чему-то холодному и злобному. Подняв взгляд, вы видите, что он тоже смотрит на вас открывшимся пятым глазом.*

Вы чувствуете его ярость: вы забрали вещь из его царства. Вы должны умереть.

- Удалите из мешка хаоса все жетоны , и . Затем добавьте в мешок хаоса по 2 жетона , 2 жетона и 2 жетона до конца кампании. Перейдите к **Пробуждению 4**.

Пробуждение 3: *«Отведите взгляд!» — кричит Руби. Обернувшись, вы видите, что ваши товарищи тоже склонились перед ужасным мертвоспящим богом. По вашему телу распространяется тепло, когда он проникает глубоко в ваш разум и память. Затем великий Ктулху отводит от вас свой сверхъестественный взгляд и устремляет его на север. Перед вашим внутренним взором появляется зелёная статуэтка на столе Рэндалла в Аркхэме. Теплота уступает место чему-то холодному и злобному. Подняв взгляд, вы видите, что Ктулху тоже смотрит на вас открывшимся пятым глазом сновидца.*

Вы чувствуете его ярость: кое-кто забрал вещь из его царства. Он должен умереть.

- Удалите из мешка хаоса все жетоны , и . Затем добавьте в мешок хаоса 1 жетон , 1 жетон и 2 жетона до конца кампании.
- Перейдите к **Пробуждению 4**.

Пробуждение 4: *С трудом сопротивляясь ужасной воле Древнего, вы встаёте и помогаете другим тоже подняться на ноги. Великий Ктулху замахивается на вас жилистыми щупальцами, когда вы бежите к воде и изо всех сил гребёте к «Кассандре». Забравшись на борт, вы ведёте судно по узкому проливу через лабиринт высоких шпилей и смертоносных отмелей к открытому океану.*

По воде прокатывается душераздирающий рёв. Обернувшись, вы видите, как исполинское чудище соскальзывает в чёрную воду и скрывается из виду. Вы смотрите в бездонную пучину, ожидая увидеть, как пять сердитых глаз приближаются, чтобы опрокинуть корабль. Кошмарный горизонт Р'льеха мерцает бледно-зелёным огнём, растворяясь вдалеке. Проходит одна минута, десять, тридцать. В глубине ничего не движется и не шевелится. Видимо, чудовище потеряло интерес или застряло на отмели. По крайней мере, вы на это надеетесь.

Перейдите к **интерлюдии IV «Возвращение в Аркхэм»** *(страница 41)*.

Интерлюдия IV: Возвращение в Аркхэм

Сверьтесь с журналом.

- Если в графе «Полученные артефакты» есть хотя бы 1 отметка, перейдите к **Возвращению в Аркхэм 1.**
- В противном случае перейдите к **Возвращению в Аркхэм 2.**

Возвращение в Аркхэм 1: *Ваш сон по пути домой был омрачён кошмарами. Вернувшись в Аркхэм, вы с остальными показываете находки экспедиции восторженному Тиллингасту. Пока вы пересказываете коллекционеру детали своего путешествия, он поворачивает каждый артефакт в руке, любуясь древними технологиями. «Вы сделали всё, что я просил, и даже больше, — ухмыляется он. — Считайте свой долг уплаченным. И, конечно же, я буду более чем счастлив соблюсти наше изначальное соглашение».*

- Сверьтесь с графами задач журнала кампании.
  - За каждую отметку в графе своей задачи вы (и только вы) получаете 1 опыт дополнительно.
  - Каждый сыщик разыгрывает раздел своей задачи на страницах 41–43. Когда каждый сыщик разыграет раздел своей задачи, перейдите к **финалу «Рок, покаравший Аркхэм»** *(страница 44).*

Возвращение в Аркхэм 2: *Ваш сон по пути домой был омрачён кошмарами. Вернувшись в Аркхэм, вы с остальными докладываете Тиллингасту об экспедиции. Антиквар кипит от ярости, увидев, что вы вернулись с пустыми руками, пока Энди не кладёт на его стол обсидиановую табличку, найденную в Р'льехе. Рэндалл осматривает её холодным взглядом: «Полагаю, это… удовлетворительный результат. Считайте свой долг уплаченным. И, хотя вы не привезли почти* ничего *ценного, я буду обязан соблюсти наше изначальное соглашение».*

- Сверьтесь с графами задач журнала кампании.
  - За каждую отметку в графе своей задачи вы (и только вы) получаете 1 опыт дополнительно.
  - Каждый сыщик разыгрывает раздел своей задачи на страницах 41–43. Когда каждый сыщик разыграет раздел своей задачи, перейдите к **финалу «Рок, покаравший Аркхэм»** *(страница 44).*

Задача: Путь веры

Читайте, только если у вас есть задача «Путь веры». Если в графе вашей задачи 5 или больше отметок:

После вашего возвращения остальные верующие стали почитать вас как пророка. Сны, которые привели вас в Р'льех, совпадали с видениями, которые приходили к вашим братьям и сёстрам по вере. Теперь всё больше из них заводят напевы на странных языках и шьют лоскутные плащи. Цель вашего путешествия в Р'льех, вашей встречи с заблудившимися пилигримами состояла не в том, чтобы пошатнуть вашу веру, но чтобы возродить её. Вы взглянули в лицо Древним. Только вы можете вывести своих последователей из тьмы на свет. Вам лишь нужно продолжать следовать по своему пути с той же непоколебимой преданностью, которая спасла вас в Р'льехе.

- Запишите в журнал кампании, что *вера [имя вашего сыщика] сильна.* Эта задача выполнена (она входит в игру ***выполненной*** стороной вверх).

В противном случае:

Вы стоите на мосту через реку Мискатоник и наблюдаете, как на воде внизу танцуют блики. После возвращения вы стали чувствовать себя иначе. Что-то изменилось. Ваши товарищи по вере говорят, что недавно прибыли чужестранцы в пёстрых плащах, принеся с собой чудесные пророчества и заманчивые обещания. Теперь ваше место поклонения покрыто богохульными символами: рука с горящим глазом; чаша, переполненная кровью. То, что вы раньше считали святым, уничтожено.

Теперь вы стоите над рекой, сжимая в руке свой символ веры. Вы не можете отделаться от ощущения, что сбились с пути. Сделав глубокий вдох, вы бросаете символ в воду. Когда он утопает, вы чувствуете, что вместе с ним утонула и часть вас самих. Пути назад нет.

- Удалите задачу «Путь веры» из своей колоды до конца кампании и получите 1 ментальную травму. До конца кампании считайте жетон жетоном .



Задача: Большой куш

Читайте, только если у вас есть задача «Большой куш». Если в графе вашей задачи 5 или больше отметок:

Ухмыляясь, вы покидаете место встречи с Сэнфордом, сжимая в руке чемодан, набитый деньгами. Вы прикарманили достаточно древних безделушек и исследовательских заметок, чтобы хватило и Тиллингасту, и старику Сэнфорду. С гонорарами от них обоих у вас будет достаточно денег, чтобы отправиться куда угодно и стать кем угодно. Судя по всему, Сэнфорд и его прихлебатели всё равно скоро разорятся.

Запишите в журнал кампании, что *[имя вашего сыщика] сорвал(а) куш.* Эта задача выполнена (она входит в игру ***выполненной*** стороной вверх).

В противном случае:

Ухмыляясь, вы покидаете место встречи с Сэнфордом, сжимая в руке чемодан, набитый деньгами. Повернув за угол, вы оказываетесь в окружении бандитов.

«Тиллингаст сказал, что у тебя перед ним большой долг. К счастью для тебя, похоже, тебе есть чем отплатить», — произносит один из них. Что ж, играть на обе стороны оказалось сложнее, чем вы думали. Вы поднимаете кулаки и готовитесь к тому, что сейчас будет. Чёрт побери, раз помирать, так с музыкой.

Удалите задачу «Большой куш» из своей колоды до конца кампании и получите 1 физическую травму. Найдите в коллекции случайную базовую слабость-***повреждение*** или ***преступника*** и добавьте в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Задача: Сны о разрушении

Читайте, только если у вас есть задача «Сны о разрушении». Если в графе вашей задачи 5 или больше отметок:

Вы пролистываете кое-что из награды Рэндалла за все ваши усилия: стопки порванных книг Блаватской и Кроули. Ими мог бы довольствоваться какой-нибудь неоперившийся провидец, но не вы. Честно говоря, то, что он предложил их в награду, почти оскорбительно. Закрывая книгу, вы слышите слабый шёпот тех же голосов, что слышали в Р'льехе. Ваши кошмары не были вестниками разрушения: они были предупреждениями от бродячих духов. Грядущая катастрофа, быть может, и неотвратима, говорят они вам, но это не значит, что вы не можете ей противостоять.

Запишите в журнал кампании, что *[имя вашего сыщика] знает будущее.* Эта задача выполнена (она входит в игру ***выполненной*** стороной вверх). Добавьте жетон «+1» в мешок хаоса до конца кампании.

В противном случае:

Голоса, мучившие вас в Р'льехе, наконец утихли. С тех пор как вы вернулись, каждое утро вы просыпаетесь в полной тишине. Однако это не утешает вас; скорее, отсутствие голосов наполняет вас ещё большим страхом. Будто ваша связь с потусторонним была разорвана. Или же духи, что хотели предупредить вас о грядущей катастрофе, решили вас покинуть.

Удалите задачу «Сны о разрушении» из своей колоды до конца кампании и получите 1 ментальную травму. Удалите из мешка хаоса жетон ✶ до конца кампании.

Задача: Лучше дома места нет

Читайте, только если у вас есть задача «Лучше дома места нет». Если в графе вашей задачи 5 или больше отметок:

Вы спешно покидаете «Эзотерику Тиллингаста», и у вас в голове отдаются эхом льстивые обещания Рэндалла. Ваш долг отпущен, но вам всё ещё нужно где-то жить и что-то есть. «Всего несколько месяцев, и мы наконец рассчитаемся», — проворковал он. Вместо ответа вы забрали награду и ушли. Деньги всегда были не при чём. Он хотел, чтобы вы никогда не переставали работать на него. Он, конечно, в конце концов придёт за своими деньгами, но сейчас это не имеет значения. Он вам с самого начала был не нужен. Дом — это то, как ты решаешь жить, а не то, где ты живёшь. И этого Тиллингаст у вас никогда не отнимет.

Запишите в журнал кампании, что *[имя вашего сыщика] обрел(а) свой истинный дом.* Эта задача выполнена (она входит в игру ***выполненной*** стороной вверх).

В противном случае:

Вы идёте по Саутсайду, прокручивая в голове последние слова Рэндалла. Ваш долг отпущен, но вам всё ещё нужно где-то жить и что-то есть. «Всего несколько месяцев, и мы наконец рассчитаемся», — проворковал он. Вы поблагодарили его. Это вполне разумное предложение. И, в конце концов, только благодаря ему вы не живёте на улицах.

Проходя мимо пансиона Мамаши, вы улавливаете аромат домашней стряпни: свежеиспечённый хлеб, зелёные бобы и мясной рулет. У вас урчит в животе. Вы чувствуете какое-то старое томление, нечто большее, чем голод. Нужно ещё немного поработать, и Тиллингаст поможет вам встать на ноги. Когда-нибудь у вас будет собственный дом.

Удалите задачу «Лучше дома места нет» из своей колоды до конца кампании и получите 1 физическую или 1 ментальную травму. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ▲ до конца кампании.

Задача: Не навреди

Читайте, только если у вас есть задача «Не навреди». Если в графе вашей задачи 5 или больше отметок:

Идя по площади Независимости, вы заворачиваете за угол и видите, что на земле кто-то лежит. Вы бросаетесь к человеку, и ваш разум наполняют воспоминания о пилигриме в Р'льехе. У вас внутри всё сжимается, когда вы подходите ближе, надеясь, что всё не так серьёзно, как было тогда. Женщина всё ещё дышит. Вы можете ей помочь. Какие беды не происходили бы с людьми, вы всегда будете рядом, чтобы помочь.

Запишите в журнал кампании, что *[имя вашего сыщика] дал(а) клятву защищать других.* Эта задача выполнена (она входит в игру ***выполненной*** стороной вверх).

В противном случае:

Вы вдруг резко просыпаетесь посреди своей первой ночи в Аркхэме. Кот, устроившийся на краю вашей кровати, испуганно убегает, а вы утираете со лба холодный пот. Стоявшие у вас перед глазами лица тех, кого вы оставили в беде, постепенно исчезают, но вы не можете перестать думать о последних словах умирающего мужчины: «Матерь». Ваше сердцебиение постепенно замедляется, пока вы смотрите в окно. Вас окутывают мысли о том, что вы могли сделать иначе. У вас никогда не получится спасти всех. Стоит ли вообще пытаться?

Удалите задачу «Не навреди» из своей колоды до конца кампании и получите 1 ментальную травму. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ▲ до конца кампании.

Задача: По струнке

Читайте, только если у вас есть задача «По струнке». Если в графе вашей задачи 5 или больше отметок:

«Вы будете следить за строительством новой фабрики и впоследствии управлять ей». Ваш новый работодатель широко улыбается, придвигая к вам по столу свежий контракт. Когда вы смотрите через окно своего нового офиса, ваше сердце переполняется радостью. После вашей успешной экспедиции Тиллингаст упомянул о своих связях с перспективным «Нью Хорайзонс Индастриз». Хотя мясоконсервному магнату ещё только предстоит обосноваться в Аркхэме, Рэндалл заверил, что о вас хорошо позаботятся. Всё, что вам нужно сделать, — это поставить подпись.

Запишите в журнал кампании, что *у [имя вашего сыщика] есть новая должность.* Эта задача выполнена (она входит в игру ***выполненной*** стороной вверх).

В противном случае:

Вы входите внутрь, и все замолкают. Когда вы попросили вернуть свою работу, Тиллингаст был более чем счастлив вам помочь. Ваш прошлый руководитель болтает с вами, будто вы и не увольнялись, но вы ловите нервные взгляды сотрудников. Какой бы старый должок ни взыскал нечистый на руку бизнесмен, это сработало. Вы садитесь на своё место и окидываете взглядом испуганных коллег, которых когда-то называли друзьями. Вы получили всё, чего хотели, даже ваш старый стол. Почему же у вас внутри так пусто?

Удалите задачу «По струнке» из своей колоды до конца кампании и получите 1 физическую травму. Тяните жетоны из мешка хаоса, пока не вытянете 2 жетона без символа. До конца кампании замените их жетонами хаоса со значением на единицу меньше *(например, 0 следует заменить на –1, –1 — на –2, и так далее)*. Если не можете заменить жетон, продолжайте этот процесс, пока суммарно не замените 2 жетона.

Задача: Показать себя

Читайте, только если у вас есть задача «Показать себя». Если в графе вашей задачи 5 или больше отметок:

С вашего возвращения в Аркхэм прошло несколько дней, и вы смотрите вниз на восторженную толпу. Неудивительно, что экспедиция завершилась успехом. Это всё благодаря вам. Пообещав Тиллингасту сделать пару ничтожных одолжений, вы наконец получаете признание, которого так заслуживаете. Совсем скоро вы позаботитесь о том, чтобы все, кто когда-нибудь в вас сомневался, тоже получили то, чего заслуживают они. *Кто говорил, что смирение — это благодетель?*

Запишите в журнал кампании, что *[имя вашего сыщика] хорошо поработал(а).* Эта задача выполнена (она входит в игру ***выполненной*** стороной вверх).

В противном случае:

В первый же свой вечер в Аркхэме вы узнаёте, что вас с позором исключили из вашей старой компании. Тиллингаст лично распустил о вас самые отвратительные слухи. И, что ещё хуже, все эти слухи были правдивыми. В экспедиции вы были лишь обузой. Вы стали посмешищем в своём кругу. Ничего из того, что вы когда-либо достигли, не является вашей заслугой. Вы ровно настолько бесполезны, насколько о вас говорят.

Удалите задачу «Показать себя» из своей колоды до конца кампании и получите 1 ментальную травму. Удалите из своей колоды карты уровня 1–5 общей ценой хотя бы 10 опыта *(не забудьте приобрести новые карты до своего размера колоды)*. Вы больше не можете приобрести эти карты.



Задача: Окунуться с головой

Читайте, только если у вас есть задача «Окунуться с головой». Если в графе вашей задачи 5 или больше отметок:

С вашего возвращения едва ли проходит неделя, когда вы получаете письмо из Мискатоникского университета с запросом официально представить свои находки. До ваших ушей уже несколько раз долетали слова «пожизненный контракт». Несмотря на обширное признание, которое принесли вам исследования, этот престиж кажется пустым. Все эти академические спектакли не более чем театр теней. Они не сравнятся с жуткими истинами, которые вы узнали в Р'льехе. Время от времени вы просыпаетесь посреди ночи, тяжело дыша, разбуженные воспоминаниями из чужого времени и чужого мира. Вы знаете ужасную правду: человечество — лишь слабое эхо куда более могущественных цивилизаций.

Может, и так. Может, вы лишь пылинка и ваши усилия ничего не значат. А ещё вы слышали замечательные вещи о том, что включено в мискатоникский пожизненный контракт. И вы его заслужили, чёрт побери. Стоит использовать его на полную.

Запишите в журнал кампании, что *[имя вашего сыщика] узнал(а) секретную истину.* Эта задача выполнена (она входит в игру ***выполненной*** стороной вверх).

В противном случае:

Со времени вашего возвращения прошло несколько ночей, и вы сидите в одном из многочисленных залов мискатоникской библиотеки Орна, уставившись на пламя камина. Ваши находки сочли простой фантазией, а от вашего перевода древних надписей сразу же отмахнулись. Вам повезёт, если вас допустят учить детей, не то что читать лекции в больших залах университета. Вы прерываете чтение, чтобы взглянуть на странный текст, нацарапанный на полях вашей книги, который почему-то кажется вам знакомым. На мгновение вы ощущаете такой же всплеск любопытства, какой вы чувствовали в Р'льехе.

Вы закрываете книгу. Если вас никто не будет слушать, зачем пытаться?

Удалите задачу «Окунуться с головой» из своей колоды до конца кампании и получите 1 ментальную травму. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☠ до конца кампании.



Финал: Рок, покаравший Аркхэм

Месяц после вашего возвращения в Аркхэм проходит, словно сон. Что-то всё ещё неправильно. *Хлопоты вашей прошлой жизни — ничто по сравнению со строгим и грозным величием древнего города. В своих снах вы бродите по Р'льеху, преследуемые чем-то, что не осмеливаетесь называть. Если бы вы решились рассказать кому-нибудь, что́ вы видели, вас бы заперли в санатории — или того хуже. Вы пытаетесь найти Руби и Энди, чтобы спросить, что им снится, но те пропали без следа.*

В «Аркхэм Эдвертайзер» стали появляться статьи о распространении среди жителей необычной «сонной лихорадки». Причина болезни, её признаки, есть ли что-то общее между пациентами — ничего из этого неизвестно. Кажется, словно люди просто ложатся спать и больше не просыпаются. Ходят слухи о том, что по ночам по улицам бродят сомнамбулы. Но вместо того чтобы впадать в панику, население принимает, казалось бы, тревожные новости с угрюмым безразличием. Будто сам город Аркхэм погружается в глубокую дрёму.

В своих беспокойных снах вы продолжаете видеть затонувший город и громадное чудовище, что когда-то в нём спало. Вы ни капли не сомневаетесь, что увидите его снова.

Перейдите к **сценарию «Рок, покаравший Аркхэм. Часть I».**

Сценарий: Рок, покаравший Аркхэм. Часть I

Вас вырывает из очередного кошмара чей-то яростный стук в дверь. На пороге вы встречаете перепачканных Энди и Руби в сопровождении одетого с иголочки инспектора, представившегося Джоном Рэймондом Леграссом. Инспектор объясняет, что расследует всплеск активности культов сновидцев по всем Штатам и за границей.

На улице начинает моросить, и вы приглашаете гостей внутрь. Усевшись, инспектор показывает вам фото знакомой статуэтки. Несколько месяцев назад он передал эту статуэтку коллеге из Мискатоникского университета для анализа. Судя по всему, просьба Тиллингаста найти его «пропавшую посылку» была не чем иным, как мелкой кражей. Леграсс сообщает, что прибыл в Аркхэм примерно месяц назад, чтобы допросить Тиллингаста и забрать статуэтку.

«Что-то меня продолжало настораживать после того, как мы передали артефакты, — мрачно произносит Энди. — Так что через несколько дней я решил зайти в магазин. Когда мы туда пришли, оказалось, что он переехал. Ну, мы так думали. Руби в конце концов его нашла. Когда мы зашли внутрь, то увидели, что инспектор спорит с Тиллингастом, и… всё кончилось не очень хорошо».

«И это мягко сказано, — говорит Леграсс. — Когда эти двое появились, Рэндалл заговаривал мне зубы. Он очень быстро выпроводил нас, и, когда мы оглянулись вокруг, оказалось, что мы… не здесь. — Вы спрашиваете, что он имеет в виду, и он качает головой. — Я имею в виду, что мы были не здесь. *Не в Аркхэме. Дверь его магазина вела в совершенно другое место. Нам понадобился целый месяц, чтобы вернуться».*

«Думаю, мы оказались где-то в Тибете или к северу от него. Вернуться было… тем ещё путешествием», — вздыхает Энди. Несколько месяцев назад вам было бы сложно им поверить, но не сейчас. Учитывая всё, что вам известно о Тиллингасте, неудивительно, что он планировал нечто гораздо более зловещее, чем простую охоту за реликвиями. Но что?

Вместе с инспектором Леграссом, Руби и Энди вы решаете вернуть артефакты и помешать Тиллингасту, где бы он ни находился. Когда вы выходите наружу, морось превращается в сильный ливень.

Перейдите к **подготовке.**

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Рок, покаравший Аркхэм. Часть I», «Глубоководные», «Владычество», «Сновидения», «Звёздные отродья», «Агенты Ктулху» и «Полуночные маски». Эти наборы отмечены следующими символами:



  Из набора контактов «Полуночные маски» возьмите только карты локаций и напастей. Не берите сцены, замыслы и памятку сценария из этого набора.
- Соберите все локации из набора контактов «Полуночные маски» и введите их в игру следующим образом:
  - Случайным образом удалите по одной из двух версий локаций «Даунтаун» и «Саутсайд», а оставшиеся введите в игру вместе со следующими локациями: «Нортсайд», «Исттаун», «Ривертаун», «Больница св. Марии» и «Мискатоникский университет» *(см. схему расклада локаций справа)*.
  - Отложите все остальные локации в сторону, вне игры.
  - Все сыщики начинают игру в «Ривертауне».
- Замешайте одностороннюю карту локации «Эзотерика Тиллингаста» вместе со всеми напастями из набора контактов «Полуночные маски» и положите по 1 карте под каждую локацию, кроме «Ривертауна».
- Перемешайте все карты врагов из набора контактов «Звёздные отродья», случайным образом выберите 2 из них и удалите из игры (если играете на лёгком уровне сложности, вместо этого удалите 3 из них).
- Соберите все полученные артефакты вместе с «Ужасом, запечатлённым в глине» и врагом «Рэндалл Тиллингаст» и отложите их в сторону, вне игры.
- Выберите сыщика, который включит в свою колоду сюжетный актив «Джон Рэймонд Леграсс». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
  - Введите отложенный актив «Джон Рэймонд Леграсс» в игру под контроль того сыщика. Во время части I и части II «Рока, покаравшего Аркхэм» он не занимает слот союзника.
- Положите на текущий замысел безысходность в количестве, равном числу сыщиков.
- Добавьте жетоны затопления в резерв жетонов.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Часть I и часть II

«Рок, покаравший Аркхэм» разделён на две части. Игроки могут выбрать, играть эти части по отдельности (с перерывом после части I) или разом в рамках одной долгой игровой сессии. Каждая часть является отдельной игрой со своей подготовкой и исходом.

Сыщики смогут улучшить свои колоды между частью I и частью II.

Расклад локаций для сценария «Рок, покаравший Аркхэм. Часть I»



Одиночный режим

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

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –5, , , , , , , , , , , , .
- Во время подготовки выберите число от 1 до 5 и соберите столько же сюжетных активов-***артефактов*** из наборов контактов всех сценариев, кроме актива-***артефакта*** «Ужас, запечатлённый в глине». Эти артефакты перечислены в графе журнала кампании «Полученные артефакты».

НЕ ЧИТАЙТЕ
до окончания части I

Если все сыщики совершили побег или побеждены: *Мимо вас пробегают трое перепуганных горожан, за которыми ковыляет отродье Ктулху. У вас стынет в жилах кровь. Бежать больше некуда. Вы бродите по затопленным улицам в поисках Руби, Энди или инспектора Леграсса.*

- Каждый сыщик находит в коллекции 1 случайную базовую слабость-***повреждение*** или ***безумие*** и добавляет в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- Перейдите к **исходу 1**.

Исход 1: *Яростный рёв сотрясает Аркхэм до основания. Стоя рядом с товарищами, вы смотрите вверх и видите, как знакомый гигантский силуэт Ктулху, ссутулившись, выходит из реки Мискатоник. Одним движением Древний растаптывает целый район Ривертауна. Раздаётся треск дерева и звон разбитого стекла, за которыми следуют крики.*

Энди, Руби и инспектор мрачно переглядываются: ваши худшие опасения оправдались. «Мы должны что-то сделать!» — перекрикивает шум Энди.

- Обновите журнал кампании. В графе «Полученные артефакты»:
  - Вычеркните названия всех активов-***артефактов***, которые не были под контролем сыщиков, когда закончился сценарий.
  - Если «Ужас, запечатлённый в глине» был под контролем сыщика, когда закончился сценарий, запишите «Ужас, запечатлённый в глине» в графе «Полученные артефакты».
- Сделайте в журнале кампании запись «Затопленные районы» и перечислите в ней все затопленные локации.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Сыщики должны выбрать одно:
  - «Мы готовы дать бой». Перейдите к **исходу 2**, если хотите немедленно продолжить играть.
  - «Нам нужно больше времени». Перейдите к **исходу 3**, если хотите сделать перерыв и продолжить игру в рамках следующей игровой партии.

Исход 2: *Только вы можете дать отпор этой смертельной угрозе. Вы нужны Аркхэму — прямо сейчас.*

- Соберите игру как обычно.
- Немедленно перейдите к **сценарию «Рок, покаравший Аркхэм. Часть II»**.

Исход 3: *Вы убеждаете своих спутников как следует подготовиться и собраться с силами перед последним боем.*

- Соберите игру как обычно.
- Когда будете готовы продолжить играть, перейдите к **сценарию «Рок, покаравший Аркхэм. Часть II»**.





Сценарий: Рок, покаравший Аркхэм. Часть II

Рок, покаравший Аркхэм 1: *Вы с остальными беспомощно наблюдаете, как Ктулху ровняет с землёй остальной Ривертаун. Вслед за ним улицы и руины заполняет чёрная вода. «За этим стоит Рэндалл. Не знаю, зачем или почему, но, думаю, он хотел, чтобы мы разбудили эту тварь!» — говорит Руби. Загораются порванные газовые линии, и обломки начинает облизывать голодное пламя, бросая отблески на легионы отродий Ктулху, спускающихся на город. «Если это правда, то нам лучше найти способ остановить его», — отвечает Энди. Они оба поворачиваются к вам и ждут вашего решения.*

Сыщики должны выбрать одно:

- «Мы должны вступить в финальную схватку и отпугнуть его нашей огневой мощью». Перейдите к **Року, покаравшему Аркхэм 2.**
- «Должен быть иной путь». Перейдите к **Року, покаравшему Аркхэм 3.** (Вы можете выбрать этот вариант, только если в графе «Полученные артефакты» журнала кампании отмечено/не вычеркнуто 5 или больше ***артефактов***).

Рок, покаравший Аркхэм 2: *«Мне нравится ход ваших мыслей», — говорит инспектор Леграсс и со звучным щелчком перезаряжает пистолет. Вместе вы составляете план того, как отвлечь древнее зло от города. Руби предлагает некоторым из вас залезть на крыши, а Леграсс обзванивает своих товарищей из аркхэмской полиции. Если выступите вместе, то, вероятно, сможете отвлечь внимание Ктулху от Аркхэма. «Это худшая идея, что мне доводилось слышать, но не думаю, что у нас есть выбор», — произносит Руби. Вы замечаете, что в её взгляде что-то промелькнуло — страх? У вас нет другого выбора, кроме как сразиться.*

- Запишите в журнал кампании, что *сыщики выступили сообща.*
- Найдите в наборах контактов «Экспедиция» и «Рок, покаравший Аркхэм. Часть 1», в колодах всех сыщиков и во всех игровых и неигровых зонах следующие сюжетные активы: «Джон Рэймонд Леграсс», «Руби Стэндиш» и «Энди ван Нортвик». Введите их все в игру под контроль любого сыщика (сыщиков). Во время этого сценария они не занимают слот союзника.
- Добавьте в мешок хаоса 1 жетон до конца кампании.

Перейдите к **подготовке.**

Рок, покаравший Аркхэм 3: *Пока вода продолжает подниматься, Энди зовёт вас всех в опустевшую закусочную. «Это не моя сфера экспертизы, — говорит он и кладёт на стол неровную стопку бумаг. — Но я сейчас перевожу знаки из Р'льеха, и, думаю, у нас может получиться остановить всё это с помощью, хм… ну, ритуала». Руби отмахивается от возражений Леграсса, а Энди кратко рассказывает о «ритуале возвращения», который он обнаружил в древних залах во время экспедиции. Вы можете запечатать Древнего, используя фрагменты инопланетного города Р'льеха.*

«Знаки, которые я перевёл, намекают, что Ктулху и его, эм, дети как-то привязаны к самому Р'льеху. — Он раскладывает карту Аркхэма. — Если мы разложим эти артефакты по городу вот так, я смогу прочитать ритуал и изгнать Ктулху. Однако мне нужно, чтобы вы все постоянно отвлекали его внимание и следили за ним, пока я всё не подготовлю». Энди берёт в руку один из артефактов, добытых у Рэндалла. Предмет мерцает неестественным светом.

«Я направлюсь в полицейский участок Аркхэма, — произносит инспектор Леграсс. — У меня есть там кое-какие связи. Думаю, мы сможем отправить на улицы несколько офицеров для помощи выжившим». Руби, не говорившая ни слова с тех пор, как Энди рассказал свой план, складывает руки на груди: «То есть ты хочешь, чтобы мы выбесили чудище, которое буквально разрушает город, чтобы ты смог сказать пару слов и спрятать пару реликвий, — она затягивается сигаретой. — Что может пойти не так?»

- Запишите в журнал кампании, что *у ваших союзников есть план.*
- Найдите в наборах контактов «Экспедиция» и «Рок, покаравший Аркхэм. Часть 1», в колодах всех сыщиков и во всех игровых и неигровых зонах следующие сюжетные активы: «Джон Рэймонд Леграсс», «Руби Стэндиш» и «Энди ван Нортвик». Отложите их в сторону, вне игры.
- Добавьте в мешок хаоса 1 жетон до конца кампании.

Перейдите к **подготовке.**

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Рок, покаравший Аркхэм. Часть II», «Владычество», «Древний туман», «Наводнение», «Звёздные отродья», «Агенты Ктулху» и «Полуночные маски». Эти наборы отмечены следующими символами:



  Из набора контактов «Полуночные маски» возьмите только карты локаций. Не берите никакие другие карты из этого набора контактов.

- Введите все локации в игру в соответствии со схемой расклада локаций на странице 49.
  - Соберите все локации из набора контактов «Полуночные маски», а также карты «Восточные крыши» и «Западные крыши». Случайным образом удалите по одной из двух версий локаций «Даунтаун» и «Саутсайд», а оставшиеся введите в игру вместе со следующими локациями: «Восточные крыши», «Западные крыши», «Нортсайд», «Исттаун», «Больница св. Марии» и «Мискатоникский университет».
  - Введите в игру локацию «Ривертаун (разрушен)» из набора контактов «Рок, покаравший Аркхэм. Часть II». Удалите другой экземпляр этой локации из игры.
  - Отложите все остальные локации в сторону, вне игры.
  - Выложите одностороннего врага «Ктулху (древнее зло)» в «Ривертаун».
  - Все сыщики начинают игру в « Ривертауне».
- Соберите планшет Ктулху в соответствии со схемой на странице 49 *(см.* «**Планшет Ктулху**» *справа).*
  - Возьмите из коробки этой кампании двусторонний планшет и разместите его над колодами замыслов и сцен стороной с Ктулху вверх.
  - Положите все экземпляры трёх врагов-***Ктулху*** («Допотопные крылья», «Свирепый лик» и «Устрашающие когти») на планшет Ктулху не ***разъярённой*** стороной вверх так, чтобы они составляли полное изображение Ктулху.
- Перемешайте 18 карт Ктулху, чтобы собрать колоду Ктулху *(см.* «**Колода Ктулху**» *справа),* и положите её рядом с планшетом Ктулху.
- Сверьтесь с журналом кампании и соберите колоды замыслов и сцен следующим образом:
  - *Если сыщики выступили сообща,* используйте замысел 1a «Рок, покаравший Аркхэм» и сцену 1a «Дадим отпор!». Удалите оставшиеся замысел и сцену из игры.
  - *Если у ваших союзников есть план,* используйте замысел 1a «Рок, покаравший Аркхэм» и сцену 1a «Изгоним его!». Отложите в сторону, вне игры, особый замысел «Последняя печать». Удалите оставшуюся сцену из игры.
- Сверьтесь с журналом.
  - Соберите все не вычеркнутые артефакты, отмеченные в графе «Полученные артефакты». Введите их все в игру под контроль сыщиков, распределив их как можно равномернее.
  - Добавьте жетоны затопления в резерв жетонов и повысьте уровень затопления каждой локации, отмеченной в записи «Затопленные районы».
- Отложите в сторону набор контактов «Звёздные отродья».
- Положите 1 ресурс на секцию «Ярость Ктулху» памятки сценария *(см.* «**Ярость Ктулху**» *справа).* Если в игре только 1 или 2 сыщика, положите на памятку сценария 1 дополнительный ресурс.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Судьба Аркхэма в ваших руках. Можете начинать.

Планшет Ктулху

Хотя Ктулху присутствует на локациях Аркхэма в виде отдельной карты врага, на самом деле он состоит из нескольких карт врага на планшете Ктулху. Сыщики, сражающиеся с «Ктулху (древнее зло)», также сражаются со всеми картами на планшете Ктулху как с одним врагом. Взаимодействуя с Ктулху *(бой, уход и т. д.),* выбирайте для взаимодействия одну из двусторонних карт на планшете Ктулху.

Во время фазы врагов Ктулху атакует каждого сыщика в своей локации, используя суммарные значения ран и ужаса каждого врага-***Ктулху*** на планшете Ктулху. Эта атака происходит в дополнение ко всем остальным атакам и/или эффектам из колоды Ктулху *(см. далее).* Если во время боя или ухода карта на планшете Ктулху должна атаковать по своему ключевому слову или другому эффекту, атаку производит только та карта.

Эффекты карт, которые наносят урон нескольким врагам в локации, могут наносить урон каждой отдельной карте врага на планшете Ктулху.

Колода Ктулху

Во время подготовки к этому сценарию сыщики собирают ещё одну колоду с иной рубашкой: колоду Ктулху. Это отдельная колода, состоящая только из карт действий. **Колода Ктулху не является колодой контактов, а карты действий не являются напастями.**

После обычного перемещения и атаки во время фазы врагов Ктулху совершает дополнительные действия с карт действий из колоды Ктулху. Обязательное свойство замысла указывает сыщикам в конце фазы врагов взять верхнюю карту колоды Ктулху. Взяв карту из колоды Ктулху, разыграйте каждый эффект на ней по очереди сверху вниз. После того как карта действия разыграна, она отправляется в сброс Ктулху. Если колода Ктулху пуста, немедленно замешайте её сброс обратно в колоду Ктулху.

Ярость Ктулху

Во время этого сценария количество ресурсов на секции «Ярость Ктулху» памятки сценария показывает то, насколько сыщики раздражают Ктулху. Чем их больше, тем опаснее и смертоноснее становится пробудившийся Спящий. Сама по себе ярость Ктулху не имеет игрового эффекта, однако эффекты некоторых карт контактов могут изменяться или усиливаться в зависимости от текущей ярости Ктулху.





Планшет Ктулху

Колода Ктулху





















Расклад локаций для сценария
«Рок, покаравший Аркхэм. Часть II»



НЕ ЧИТАЙТЕ
до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): *Вы пытаетесь встать на ноги, когда землю сотрясает очередной толчок. Могучий Ктулху смотрит на вас сверху вниз пятью бесстрастными красными глазами. Вам уже снился этот миг. Его громадный силуэт заслоняет звёзды, мерцающие иномирным светом. На вас, всколыхнув воду, накатывает волна его зловонного дыхания. Крики на мгновение затихают, когда вы встречаетесь взглядом с Древним. Вы чувствуете его присутствие в своём разуме. В нём нет раздражения или ярости, только холодное безразличие. В нём нет мстительности, осуждения, жажды разрушений. Вы и ваш вид — лишь мелкий раздражитель.*

Толстые чешуйчатые щупальца, растущие из лица Ктулху, извиваются в воде, разыскивая вас и то, что вы и ваш вид украли у него. Вы бессильны перед ним. Да и зачем вам сражаться? Ваша судьба и судьба всего вашего жалкого вида была предначертана в звёздах. Аркхэм пал жертвой карающего рока.

- Запишите в журнал кампании, что *Ктулху уничтожил город Аркхэм.*
- Каждый сыщик, как и каждый житель Аркхэма, **убит**.
- Сыщики проиграли в кампании.
- Перейдите к **эпилогу** *(страница 52).*

Исход 1: *Проходит несколько тяжёлых часов, и вы стоите перед могучим Ктулху, который смотрит на вас сверху вниз пятью бесстрастными красными глазами. Вам уже снился этот миг. Его громадный силуэт заслоняет звёзды, мерцающие иномирным светом. На вас, всколыхнув воду, накатывает волна его зловонного дыхания. Крики на мгновение затихают, когда вы встречаетесь взглядом с Древним. Вы чувствуете его присутствие в своём разуме. В нём нет раздражения или ярости, только холодное безразличие. Раздаётся выстрел, за ним следует дюжина других. У вас за спиной, с близлежащих крыш и отовсюду поблизости на зловонную обрюзгшую тушу чудовища обрушивается залп пуль и взрывчатки. Инспектор Леграсс выкрикивает приказы своим офицерам, говоря не сбавлять темп. Великий Ктулху стонет от боли, когда огромная огневая мощь пробивается сквозь его бронированную плоть, заливая улицы маслянистой чёрной кровью. Наконец-то фортуна на вашей стороне. Не выдержав упорного натиска, Древний возвращается в воды Мискатоника и пропадает под поверхностью реки. Остальные чудища уплывают вслед за ним.*

Вы чувствуете, как все затаили дыхание, ожидая какого-нибудь ответного удара, но ничего не происходит. Затем тишину нарушает радостный крик, который подхватывают десятки голосов. Аркхэм был спасён… на этот раз.

- Запишите в журнал кампании, что *сыщики прогнали Ктулху прочь.*
- Каждый сыщик получает 3 физических и 3 ментальных травмы после битвы с Ктулху.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Сыщики победили в кампании! Но сколько пройдёт времени, прежде чем Ктулху неизбежно вернётся?
- Перейдите к **эпилогу** *(страница 52).*

Исход 2: *Ровно в тот миг, когда Ктулху собирается нанести удар, печати на его теле становятся ослепительно яркими и его конечности вдруг костенеют. Энди смело идёт вперёд на улицу и выдавливает из себя ещё две гортанных строфы. Вы с Руби присоединяетесь к его напеву, усиливая ритуал. Древний снова рычит и падает ничком, будто связанный невидимыми канатами. Облака прорезает кольцо потустороннего зелёно-золотого света и рассеивается, оставив после себя участок чистого неба. В сердце изумрудно-золотистой туманности сияет яркая звезда.*

Её свет становится всё ярче. На ваших глазах тело Древнего изменяется и изгибается, словно отражение в разбитом зеркале. Всего на миг на неровном горизонте Аркхэма появляются шпили Р'льеха, кажущиеся одновременно чужими и знакомыми. С последним рёвом Ктулху растворяется в эфире.

Корона далёкой звезды сужается и схлопывается со звуком грома, оставляя после себя жуткую тишину.

Вместе с Руби и Энди вы забираетесь на крышу ближайшего здания, усаживаетесь на краю и смотрите на разрушенный город. Ривертаун и почти весь Торговый район полностью ушли под воду, но большая часть Аркхэма уцелела. Пока вы втроём глядите на апокалиптический пейзаж, тучи расходятся, и город купается в бледном лунном свете. Над вышедшей из берегов рекой Мискатоник проносится одинокий рёв сирены. Энди встаёт и протягивает вам руку:

«Нет времени отдыхать. Жители Аркхэма всё ещё нуждаются в нас, больше чем когда-либо».

- Запишите в журнал кампании, что *сыщики изгнали Ктулху магией*.
- Каждый сыщик получает 1 физическую и 1 ментальную травму после битвы с Ктулху.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик может удалить из своей колоды 1 случайную базовую слабость (игнорируя правила создания колоды), так как спас Аркхэм от древнего зла.
- Сыщики победили в кампании!
- Перейдите к **эпилогу** *(страница 52)*.

Исход 3: *Ровно в тот миг, когда Ктулху собирается нанести удар, печати на его теле становятся ослепительно яркими и его конечности вдруг костенеют. Энди смело идёт вперёд на улицу и выдавливает из себя ещё две гортанных строфы.*

Вы с Руби присоединяетесь к его напеву, усиливая ритуал. Древний снова рычит и падает ничком, будто связанный невидимыми канатами. Облака прорезает кольцо потустороннего зелёно-золотого света и рассеивается, оставив после себя участок чистого неба. В сердце изумрудно-золотистой туманности сияет яркая звезда.

Её свет становится всё ярче. На ваших глазах тело Древнего изменяется и изгибается, словно отражение в разбитом зеркале. Всего на миг на неровном горизонте Аркхэма появляются шпили Р'льеха, кажущиеся одновременно чужими и знакомыми. С последним рёвом Ктулху растворяется в эфире.

Корона далёкой звезды сужается и схлопывается со звуком грома, оставляя после себя жуткую тишину.

Вместе с Руби и Энди вы забираетесь на крышу ближайшего здания, усаживаетесь на краю и смотрите на разрушенный город. Аркхэм лежит в руинах. Ривертаун полностью ушёл под воду. От площади Независимости и ратуши почти не осталось камня на камне — как и от остальных районов города. Вы можете только гадать о числе погибших. Пока вы втроём смотрите на город в поражённом молчании, тучи расходятся и город купается в бледном лунном свете. Взглянув на Руби, вы видите на её щеках слёзы.

«Я думала, что плевать хотела на этот город, а сейчас плачу, как ребёнок, — всхлипывает она. — Но что ещё мы могли сделать?»

- Запишите в журнал кампании, что *сыщики изгнали Ктулху магией, но Аркхэм был разрушен*.
- Каждый сыщик получает 2 физических и 2 ментальных травмы после битвы с Ктулху.
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно, так изгнал древнее зло.
- Сыщики победили в кампании, оставив Аркхэм в руинах.
- Перейдите к **эпилогу** *(страница 52)*.





Эпилог

Сверьтесь с журналом.

- Если *Ктулху уничтожил город Аркхэм*, перейдите к **эпилогу 1**.
- Если *сыщики прогнали Ктулху прочь* или *сыщики изгнали Ктулху магией, но Аркхэм был разрушен*, перейдите к **эпилогу 2**.
- Если *сыщики изгнали Ктулху магией*, перейдите к **эпилогу 3**.
- Если *сыщики сдержали пробуждение Ктулху*, перейдите к **эпилогу 4**.

Эпилог 1: *20 августа*

С разрушения Аркхэма прошло почти два месяца. Согласно отчётам, большинство выживших были отправлены в санаторий за городом. Остальные прикованы к кроватям, сражённые заразной комой, что бушует в Аркхэме в течение последних месяцев, и не догадываются о произошедшем. Несколько полученных нами свидетельств приписывают разрушения «исполинскому левиафану», который бушевал в городе, уничтожая всё на своём пути. О подобном феномене сообщает и дюжина других прибрежных городов на востоке США и Южной Америки. Местные дали ему название «Немой гнев», хотя, по мнению общественности, имел место исключительно сильный ураган.

Будущее Аркхэма туманно. В городе почти не осталось домов и инфраструктуры, и выжившие жители переехали в близлежащие поселения: Данвич, Кингспорт, Инсмут и Провиденс. Продолжаются дискуссии о том, стоит ли спасать то немногое, что осталось от Мискатоникского университета, но такой исход маловероятен. Теперь Аркхэм не более чем город-призрак.

Минени Кляйн

Эпилог 2: *18 сентября*

Адресовано Руби Стэндиш, [redacted] ул. [redacted], д. 3, Париж, Франция.

К сожалению, мне пока некогда навестить тебя. У меня всё ещё слишком много дел в Аркхэме. Город держится как может, но нужно время, прежде чем всё вернётся на круги своя. Если это вообще возможно после того, что произошло. Похоже, никто почти ничего не помнит о той ночи. Считается, что по городу прошёлся комплекс сильных штормов. Думаю, несколько других прибрежных городов тоже были затронуты, так что все решили, что это всё — результат какого-то урагана.

Те из нас, кто всё помнит, не спешат этим делиться. Аркхэмскую лечебницу до сих пор не восстановили, но поблизости есть множество санаториев. Всех, кто упоминает о том, что на самом деле произошло, объявляют жертвами сонной болезни и кладут туда.

В глубине души я уверен, что Он ещё вернётся. Мои прежние сны не прекратились. Он всё ещё там, где-то глубоко в моём сознании, выжидает. И когда он придёт снова, никакое количество взрывчатки его не остановит. На этот раз он будет мстить.

Пожалуй, ты мудро поступила, что уехала. Уверен, во Франции очень красиво.

Энди ван Хортвик

Эпилог 3: *18 сентября*

Адресовано Руби Стэндиш, [redacted] ул. [redacted], д. 3, Париж, Франция.

К сожалению, мне пока некогда навестить тебя. У меня всё ещё слишком много дел в Аркхэме. Город держится как может, но нужно время, прежде чем всё вернётся на круги своя. Если это вообще возможно после того, что произошло. Тем не менее восстановление проходит на удивление хорошо. При содействии «Нью Хорайзонс Индастриз» по всему городу стали появляться сияющие новые здания. У нас теперь даже есть новый театр! Ах да, ещё ты будешь рада узнать, что «Аркхэм Эдвертайзер» предложила мне штатную должность. Я, правда, не смогу там работать, пока офис не восстановят, но приятно об этом думать.

Похоже, никто почти ничего не помнит о той ночи. Считается, что по городу прошёлся «комплекс сильных штормов», — даже после того, как я указал на огромные отпечатки ног среди обломков. Думаю, несколько других прибрежных городов тоже были затронуты, так что все решили, что это всё — результат какого-то урагана. Все остальные версии списывают на странную сонную болезнь, захватившую город перед атакой.

Я хотел поблагодарить тебя за… за всё. Я бы погиб, если бы не ты и коллеги Рэндалла. Весь Аркхэм бы погиб. Не знаю, вернётся ли Он когда-нибудь, но, если это произойдёт, я знаю, к кому обратиться.

Энди ван Хортвик

Эпилог 4: *30 мая*

Путешествие из Р'льеха было долгим. Когда мы вернулись в Аркхэм, «Эзотерика Тиллингаста» — и, предположительно, сам Рэндалл, — бесследно исчезли. Руби считает, что все наши долги прощены, хотя я беспокоюсь, что когда-нибудь он придёт их собрать.

Весна в Аркхэме в полном размахе. Распустившиеся цветы и свежий воздух совсем не похожи на промозглые коридоры затонувшего города. Сколько ни пройдёт времени, я никогда не забуду лицо той твари в глубинах древней гробницы. Город поднялся из-за Древнего? Или из-за снов тысяч его последователей? Нельзя сказать, что запустило дьявольский механизм, и неизвестно, когда он всплывёт снова.

Ваш дневник

Список достижений

Ниже приведён список достижений для кампании «Затонувший город», к которым вы можете стремиться в ходе игры. Получив достижение, отмечайте его в ячейке рядом с названием. Попробуйте получить их все!

- ☐ **Очередное последнее дело:** Завершите кампанию «Затонувший город» на любом уровне сложности.
- ☐ **Второй сезон:** Сыграйте кампанию на сложном или экстремальном уровне сложности, используя 4 сыщиков из 4 разных предыдущих кампаний.
- ☐ **Морской ныряльщик:** Пройдите кампанию, ни разу не беря с собой водолазный костюм.
- ☐ **Захват власти:** Победите и Наоми О'Бэннион, и Сейди Шелдон в «Последнем деле», используя только свойство **переговоров** на сцене 3а.
- ☐ **Тщательный поиск:** Закончите «Западную стену», открыв все локации.
- ☐ **Загадка на логику:** Закончите «Затонувший квартал» так, чтобы все локации были открыты и незатоплены.
- ☐ **Никого не бросим:** Спасите 5 культистов в «Пасеке».
- ☐ **Мочи миньонов:** Победите «Матерь» в «Пасеке», используя только её **обязательное** свойство.
- ☐ **Глубже некуда:** Спаситесь из «Великого хранилища» с «Приливной табличкой» после того, как все локации были полностью затоплены.
- ☐ **Простите за беспокойство:** Победите в «Зале Древних», не перемещая «Большой лифт» после того, как был выложен «Исполинский тиран».
- ☐ **Воздушный гонщик:** Закончите свой ход в открытом небе хотя бы 5 раз за одно прохождение «Обсидиановых каньонов».
- ☐ **Сразу к концовке:** Победите «Ктулху» в «Гробнице Спящего».
- ☐ **Отчислены из инопланетной школы:** Закончите кампанию, не переведя ни одного инопланетного знака.
- ☐ **Выпускники инопланетной школы:** Переведите все 26 инопланетных знаков за одно прохождение кампании «Затонувший город».
- ☐ **С пустыми руками:** Вернитесь из Р'льеха, не получив ни одного сюжетного актива-***артефакта***.
- ☐ **ДА КОГДА ТЫ УЖЕ СДОХНЕШЬ!** Положите «Неотвратимого» на победный счёт хотя бы 20 раз за одно прохождение кампании.

Когда соединяются эти силы... Закончите кампанию «Затонувший город», получив следующие артефакты:

- ☐ Ужас, запечатлённый в глине
- ☐ Узел барьера
- ☐ Жуткая «маска»
- ☐ Обсидиановый коготь
- ☐ Осколок И'х'лехт
- ☐ Приливная табличка

Обязательства: Закончите кампанию «Затонувший город», выполнив следующие задачи:

- ☐ Большой куш
- ☐ Лучше дома места нет
- ☐ Не навреди
- ☐ Окунуться с головой
- ☐ По струнке
- ☐ Показать себя
- ☐ Путь веры
- ☐ Сны о разрушении

- ☐ **Красная линия**: Победите в кампании «Затонувший город», используя как минимум три ультиматума.
- ☐ **Эксперт по Р'льеху:** Победите в кампании «Затонувший город» на экстремальном уровне сложности.

От разработчика

Кто знает, чем всё закончится? Что поднялось, может затонуть, а что затонуло, может подняться. Мерзость спит в глубине, выжидая, пока по хрупким городам людей расползается тлен.

Говард Ф. Лавкрафт «Зов Ктулху»

Поздравляем вас с завершением кампании «Затонувший город»!

Независимо от того, спаслись вы или затонули, надеемся, вам понравилось исследовать Р'льех и защищать Аркхэм от отродья звёзд.

«Затонувший город» оказался на уникальном перепутье карточной игры «Ужас Аркхэма». Так как это десятая кампания серии, мы хотели привнести в Аркхэм и в наш список сыщиков нечто *монументальное*. Поэтому при её создании мы задумались о том, каким необратимым изменениям могут подвергнуться как Аркхэм, так и наши отважные сыщики. Каким образом события кампании могут повлиять на характеры наших сыщиков и на сам Аркхэм?

Истории, рассказанные через задачи, позволили нам раскрыть личностный рост сыщиков и их уникальное прошлое, создав хорошее поле для эффективного отыгрыша. Было важно, чтобы у каждой задачи были мотивы и моменты, раскрывающие персонажей. Часть таких моментов была заложена в художественный текст, но в основном они раскрываются через игровой процесс. Вы не можете выполнить задачу, просто делая «правильный» выбор, когда он предлагается. Вам нужно подстроить под неё свой стиль игры и, возможно, даже состав колоды!

Однако высокие ставки нужны были не только нашим сыщикам. Город Аркхэм сам по себе тоже живой и дышащий персонаж. Самому городу тоже требовалась смертельная угроза: что-то, что могло потрясти его до основания. А кто лучше годится на роль угрозы Аркхэму, чем самый знаменитый Древний из мифов Лавкрафта?

Опубликованный в 1928 году, «Зов Ктулху» стал средоточием мифов в целом. Ктулху можно встретить везде: в кино, играх, комиксах, на полках с мягкими игрушками, на этикетках напитков и много где ещё. Из-за невероятной культурной насыщенности нелегко представить Ктулху в виде жуткого насылающего кошмары чудовища из оригинальной истории. В кампании «Затонувший город» Ктулху не столько традиционный злодей, сколько сила стихии. Он — воплощение рока. И его почти невозможно остановить.

Представляя решающую схватку с Ктулху, я не хотел, чтобы сыщики просто сразились со знаменитым Древним так же, как с другими «финальными боссами» Аркхэма. Так появились колода Ктулху, составной враг на планшете Ктулху и возрастающая ярость, противостоящие сыщикам в финальном бою.

Так же как и Аркхэм, другим важным персонажем этой кампании является Р'льех. В культуре встречается много вариантов Ктулху, но намного меньше изображений древнего города. Чем больше мы с Ником представляли город, тем больше нам хотелось исследовать его тайны. В частности, инопланетные знаки позволили нам по-новому раскрыть древнюю историю Р'льеха и его жителей. Интересно, сможет ли кто-то когда-нибудь раскрыть их истинное значение?

С учётом всего сказанного, надеюсь, что вы так же, как и мы, в предвкушении от того, что ждёт Аркхэм в будущем! После событий «Затонувшего города» жителям понадобится время, чтобы восстановить город. Когда мы встретимся с ними снова, будет интересно посмотреть, как будут выглядеть наши бесстрашные сыщики и их родной город. Кто знает, какие невыразимые ужасы будут угрожать Аркхэму в следующий раз? Я уверен, что вы уже **сгораете** от любопытства.

Джозайя «Дюк» Харрист

Журнал кампании: *Затонувший город*

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
ЗАДАЧА	ЗАДАЧА	ЗАДАЧА	ЗАДАЧА

Заметки

УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ

Полученные артефакты

- ☐ *Жуткая «маска»*
- ☐ *Обсидиановый коготь*
- ☐ *Осколок Ии'лехт*
- ☐ *Примитивная табличка*
- ☐ *Узел барьера*

МЕШОК ХАОСА

Разрешается копировать эти страницы для личного использования. © 2025 FFG
Также вы можете скачать журнал кампании с сайта hobbyworld.ru



Разрешается копировать эти страницы для личного использования. © 2025 FFG
Также вы можете скачать журнал кампании с сайта hobbyworld.ru

Символы наборов контактов

- *Великое хранилище*
- *Владычество*
- *Глубоководные*
- *Гробница Спящего*
- *Древний туман*
- *Задачи*
- *Зал Древних*
- *Западная стена*
- *Затонувший квартал*
- *Звёздные отродья*
- *Инопланетные машины*
- *Наводнение*
- *Наследие космоса*
- *Неотвратимый*
- *Обсидиановые каньоны*
- *Пасека*
- *Пилигримы*
- *Пиявки*
- *Подводные существа*
- *Последнее дело*
- *Р'льех*
- *Рок, покаравший Аркхэм. Часть I*
- *Рок, покаравший Аркхэм. Часть II*
- *Сновидения*
- *Экспедиция*

Из базовой коробки:

- *Агенты Ктулху*
- *Древнее зло*
- *Запертые двери*
- *Крысы*
- *Ночные призраки*
- *Полуночные маски*
- *Пронизывающий холод*
- *Охваченные страхом*
- *Тёмный культ*

Указатель

Жетоны затопления....2
Артефакты....3
Инопланетные знаки....3
Стремление, Беспощадный, Бдительный, Печать....3
Задачи в «Затонувшем городе»....7
Как поворачивать локации («Пасека»)....22
Подвижная платформа («Великое хранилище»)....25
Открытое небо («Обсидиановые каньоны»)....34
Колода вершин («Обсидиановые каньоны»)....34
Планшет Ктулху («Рок, покаравший Аркхэм»)....48
Колода Ктулху («Рок, покаравший Аркхэм»)....48
Ярость Ктулху («Рок, покаравший Аркхэм»)....48

Создатели игры

Авторы дополнения «Затонувший город. Кампания»: Джозайя Харрист и Николас Кори при участии Валида Мааруфа

Продюсер: Эрик Стэнтон

Редакторы: Андреа дель'Аньезе

Корректор: Алисса Барринджер при участии Молли Гловер

Специалист по правилам игры: Алекс Уэрнер

Менеджер линейки продуктов: Кейтлин Макграт

Менеджер по карточным играм: Кейт Морган

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дэниел Ловат Кларк, Филип Д. Генри и М. Дж. Ньюман

Консультанты по чувствительным вопросам: Аланалейлани Коннолли и участники группы FFG по чувствительным вопросам

Дизайнер дополнения: Джозеф Д. Олсон при участии Криса Хоша и Райанна Коллинза

Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм

Автор обложки: Мауро даль Бо

Арт-директоры: Тим Фландерс, Джефф Ли Джонсон, Кейт Суэйзи и Стивен Сомерс

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Специалист по контролю качества: Зак Тьюалтомас

Развитие франшизы: Энди Кристенсен, Джо Десимон, Брайан Малкахи, Катрина Острандер и Шон Райан

Проектные менеджеры: Джастин Энгер и Остин Литцлер

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон ФранцВихлач

Вице-президент по стратегии: Джим Картрайт

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Глава студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Авита Амёба, Джон Бэгли, Райан Блад, Сэм Кэйхилл, Рафа Керрато, Энтони Кларк, Райли Колби, Шелли Даниэле, Йоханнес Дюкек, Майкл Фельдман, Хосе Хавьер Фернандез, Чарли Фокс, Сэм Фурман, Альфредо Гомез, Альваро Гонсалес, Kortatu, Джош Хэри, Джеймс Хоуэлл, Джош Джонс, Род Джордан, Боб Юранек, Джо Кеннеди, Нэйт Лангредер, Кенни Линг, Аллен Мартин, Майка Макдоналд, Коди Медиавийя, Джош Пэрриш, Джордан Питерс, Брайант Питтс, Тим Роуз, Ричард Саум, Скотт Сеско, Джорди Сольера, Эгоитц Урибеэтчеверрия, Бен Вибрахт, Оуэн Уэлдон и Алекс Сууль.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Переводчик и корректор: Мария Шульгина

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайн и вёрстка: OWL Agency (Евгений Сарнецкий, Анастасия Елисеева)

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru

Версия правил 1.0

© 2025 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.