

# УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА



НАСЛЕДИЕ ДАНВИЧА  
Книга сценариев

# УЖАС АРКХЭМА

## КАРТОЧНАЯ ИГРА

### НАСЛЕДИЕ ДАНВИЧА

#### Книга сценариев

#### Их длань у вас на горле, но вам не узреть Их...

*Я намереваюсь предать огню его богомерзкий дневник, и если у вас хватает ума, вы взорвёте этот алтарный камень и повалите круги из каменных столбов на других холмах. Именно они и привлекали сюда тех тварей, которых так боготворили Уэйтли...*

*Говард Ф. Лавкрафт «Ужас Данвича»*

«Наследие Данвича» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. В это дополнение входят восемь сценариев: «Факультативные занятия», «Казино всегда в выигрыше», «Мискатоникский музей», «Экспресс округа Эссекс», «Кровь на алтаре», «Неизмеримые и невидимые», «Там, где ждёт погибель» и «Потерянные во времени и пространстве». Также каждый из этих сценариев можно пройти в одиночном режиме.

#### Содержание

Подготовка к кампании .....	2
Пролог .....	3
Сценарий I-A: Факультативные занятия .....	4
Сценарий I-B: Казино всегда в выигрыше .....	6
Интерлюдия I: Судьба Армитеджа .....	8
Сценарий II: Мискатоникский музей .....	9
Сценарий III: Экспресс округа Эссекс .....	11
Сценарий IV: Кровь на алтаре .....	13
Интерлюдия II: Выжившие .....	16
Сценарий V: Неизмеримые и невидимые .....	17
Сценарий VI: Там, где ждёт погибель .....	19
Сценарий VII: Потерянные во времени и пространстве .....	21
От разработчиков .....	23
Эпилог .....	23
Журнал кампании .....	24
Указатель и создатели .....	26

#### Символ дополнения

Все карты цикла «Наследие Данвича» отмечены этим символом перед порядковым номером:



#### Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Наследие Данвича» 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 познакомиться с сюжетом):  
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
  - ◆ **Обычный** (чтобы испытать вызов):  
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
  - ◆ **Сложный** (чтобы погрузиться в кошмар):  
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
  - ◆ **Экстремальный** (чтобы познать истинный ужас Аркхэма):  
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Теперь игроки могут перейти к прологу.

## Пролог

Доктор Генри Армitedж наливает себе стакан пива, усаживается за стол и жестом приглашает вас сесть напротив. «Прошу прощения за спешку», — начинает он. Учёный бледен, на его беспокойно наморщенном лбу блестит пот.

Армitedж, главный библиотекарь Мискатоникского университета и ваш бывший наставник, частным образом попросил вас о помощи. Вы с готовностью направились к нему в Саутсайд. Войдя в дом, вы поразились царящему внутри беспорядку: стол хозяина завален книгами и бумагами, перед камином лежит пустая бутылка из-под вина. Вы всегда знали Армitedжа как человека опрятного и собранного.

Пожилый мужчина собирается с мыслями. «Я ищу двух коллег — доктора Фрэнсиса Моргана, профессора археологии, и Уоррена Райса, профессора лингвистики. Я ждал Уоррена сегодня на ужин, чтобы обсудить несколько важных находок, но тот бесследно исчез. Сперва я не придал этому значения, но у меня есть неприятное ощущение, будто что-то происходит. Очень... знакомое ощущение». Вы никогда раньше не видели Армitedжа таким обеспокоенным. Трясущимися руками он берёт со стола стакан и нервно отхлёбывает. «Я хотел спросить Фрэнсиса об Уоррене, но тоже не смог его найти. Мне говорили, что в последнее время Фрэнсис часто бывает в каком-то игорном притоне.

Я послал за вами, потому что боюсь за Уоррена. Я буду очень вам признателен, если вы отыщете его. Фрэнсис наверняка вам поможет, если сможете его найти».

☉ Сыщики должны решить (выберите одно):

- ☞ Последний раз профессора Райса видели в Мискатоникском университете — он допоздна задержался в гуманитарном корпусе. Поищем Райса там.  
Если хотите сначала отправиться на поиски профессора Уоррена Райса, перейдите к **сценарию I-A «Факультативные занятия»**.
- ☞ Последний раз доктора Фрэнсиса Моргана видели в клубе «Клевер», роскошном подпольном баре и казино в Даунтауне. Давайте поговорим с Фрэнсисом.  
Если хотите сначала отправиться на поиски доктора Фрэнсиса Моргана, перейдите к **сценарию I-B «Казино всегда в выигрыше»**.



## Сценарий I-A: Факультативные занятия

Доктор Армитедж опасается, что его коллега, профессор Уоррен Райс, попал в беду, и просит вас отыскать его. Странно, что он так беспокоится за друга, ведь профессор Райс пропал всего несколько часов назад.

### Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Факультативные занятия», «Чародейство», «По ту сторону», «Миньоны Бишопов», «Козодои», «Древнее зло», «Запертые двери» и «Агенты Йог-Сотота». Эти наборы отмечены следующими символами:




- ☉ В этом сценарии используется одна из версий карты «Кабинеты преподавателей»:
- ❖ Если «Факультативные занятия» — первый сценарий в кампании, используйте карту «Кабинеты преподавателей: Вся ночь впереди». Отложите эту локацию в сторону. Удалите из игры карту «Кабинеты преподавателей: Поздний час».
  - ❖ Если вы уже прошли «Казино всегда в выигрыше», используйте карту «Кабинеты преподавателей: Поздний час». Отложите эту локацию в сторону. Удалите из игры карту «Кабинеты преподавателей: Вся ночь впереди».
- ☉ Отложите в сторону карты «Джаз Маллиган», «Алхимическое зелье», «Эксперимент», «Профессор Уоррен Райс», «Общежитие» и «Алхимическая лаборатория».
- ☉ Введите в игру локации «Внутренний двор», «Библиотека Орна», «Гуманитарный корпус», «Студенческий союз», «Лабораторный корпус» и «Здание администрации». Все сыщики начинают игру во «Внутреннем дворе».
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

### Примерный расклад локаций для «Факультативных занятий»




## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены):** Убегая из университета, вы слышите крики с северной стороны кампуса. Мимо проезжает карета скорой помощи, и вы опасаетесь худшего. Несколько часов спустя вы узнаете, что в общежитие университета проникла «бешеная собака неизвестной породы». Тварь напала на студентов, многие убиты или ранены.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что профессора Уоррена Райса похитили.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики не спасли студентов. Вас преследует чувство вины. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 1 опыт, размышляя над событиями этой ночи.
- ☉ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию I-B «Казино всегда в выигрыше». В противном случае перейдите к интерлюдии I «Судьба Армитеджа».

**Исход 1:** Вы находите профессора Райса в шкафу в его кабинете. Учёный связан, его рот заткнут кляпом. Когда вы освобождаете Райса, он сообщает, что какие-то неизвестные несколько часов преследовали его по всему кампусу. Они загнали его в угол в кабинете и связали, но зачем и почему, Райс не знает. Вы рассказываете, что вас послал доктор Армитедж, и Райс вздыхает с облегчением, хотя и подозревает, что доктор Морган тоже в опасности. Поскольку неизвестные, судя по всему, охотились за Райсом, вы решаете, что лучше всего будет как можно скорее увести его подальше. Покидая университет, вы слышите крики с северной стороны кампуса. Мимо проезжает карета скорой помощи, и вы опасаетесь худшего. Несколько часов спустя вы узнаете, что в общежитие университета проникла «бешеная собака неизвестной породы». Тварь напала на студентов, многие убиты или ранены.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли профессора Уоррена Райса. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Профессор Уоррен Райс». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики не спасли студентов. Вас преследует чувство вины. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Перейдите к сценарию I-B «Казино всегда в выигрыше».


**Исход 2:** Вы запускаете все сирены пожарной тревоги в общежитии и выводите студентов через северный выход, надеясь выбраться из кампуса. Многие студенты испуганы и измучены, но вы ничего им не рассказываете — от объяснений будет больше вреда, чем пользы. Несколько минут спустя по всему кампусу разносится ужасный визг, резкий и пронзительный. Вы велите студентам не расходиться и возвращаетесь в общежитие, чтобы узнать, в чём дело. Странно, но вы не находите никаких следов жуткой твари — и это скорее беспокоит вас, нежели радует. Вы спешите в кабинеты преподавателей, чтобы найти профессора Райса, но его следов нигде нет.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что профессора Уоррена Райса похитили.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что студенты спасены.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию I-B «Казино всегда в выигрыше». В противном случае перейдите к интерлюдии I «Судьба Армитеджа».

**Исход 3:** Разделавшись с ужасной тварью с алхимического факультета, вы мчитесь к кабинетам преподавателей, чтобы найти профессора Райса. К тому времени как вы добираетесь до его кабинета, там уже нет никаких его следов.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что профессора Уоррена Райса похитили.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Эксперимент побеждён.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию I-B «Казино всегда в выигрыше». В противном случае перейдите к интерлюдии I «Судьба Армитеджа».

**Исход 4:** Вы приходите в себя несколько часов спустя, вымотанные и израненные. Вы не знаете, что это была за тварь, но вам хватило одного взгляда на неё, чтобы прийти в ужас. От других выживших вы узнаете, что в общежитие университета проникла «бешеная собака неизвестной породы». Тварь напала на студентов, многие убиты или ранены.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики провели несколько часов без сознания.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что профессора Уоррена Райса похитили.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 1 опыт, размышляя над событиями этой ночи.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики не спасли студентов. Вас преследует чувство вины. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.
- ☉ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию I-B «Казино всегда в выигрыше». В противном случае перейдите к интерлюдии I «Судьба Армитеджа».

## Сценарий I-B: Казино всегда в выигрыше

Доктор Армитедж посоветовал вам разыскать его коллегу доктора Фрэнсиса Моргана. Армитедж не уверен, что тот в беде, но его не очень радует та компания, которую ныне предпочитает его друг. Морган проводит время в клубе «Клевер», печально известном игорном доме где-то в Даунтауне. Отыскать точное местоположение клуба непросто: вам приходится несколько раз открыть кошелек, чтобы выяснить, которое из заведений Даунтауна служит прикрытием для клуба. Это La Bella Luna — помпезный ресторан итальянской кухни возле театра. Вы надеваете лучшие костюмы и отправляетесь туда.

Перед La Bella Luna стоит мужчина в костюме в полоску, который смеряет вас глазами. «Наслаждайтесь», — говорит он со змеиной усмешкой и распахивает дверь ресторана.

### Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Казино всегда в выигрыше», «Невезение», «Подручные Наоми» и «Крысы». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Отложите в сторону все карты из наборов контактов «Мерзкие чудовища» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Введите в игру локации «Фойе клуба „Клевер“», «Бар клуба „Клевер“», «Покерный зал клуба „Клевер“» и «La Bella Luna». Все сыщики начинают игру в «La Bella Luna».

☉ Введите в игру «Распорядителя клуба „Клевер“» в «Фойе клуба „Клевер“».

☉ Отложите в сторону следующие карты: «Тёмный коридор», «Питер Клевер», «Доктор Фрэнсис Морган» и все экземпляры карты «Дверь в коридоре».

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

**Примечание:** В начале этого сценария замысел 1а предписывает считать каждого врага-преступника Осторожным, что не даёт им автоматически начинать сражаться с вами. В какой-то момент эти враги могут перестать быть Осторожными. Помните, что враги, которые перестали быть Осторожными, автоматически начинают сражаться с сыщиками в своей локации, как обычно.

## НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег до наступления сцены 3 или побеждены):** Вы едва выбрались из клуба живыми. Перейдите к **исходу 1**.

**Исход 1:** Вы добегае до угла и останавливаетесь, чтобы прийти в себя. Прежде чем вы успеете перевести дух, земля с жутким грохотом сотрясается. Из домов выбегают люди, чтобы посмотреть, что это шум, и на улице собирается толпа. Пробравшись через толпу, вы с ужасом видите, что здание, которое вы покинули всего пару минут назад, превратилось в руины. Следов доктора Моргана нигде нет.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что у банды О'Бэнниона есть счёты с сыщиками.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что доктора Фрэнсиса Моргана похитили.
- ☉ Если кто-либо из игроков смухлевал, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☛ до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 1 опыт, размышляя над событиями этой ночи.
- ☉ Если это первый сценарий кампании, перейдите к **сценарию I-A «Факультативные занятия»**. В противном случае перейдите к **интерлюдии I «Судьба Армитеджа»**.

**Исход 2:** «Что за...» — Доктор Морган наконец выходит из транса, и вы торопитесь увести его в безопасное место. Вы спрашиваете, что он помнит, но он лишь бормочет и качает головой. «Всё как в тумане, — с трудом говорит он. — Это была игра всей моей жизни! Возможно, я слишком много выпил. Но эти твари — я не видел подобного с тех пор, как...» — Он осекается, и вы ясно видите, как лихорадочно работает его мозг. Глаза Моргана расширяются от осознания, лицо бледнеет. «Возможно, я не в лучшей форме, но я помогу вашему расследованию. Чего бы это ни стоило».

- ☉ Запишите в журнал кампании, что у банды О'Бэнниона есть счёты с сыщиками.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли доктора Фрэнсиса Моргана. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Доктор Фрэнсис Морган». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Если кто-либо из игроков смухлевал, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☛ до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Перейдите к **сценарию I-A «Факультативные занятия»**.

**Исход 3:** Хотя вы не смогли найти в клубе доктора Моргана, человек, которого вы спасли, благодарен вам за помощь. Он представляется как Питер Клевер, владелец заведения, из которого вы только что выбежали. Несмотря на произошедшее, он демонстрирует спокойствие и профессионализм. Когда вы доходите до улицы, к вам подкатывает отполированный до блеска «Крайслер В-70», из которого выходит сногшибательная женщина с длинными каштановыми волосами и узкими глазами. Её окружают грозного вида мужчины, которые, увидев вас, суют руки за отвороты пиджаков. «Питер, — с облегчением говорит женщина. — Хорошо, что ты в порядке. Я слышала, тут проблемы?» Она оборачивается и смотрит на вас убийственным взглядом: «Кто это такие?»

Мистер Клевер невозмутимо отряхивает пиджак. «Наоми, дорогая, это мои друзья. Они...» — Он откашливается. — Они помогли мне выбраться, — объясняет он после короткой паузы. — Они заслужили нашу благодарность». Женщина скрещивает руки на груди, минуту оценивающе рассматривает вас, а затем улыбается.

«Что ж, очень хорошо. Я должна поблагодарить вас за то, что позаботились о Питере. А теперь убирайтесь, дальше мы справимся сами». Она кивает своим головорезам, и они проходят мимо вас к чёрному входу клуба, вытаскивая автоматы из-под плащей. Вы не уверены, что значит «справимся сами», но точно знаете, что не хотите оставаться здесь, когда начнётся стрельба. Поблагодарив Наоми и Питера, вы уходите.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что у сыщиков есть поддержка Наоми.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что доктора Фрэнсиса Моргана похитили.
- ☉ Если кто-либо из игроков смухлевал, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☛ до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ☉ Перейдите к **интерлюдии I «Судьба Армитеджа»**.

**Исход 4:** Пожарные вытаскивают вас из-под обломков, один из них восклицает: «Тут живые!» Вам оказывают помощь, и полицейские спрашивают, что здесь стряслось. Они явно не поверят в историю об ужасных чудовищах, уничтоживших здание, и вы отделяетесь обидными словами о том, что ничего не помните. «Мы отвезём вас в больницу», — говорит одна из медсестёр, указывая на стоящую рядом карету скорой помощи. Но вам не до больницы, когда вокруг творится такое, и вы потихоньку сбегаете, пока спасатели отвлекаются на что-то ещё.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что у банды О'Бэнниона есть счёты с сыщиками.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что доктора Фрэнсиса Моргана похитили.
- ☉ Если кто-либо из игроков смухлевал, добавьте в мешок хаоса 1 жетон ☛ до конца кампании.
- ☉ Каждый сыщик получает 1 физическую травму.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики провели несколько часов без сознания.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 1 опыт, размышляя над событиями этой ночи.
- ☉ Если это первый сценарий кампании, перейдите к **сценарию I-A «Факультативные занятия»**. В противном случае перейдите к **интерлюдии I «Судьба Армитеджа»**.

## Интерлюдия I: Судьба Армitedжа

Сверьтесь с журналом. Если сыщики провели несколько часов без сознания, перейдите к разделу «Судьба Армitedжа 1».

В противном случае перейдите к разделу «Судьба Армitedжа 2».

**Судьба Армitedжа 1:** Вы серьёзно напуганы пережитым в университете и клубе «Клевер». Вы не знаете, что делать с теми — или тем, — кто открыл охоту на Райса и Моргана. Беспокоясь о докторе Армitedже, вы спешно возвращаетесь к его дому. С порога вы обнаруживаете, что дверь выбита, а комнаты и кабинет перевернуты вверх дном. Армitedжа нигде нет. Обыскав дом, вы находите дневник, который злоумышленники не заметили под кипой других бумаг в нижнем ящике стола Армitedжа. Дневник написан на языке, который вы не можете даже опознать, такими буквами, которых вы за всю свою жизнь ни разу не видели. К счастью, доктор Армitedж успел перевести его на английский. По-видимому, дневник принадлежит некоему Уилбуру Уэйтли.

В дневнике — и в многочисленных пометках Армitedжа — рассказывается о поразительных вещах, в которые вы вряд ли поверили бы, если бы не жуткие события этой ночи...

- ☞ Запишите в журнал кампании, что доктора Генри Армitedжа похитили.
- ☞ Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, приоткрыв для себя потусторонние тайны благодаря дневнику Уилбура.
- ☞ Сюжет продолжается в сценарии II «Мискатоникский музей».

**Судьба Армitedжа 2:** Вернувшись в Саутсайд, вы заходите в дом доктора Армitedжа. Хозяин сидит за столом, его лицо бледно и покрыто потом. Он благодарит вас за помощь в поиске его коллег, но его голос по-прежнему напряжён. После долгой паузы он поправляет очки и объясняет:

«Должен извиниться перед вами. Есть кое-что, о чём я умолчал». С этими словами доктор Армitedж начинает рассказ, которому вы бы вряд ли поверили, если бы не жуткие события этой ночи...

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли доктора Генри Армitedжа. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Доктор Генри Армitedж». Эта карта не идёт в счёт размера колоды. Карту можно найти в наборе «Судьба Армitedжа», который отмечен следующим символом:



- ☞ Сюжет продолжается в сценарии II «Мискатоникский музей».



## Сценарий II: Мискатоникский музей

Несколько месяцев назад Армитедж и его коллеги разделились с какой-то ужасной тварью, которая бесчинствовала в Данвиче — захолустной деревушке в нескольких часах езды на северо-запад от Арххэма. Поначалу вы думали, что это был бешеный медведь или что похуже, но профессор описывает эту тварь совсем иначе.

Всё началось, когда мужчина по имени Уилбур Уэйтли пришёл в библиотеку Орна в поисках книги под названием «Некрономикон» в латинском переводе Олая Вормия. У Уилбура уже имелся потрёпанный экземпляр этой книги в английском переводе доктора Джона Ди, но его было недостаточно для того, что задумал Уэйтли. Армитедж отказал ему, опасаясь, что этот странный человек использует книгу во зло. Ночью Уэйтли тайно вернулся в университет, чтобы выкрасть книгу, но был растерзан сторожевой собакой. Его тело обнаружили Армитедж, Райс и Морган. Описание этого нечестивого трупа — лишь частью человеческого, покрытого шерстью, с кожистой шкурой и зеленовато-серыми цупальцами, — заставляет вас задаться вопросом, а был ли Уэйтли человеком.

Сверьтесь с журналом. Если доктора Генри Армитеджа похитили, перейдите к **части 1**.

Если сыщики спасли доктора Генри Армитеджа, перейдите к **части 2**.

**Часть 1:** В своём дневнике доктор Армитедж настаивает на том, что Уэйтли хотел заполучить в свои руки «Некрономикон» с какой-то ужасной целью. Судя по следующим записям, доктор Армитедж отдал университетский экземпляр книги Гарольду Уолстеду, хранителю Мискатоникского музея, чтобы тот спрятал его в закрытом зале музея. Конечно, вы беспокоитесь за своего наставника, но не меньше вас волнует и то, что этот «Некрономикон» может попасть в руки тех, кто похитил доктора. Вы отправляетесь в музей, чтобы помешать злодеям заполучить книгу.

Перейдите к **подготовке**.

**Часть 2:** «Мы с коллегами быстро справились после того, что произошло в Данвиче, — произносит Армитедж со вздохом. — Но похоже, эта история ещё далека от завершения. Об остальном я расскажу позже, но сейчас нам обязательно нужно раздобыть тот экземпляр „Некрономикона“. Чутьё подсказывает мне, что те, кто напал на вас, будут искать его. После всего, что я выяснил, мне показалось небезопасным держать эту книгу в библиотеке, так что я отдал её своему хорошему другу Гарольду Уолстеду. Это нынешний хранитель Мискатоникского музея. Я решил, что в закрытом зале музея фолиант будет в безопасности, но теперь я в этом не уверен. Вы должны отыскать его любой ценой! Даже подумать страшно, как они могут использовать тайны, описанные на его страницах...»

Перейдите к **подготовке**.

## Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Мискатоникский музей», «Невезение», «Чародейство», «По ту сторону», «Пронизывающий холод» и «Запертые двери». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Случайным образом выберите одну из двух версий локации «Офис администрации» и одну из двух версий локации «Пост охраны». Введите выбранные версии в игру и удалите из игры другие версии «Офиса администрации» и «Поста охраны». Затем введите в игру локации «Вход в музей» и «Вестибюль». Все сыщики начинают игру в локации «Вход в музей».
- Возьмите 6 локаций «Выставочный зал» и соберите из них отдельную выставочную колоду. Это делается следующим образом:
  - Перемешайте «Выставочный зал: Закрытый зал» и 2 другие случайные локации «Выставочный зал» и положите их в стопку закрытой стороной вверх — это будут три нижние карты выставочной колоды.
  - Затем положите сверху в случайном порядке 3 оставшиеся локации «Выставочный зал». Все карты в выставочной колоде должны лежать закрытой стороной вверх, чтобы игроки не знали, который из «Выставочных залов» — «Закрытый зал».
- Отложите в сторону карты «Гарольд Уолстед», «Адам Линч», «„Некрономикон“ (В переводе Олая Вормия)» и «Порождение теней».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

## Одиночный режим

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

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:  
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4,
- Доктора Генри Армитеджа похитили.

## Пустота

В тексте некоторых карт этого сценария упоминается зона под названием «пустота». Пустота — это особая внеигровая зона рядом с колодами сцен и замыслов. Враг «Охотящийся ужас» может входить в пустоту и выходить из неё посредством эффектов карт. Пока «Охотящийся ужас» в пустоте, он находится вне игры и на него не могут влиять ни карты игроков, ни действия сыщиков.

## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария


**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены):** Чем бы ни была эта тварь в музее, вам не хватило ни духа, ни сил, чтобы справиться с ней. Похоже, у вас не осталось никакой надежды найти «Некрономикон». Тем не менее многие рассчитывают на вас. Сбрав всю свою отвагу, вы готовитесь к следующей миссии.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики не смогли вернуть «Некрономикон».
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

**Исход 1:** Пока этот перевод «Некрономикона» существует, его будут разыскивать всякие чародеи и другие прислужники зла вроде Уэйтли. Вы знаете, что нужно сделать, чтобы защитить человечество от тех ужасов, которые вы видели. Вы наполняете мусорное ведро книгами и бумагами, а сверху кладёте «Некрономикон». Вам придется потратить несколько спичек, чтобы поджечь содержимое ведра. Огонь наполняет комнату теплом и разгоняет злое тьму. Некоторое время вы наблюдаете за тем, как страницы книги превращаются в пепел. Вам остаётся только надеяться, что вы приняли правильное решение.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики уничтожили «Некрономикон».
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

**Исход 2:** «Некрономикон» — больше чем просто книга, это инструмент, орудие, средство. Его страницы — настоящий клад знаний о силах и тварях, с которыми вы столкнулись. Зная, насколько он может быть полезен в вашем деле, как вы можете заставить себя уничтожить его? Кроме того, пока книга будет у вас, она точно не попадёт в руки тем, кто жаждет использовать её в нечестивых целях.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики забрали «Некрономикон» себе.
- ☞ Сыщики получают карту «„Некрономикон“ (В переводе Олая Вормия)». Любой сыщик может включить в свою колоду карту «„Некрономикон“ (В переводе Олая Вормия)». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☞ Вы не выдержали искушения могуществом. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.



## Сценарий III: Экспресс округа Эссекс

Недавние события в Мискатоникском музее заставили вас по-новому взглянуть на то, что Армитедж рассказывал о Данвиче. Это не может быть просто совпадением: Уилбур Уэйтли, «Некрономикон», данвичская тварь, эти люди и существа, с которыми вы столкнулись здесь, в Аркхэме, — во всём этом явно есть какая-то связь. Теперь вы точно знаете, куда должны направиться, — в зловещий зачолустный Данвич.

Вы подумывали рассказать обо всём полиции штата Массачусетс, но решили, что вреда от этого будет больше, чем пользы. В лучшем случае полицейские сочли бы ваши рассказы полной чушью, а в худшем — могли бы арестовать вас: как ни крути, а вы посещали подпольное заведение и проникли ночью в музей. Так что вместо этого вы лично отправляетесь в Данвич, чтобы продолжить расследование.

Вы пакуете в чемоданы всё, что считаете нужным, и даже находите время немного вздремнуть. С рассветом вы отправляетесь в Нортсайд на вокзал и в последнюю минуту успеваете купить билет на отходящий экспресс. До ближайшей к Данвичу станции несколько часов поездом на северо-запад вдоль долины реки Мискатоник. Вам удалось дозвониться до одного из данвичских знакомых Армитеджа — мужчины по имени Зебулон Уэйтли, который присутствовал при событиях, случившихся несколько месяцев назад.

В записях Армитеджа говорится, что род Уэйтли делится на несколько ветвей: некоторые из них испортились и вконец опустились, но другие остались «непрогнанными» — не затронутыми нечестивыми обрядами и колдовством. По словам Армитеджа, семья, к которой принадлежит Зебулон, находится где-то между прогнанными и непрогнанными Уэйтли: они знают о традициях предков, но не подверглись их разлагающему влиянию. Зебулон согласился встретить вас на станции и отвезти в Данвич.

Когда поезд отъезжает от аркхэмского вокзала, события предыдущей ночи дают о себе знать, и силы покидают вас. Но прежде чем вы успеваете достичь места назначения, вагон внезапно сотрясается, выдёргивая вас из дремоты. Громко зашипев, поезд резко останавливается, и вы слышите позади грохот и лязганье...

## Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Экспресс округа Эссекс», «По ту сторону», «Охваченные страхом», «Древнее зло» и «Тёмный культ». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Случайным образом выберите одну из трёх версий локации «Локомотив» и введите её в игру. Удалите из игры две другие версии этой локации. Затем случайным образом выберите шесть из восьми локаций «Вагон» и введите их в игру, разместив их в ряд слева от «Локомотива». Удалите из игры две оставшиеся локации «Вагон».
- Откройте крайнюю левую из локаций «Вагон». Все сыщики начинают игру в этой локации. Если у этой локации есть обязательное свойство, которое разыгрывается при входе в неё, игнорируйте это свойство.
- Отложите в сторону все 4 экземпляра карты «Сквозь время и пространство».
- В зависимости от выбранного вами уровня сложности добавьте в мешок хаоса до конца кампании следующий жетон:
  - легкий: -2;
  - обычный: -3;
  - сложный: -4;
  - экстремальный: -5.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

## Одиночный режим

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

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

## Перемещение по поезду: право и лево

В этом сценарии все локации выстроены в ряд слева направо, с «Локомотивом» в крайней правой позиции. Всякий раз, когда игровой текст упоминает локацию слева или локацию справа, имеется в виду локация, которая находится непосредственно слева или справа от вашей.

Все эффекты карт, в которых упоминается направление (лево или право), следует понимать согласно схеме ниже.

← Лево

Расклад локаций для «Экспресса округа Эссекс»

Право →



## НЕ ЧИТАЙТЕ

### до окончания сценария

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

**Сыщик побеждён:** Хотя вы толком и не помните своего пребывания по ту сторону портала, оно переполняет вас ужасом. Где-то на изодранных задворках вашего сознания разворачивается гипнотический танец огней, нездешних оцущений и искажённых геометрических форм. В ушах звучит потусторонний голос, значение которого остаётся загадкой. Вы приходите в себя в лесу в нескольких милях от реки Мискатоник. Вокруг валяются искорёженные вагоны. Они словно раздавлены какой-то сокрушительной силой и выглядят так, будто гниль и ржавчина разъедали их годами. Нет никаких следов других пассажиров.

- ☉ Каждый побеждённый сыщик приобретает слабость «Сквозь время и пространство» и должен добавить в свою колоду 1 экземпляр этой карты. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Каждый побеждённый сыщик получает 1 опыт дополнительно от постижения тайн космоса, открывшихся ему по ту сторону врат.
- ☉ Если был побеждён сыщик, в чьей колоде есть карта «Некрономикон» (В переводе Олая Вормия), запишите в журнал кампании, что «Некрономикон» украден. Этот сыщик должен удалить из своей колоды «Некрономикон» (В переводе Олая Вормия).
- ☉ Если был побеждён сыщик, в чьей колоде есть карта «Доктор Генри Армитедж», «Профессор Уоррен Райс» или «Доктор Фрэнсис Морган», запишите в журнал кампании, что данного союзника похитили. Этот сыщик должен удалить из своей колоды соответствующую карту.
- ☉ Если исход не был достигнут (все сыщики были побеждены): Перейдите к **исходу 2**.

**Исход 1:** Вы с облегчением вздыхаете, когда врата позади поезда схлопываются и всё затихает. Те немногие из пассажиров, кто пережил катастрофу, похоже, так и не поняли, что именно произошло. Кто-то говорит, что в последнем вагоне взорвалась труба, и остальные быстро подхватывают это объяснение, не желая или будучи не в состоянии принять ужасную правду. Вы же, напротив, узнали немало нового во время этого испытания — хотя предпочли бы и не узнавать.

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

**Исход 2 (сначала прочитайте раздел «Сыщик побеждён»!):** Так и не придя в себя, вы начинаете брести по шпалам в сторону Данвича.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что на пути в Данвич сыщики были задержаны.

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



## Сценарий IV: Кровь на алтаре

Когда вы наконец добираетесь до Данвича, вас встречают Зебулон Уэйтли и Эрл Сойер — ещё один местный житель, который познакомился с доктором Армитеджем несколько месяцев назад во время тех памятных событий. «Дела у нас тут не слишком-то хороши, — обращается к вам Эрл. — Пару ночей назад кой-кто из наших взял да пропал, как в воду. И козодои эти проклятущие всё не заткнутся. Не знай уж, чё вам тут надоть, но когда вы, аркхэмцы, в прошлый раз сюда явились, ничего хорошего из того не вышло. Совсем ничего». Эрл часто моргает, закашливается и отводит взгляд.

«Слушайте, чё б вам не отдохнуть ночку и не отложить, чё вы там делать хотели, до завтра?» — вмешивается Зебулон, положив морщинистую руку вам на плечо. Вы бы и рады возразить, но ломота в теле и умственная усталость не позволяют отказаться. Старик приглашает вас провести ночь у него и везёт в свой дом на окраине Данвича. Деревня выглядит жутковатым и запущенным местом, и вы уже жалеете, что приехали сюда. Вы засыпаете ещё по дороге и едва ли помните, как добрались до постели.

Проснувшись, вы оказываетесь в абсолютно пустом доме Зебулона, где нет никаких следов старика или мистера Сойера. Опасаясь худшего, вы направляетесь в Данвич в надежде найти ответы там.

### Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Кровь на алтаре», «Данвич», «Козодои», «Ночные призраки» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Введите в игру локацию «Деревенская площадь». Все сыщики начинают игру на «Деревенской площади».
- ☉ Случайным образом выберите одну из двух версий каждой другой локации и удалите из игры выбранные версии. Из оставшихся шести локаций случайным образом выберите одну и тоже удалите её из игры. Введите в игру пять оставшихся локаций (см. примерный расклад на следующей странице).
- ☉ Сверьтесь с журналом. Найдите карты каждого персонажа, которого *похитили*, и сложите их вместе с картами «Зебулон Уэйтли» и «Эрл Сойер» лицом вниз в стопку возможных жертв.
- ☉ Отложите в сторону карты «Сайлас Бишоп», «Тайная комната», «Ключ от комнаты» и «Порошок Ибн-Гази».
- ☉ Сверьтесь с журналом. Если *на пути в Данвич сыщики были задержаны*, положите 1 безысходность на замысел 1а.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Сверьтесь с журналом. Если у банды О'Бэнниона *есть счёты с сыщиками*: Пылая жаждой мести, банда из клуба «Клевер» отправилась за вами в Данвич. Соберите все карты из набора контактов «Подручные Наоми» и замешайте их в колоду контактов. Этот набор отмечен следующим символом:



- ☉ Возьмите отложенные карты «Тайная комната» и «Ключ от комнаты», а также три верхние карты колоды контактов. Перемешайте их и случайным образом подложите по одной из этих карт лицом вниз под каждую локацию в игре, кроме «Деревенской площади».



## Тайная комната

В этом сценарии есть односторонняя локация «Тайная комната», которая лежит лицом вниз под случайной локацией. На открытой стороне «Тайной комнаты» указано свойство раскрытия, вводящее в игру эту карту, когда она взята.

Когда односторонняя локация входит в игру, она выкладывается открытой стороной вверх, так как закрытой стороны у неё нет. В остальном односторонние локации аналогичны обычным локациям.

### Примерный расклад локаций для «Крови на алтаре»

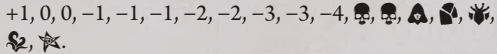
**Примечание:** одной из показанных ниже локаций **не будет** в игре.



**Обратите внимание:** Некоторые локации в этом сценарии связаны не взаимно. Так, сыщик может переместиться из «Конгрегационной церкви» на «Деревенскую площадь», но не наоборот, или с «Деревенской площади» в «Универсальный магазин Осборна», но не наоборот. Чтобы не запутаться, перед перемещением всегда проверяйте символы связанных локаций на карте вашей текущей локации.

## Одиночный режим

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

- ☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, 
- ☉ Сложите в стопку возможных жертв всех пятерых персонажей: «Доктора Генри Армитаджа», «Доктора Фрэнсиса Моргана», «Профессора Уоррена Райса», «Зебулона Уэйтли» и «Эрла Сойера».
- ☉ На пути в Данвич сыщики **не были** задержаны.
- ☉ У банды О'Бэнниона **нет** счётов с сыщиками.
- ☉ Не читайте **интерлюдия II «Выжившие»**.
- ☉ Постарайтесь спасти как можно больше возможных жертв.

## Ответы на частые вопросы

Где находится стопка возможных жертв — в игре или вне игры? Распоряжается ли кто-либо из игроков картами в этой стопке? А что насчёт карт, лежащих под колодой замыслов?

Карты, которые лежат в стопке возможных жертв и под колодой замыслов, с точки зрения правил находятся в игре, однако ими не распоряжается никто из игроков. Поскольку эти карты лежат лицом вниз и их нельзя просматривать, игроки должны запомнить, какие именно уникальные союзники были похищены и попали в стопку возможных жертв. Кроме того, на карты в стопке возможных жертв и под колодой замыслов не влияют никакие эффекты карт игроков и действия сыщиков.

Так, если уникальный актив был похищен соответствующей картой напасти, сыщик не может сыграть другой экземпляр того же актива. Кроме того, если сыщик побеждён или совершил побег, все его карты, которые оказались в стопке возможных жертв или под колодой замыслов, остаются там.

Что происходит, если «Дюк» принесён в жертву Йог-Сототу? Можно ли играть за Пита Мусорщика без «Дюка»?

Если обязательная карта (например, «Дюк») навсегда удалена из колоды игрока, требование включить эту карту в колоду снимается. Таким образом, если по какой-либо причине «Дюка» нельзя включить в колоду Пита Мусорщика, это требование снимается и Пит может продолжать играть без «Дюка».

Однако, поскольку без «Дюка» колода Пита Мусорщика станет значительно слабее, вместо этого игрок может отправить Пита на покой и взять нового сыщика с нулевым опытом.

## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

**Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены):** Крики козодоев затихают вдали, и Данвич погружается в гробовую тишину. Слышно лишь сухой свист холодного ветра да тягучий шелест опавших листьев. Вы не нашли никаких следов исчезнувших жителей — и никто никогда не найдёт.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что ритуал был завершён.
- ☞ Если в конце игры в стопке возможных жертв оставались карты, положите их все под колоду замыслов.
- ☞ Запишите в графе журнала «Принесены в жертву Йог-Сототу» названия всех уникальных карт, которые лежат под колодой замыслов. Все эти карты удаляются из колод игроков и не могут быть включены в колоды до конца кампании.
- ☞ Если доктор Генри Армитедж не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу», запишите в журнал кампании, что доктор Генри Армитедж пережил наследие Данвича.
- ☞ Если был побеждён сыщик, в чьей колоде есть карта «„Некрономикон“ (В переводе Олая Вормия)», запишите в журнал кампании, что «Некрономикон» украден. Этот сыщик должен удалить из своей колоды «„Некрономикон“ (В переводе Олая Вормия)».
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, узнав больше о тайнах Мифа.
- ☞ Пропустите интерлюдии II «Выжившие» и перейдите сразу к сценарию V «Неизмеримые и невидимые».

**Исход 1:** Вы наносите последний удар, и тело твари распадается на сотни извивающихся червеподобных обрывков, которые расползаются по земле и взбираются на стены. Вы настолько поражены, что не успеваете помешать им выползти из комнаты. Впрочем, вы рады, что положили конец этой твари, чем бы она ни была.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики избавили Сайласа Бишопа от мук.
- ☞ Запишите в графе журнала «Принесены в жертву Йог-Сототу» названия всех уникальных карт, которые лежат под колодой замыслов. Все эти карты удаляются из колод игроков и не могут быть включены в колоды до конца кампании.
- ☞ Если был побеждён сыщик, в чьей колоде есть карта «„Некрономикон“ (В переводе Олая Вормия)», запишите в журнал кампании, что «Некрономикон» украден. Этот сыщик должен удалить из своей колоды «„Некрономикон“ (В переводе Олая Вормия)».
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, узнав больше о тайнах Мифа.
- ☞ Перейдите к интерлюдии II «Выжившие».

**Исход 2:** Чудовище, что некогда было Сайласом, в бешенстве рвётся с цепей, и вам надо поторопиться. Зная, что в «Некрономиконе» может быть заговор или заклинание, которое усмирит Сайласа, вы отбиваетесь от твари, пока не находите нужный параграф. Без лишних промедлений вы произносите латинские слова, и они легко слетают с ваших губ, будто всплывая из глубин памяти. Существо тут же начинает съёживаться и растекаться, издавая ужасные, врезающиеся в память вопли. Когда всё заканчивается, от твари остаётся только изуродованный труп человека — Сайласа Бишопа. Под его рубашкой вы находите серебряный кулон с изображением незнакомого созвездия. Вы забираете украшение, решив, что оно вам ещё пригодится.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики расколдовали Сайласа Бишопа.
- ☞ Запишите в графе журнала «Принесены в жертву Йог-Сототу» названия всех уникальных карт, которые лежат под колодой замыслов. Все эти карты удаляются из колод игроков и не могут быть включены в колоды до конца кампании.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, узнав больше о тайнах Мифа.
- ☞ Перейдите к интерлюдии II «Выжившие».

**Исход 3:** Чудовище, что некогда было Сайласом, в бешенстве рвётся с цепей, и вам надо поторопиться. Надеясь отыскать в комнате что-нибудь, что вам поможет, вы отбиваетесь от твари, пока не находите тетрадь с несколькими записями на латыни. Похоже, это магическая формула из «Некрономикона», но что она делает — неизвестно. Без лишних промедлений вы произносите заклинание, запинаясь на каждом слове и чувствуя, как ваше горло сжимается с каждой фразой. Существо начинает съёживаться и растекаться, издавая ужасные, врезающиеся в память вопли. Когда всё заканчивается, от твари остаётся только лужа липкого гноя да гнилостное зловоние.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики изгнали Сайласа Бишопа из нашего мира.
- ☞ Запишите в графе журнала «Принесены в жертву Йог-Сототу» названия всех уникальных карт, которые лежат под колодой замыслов. Все эти карты удаляются из колод игроков и не могут быть включены в колоды до конца кампании.
- ☞ Если был побеждён сыщик, в чьей колоде есть карта «„Некрономикон“ (В переводе Олая Вормия)», запишите в журнал кампании, что «Некрономикон» украден. Этот сыщик должен удалить из своей колоды «„Некрономикон“ (В переводе Олая Вормия)».
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, узнав больше о тайнах Мифа.
- ☞ Перейдите к интерлюдии II «Выжившие».

## Интерлюдия II: Выжившие

В комнате, где держали жуткого зверя, вы находите пропавших людей и других жителей Аркхэма, связанных и скованных. Также вы обнаруживаете бумаги, из которых можно сделать вывод, что обитавшее тут чудовище — не единственное в своём роде в Данвиче. Вы освобождаете пленников, выслушиваете их благодарности и задумываетесь над тем, что делать дальше.

☉ Сверьтесь с журналом. Прочитайте соответствующий параграф для каждого из пяти нижеупомянутых персонажей, который **не записан** в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу». Затем перейдите к сценарию V «Неизмеримые и невидимые».

**Если доктор Генри Армитедж не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу»:** «Всё куда хуже, чем мы думали, — говорит бледный и дрожащий доктор Армитедж. — Уилбур Уэйтли был только началом. Многие, очень многие в Данвиче знали о Великих Древних и, чёрт бы побрал этот мир, паче всего жаждали власти и знаний. Почему я так и не сжёг дневник того негодяя?! Зато из него я узнал, как им помешать. Теперь только мы сможем остановить этих тварей! Скорее помогите мне приготовить порошок: это ключ ко всему, это наша последняя надежда...»

☉ Запишите в журнал кампании, что доктор Генри Армитедж пережил наследие Данвича. Если карта «Доктор Генри Армитедж» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Если карта «Порошок Ибн-Гази» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

**Если профессор Уоррен Райс не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу»:** Профессор Райс поправляет очки и углубляется в бумаги и оккультные манускрипты, которые вы нашли в комнате. «Я думал, с этим кошмаром покончено навсегда, — вздыхает он. — Но нужно довести дело до конца. Мы должны остановить этих тварей, иначе под угрозой окажется не только Данвич. Порошок, который приготовил Армитедж, чтобы сделать их видимыми, — наша единственная надежда», — говорит он и принимается смешивать ингредиенты.

☉ Запишите в журнал кампании, что профессор Уоррен Райс пережил наследие Данвича. Если карта «Профессор Уоррен Райс» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Если карта «Порошок Ибн-Гази» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

**Если доктор Фрэнсис Морган не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу»:** «Спасибо за всё, что вы сделали, — говорит доктор Морган, подсчитывая оставшиеся у вас припасы. — В прошлый раз мы смогли разглядеть ту тварь, что наводила ужас на Данвич, благодаря порошку, который приготовил Армитедж. Если мы опять встретим таких тварей, нам снова понадобится этот порошок. Кажется, я помню, как его сделать...»

☉ Запишите в журнал кампании, что доктор Фрэнсис Морган пережил наследие Данвича. Если карта «Доктор Фрэнсис Морган» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Если карта «Порошок Ибн-Гази» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

**Если Зебулон Уэйтли не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу»:** «В Данвиче бывало много всякого, — сбивчиво произносит Зебулон, — но я отродясь не видал ничего столь жуткого и мерзкого, как ентот... ента... тварь». Бросив на останки существа последний взгляд, полный отвращения, Зебулон трясущимися руками закрывает за собой дверь комнаты. Его мрачный взгляд встречается с вашим. «Кто б это ни сотворил, он за это заплатит. Я помогу вам всем, чем смогу».

☉ Запишите в журнал кампании, что Зебулон Уэйтли пережил наследие Данвича. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Зебулон Уэйтли». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

**Если Эрл Сойер не записан в графе «Принесены в жертву Йог-Сототу»:** «Мне ни в жисть не справиться, если б не вы, — говорит Эрл, заикаясь и тряся вашу руку. — Ежели я могу хоть чем-то отплатить, только скажите. Я не бог весь какой боец и всё такое, но что смогу — сделаю. Только... только не понужайте меня снова глядеть на чё-нить типа ентого чудовища».

☉ Запишите в журнал кампании, что Эрл Сойер пережил наследие Данвича. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Эрл Сойер». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.





## Сценарий V: Неизмеримые и невидимые

Вы нашли в деревне Данвич немало бумаг, дневниковых заметок и эзотерических текстов. Просмотрев эти документы, вы чувствуете усталость и опустошение. Большая часть записей сделана одной и той же рукой — мужчины по имени Сет Бишоп. Расспросив селян, вы узнаете, что Сет — местный житель, один из непосредственных свидетелей тех катастрофических событий, которые Армитедж назвал «ужасом Данвича». Любопытно, что с того времени лишь немногие видели Сета в деревне, а те, кто встречал его, утверждают, что лицо его было бледным и потным, а глаза — налиты кровью.

Вполне естественно, если у человека, который видел то, что видел Сет, сдадут нервы или повредится рассудок. Но чем больше вы читаете его безумные и путаные заметки, тем сильнее уверяетесь, что он замешан в нынешних событиях. Сет пишет о том, что «собрал то, что осталось» и с помощью колдовства «вдохнул сущность отцов» в животных, а потом и в людей. Описания и схемы этих процессов настолько сложны, что недоступны вашему пониманию.

Когда вы собираетесь отправиться на поиски Сета и разобраться с ним, появляется несколько до смерти напуганных селян. «Она вернулась! — вопит один из них, в котором вы узнаете Кёртиса Уэйтли, принадлежавшего к «непрогнозированной» ветви. — Та тварь, что убила Фраев, вернулась! Пришла и раздавила дом Бишопов, будто бумажный!» Кёртис и другие жители деревни кричат, заглушая друг друга, их голоса становятся всё громче от ужаса.

Сыщики должны решить, что им делать (выберите одно):

- ❖ Успокоить жителей, чтобы узнать от них больше подробностей. Перейдите к **части 1**.
- ❖ Предупредить жителей об опасности и убедить их эвакуироваться. Перейдите к **части 2**.

**Часть 1:** Вы пытаетесь успокоить жителей, чтобы они объяснили вам, что происходит. Они рассказывают, что услышали грохот с севера и когда пошли посмотреть, в чём дело, то увидели, что дом Бишопов разнесён в щепки, а от него в сторону ущелья Холодных ключей тянется цепочка огромных следов. «Вы же знаете, что делать? Вы, аркхэмпы, остановили эту тварь в прошлый раз», — говорит один из селян. Кёртис качает головой и кусает губы. «Мы ж даже увидеть эту адскую тварь не могли, пока старый профессор не расплыл на неё свой порошок, — произносит он. — О сю пору мечтаю, чтоб ваще её не видать...» Вам надо как-то остановить разбушевавшееся чудовище. Но если найденные вами бумаги не лгут, возможно, там бродит не одна такая тварь...

Запишите в журнал, что вы успокоили жителей Данвича. Перейдите к **подготовке**.

**Часть 2:** Вы предупреждаете жителей о том, что они в смертельной опасности, и просите их бежать из Данвича, пока не поздно. Некоторые тут же следуют вашему совету, вспомнив о том, как ужасное чудовище чуть не уничтожило всю деревню. Кёртис в отчаянии падает на колени, его глаза блестят, как в лихорадке. «Это ж опять та тварь, так ведь? Вернулась по нашей души. — Кёртис начинает заикаться. — Надеюсь, у вас осталось хоть малёхо того порошка, что был у старого профессура в тот раз. Мы ж даже увидеть эту адскую тварь не могли, пока он не расплыл на неё свой порошок. О сю пору мечтаю, чтоб ваще её не видать...» Вам надо как-то остановить разбушевавшееся чудовище. Но если найденные вами бумаги не лгут, возможно, там бродит не одна такая тварь...

Запишите в журнал, что вы предупредили жителей Данвича. Перейдите к **подготовке**.

## Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Неизмеримые и невидимые», «Козодои», «Звери-миньоны», «Данвич» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



Случайным образом выберите одну из двух версий каждой локации: «Деревня Данвич», «Ущелье Холодных ключей», «Десятиакровый луг», «Испепелённая пустошь», «Руины фермы Уэйтли» и «Дьяволово Пастбище». Введите в игру выбранные версии, а оставшиеся удалите из игры (см. примерный расклад на следующей странице). Все сыщики начинают игру в «Деревне Данвич».

Подсчитайте, сколько персонажей записано в графе журнала «Принесены в жертву Йог-Сототу».

Если там 4 персонажа или больше, отложите в сторону 2 экземпляра карты «Отпрыск Йог-Сотота». Удалите из игры 3 оставшихся экземпляра этой карты.

Если там ровно 3 персонажа, введите в игру 1 «Отпрыска Йог-Сотота» в «Ущелье Холодных ключей» и отложите в сторону 2 экземпляра карты «Отпрыск Йог-Сотота». Удалите из игры 2 оставшихся экземпляра этой карты.

Если там ровно 2 персонажа, введите в игру 1 «Отпрыска Йог-Сотота» в «Ущелье Холодных ключей» и отложите в сторону 3 экземпляра карты «Отпрыск Йог-Сотота». Удалите из игры 1 оставшийся экземпляр этой карты.

Если там 1 персонаж или меньше, введите в игру 1 «Отпрыска Йог-Сотота» в «Ущелье Холодных ключей» и 1 «Отпрыска Йог-Сотота» в «Испепелённую пустошь». Отложите в сторону 3 оставшихся экземпляра карты «Отпрыск Йог-Сотота».

Отложите в сторону все 4 экземпляра карты «Тайное заклятье».

Сыщик, в чьей колоде есть карта «Порошок Ибн-Гази», может найти её в колоде и ввести в игру.

Каждый сыщик находит в комплекте 1 случайную базовую слабость-безумие, повреждение или сделку и включает её в свою колоду до конца кампании.

Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.



## Одиночный режим

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

- ☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ 3 персонажа принесены в жертву Йог-Сототу.
- ☉ Никто из сыщиков не включает в колоду карту «Порошок Ибн-Гази».
- ☉ Сыщики не включают в колоды дополнительные слабости, как указано в подготовке.
- ☉ Доктор Генри Армистедж принесён в жертву Йог-Сототу.
- ☉ Постарайтесь уничтожить как можно больше «Отпрысков Йог-Сотота».

## Примерный расклад локаций для «Неизмеримых и невидимых»



### Выбор случайной локации

В этом сценарии вам часто надо будет выбирать случайную локацию. Чтобы сделать это, перемешайте 6 локаций, удалённых из игры во время подготовки (неиспользуемые версии каждой локации в игре), и вытяните одну из них наугад.

## НЕ ЧИТАЙТЕ

### до окончания сценария

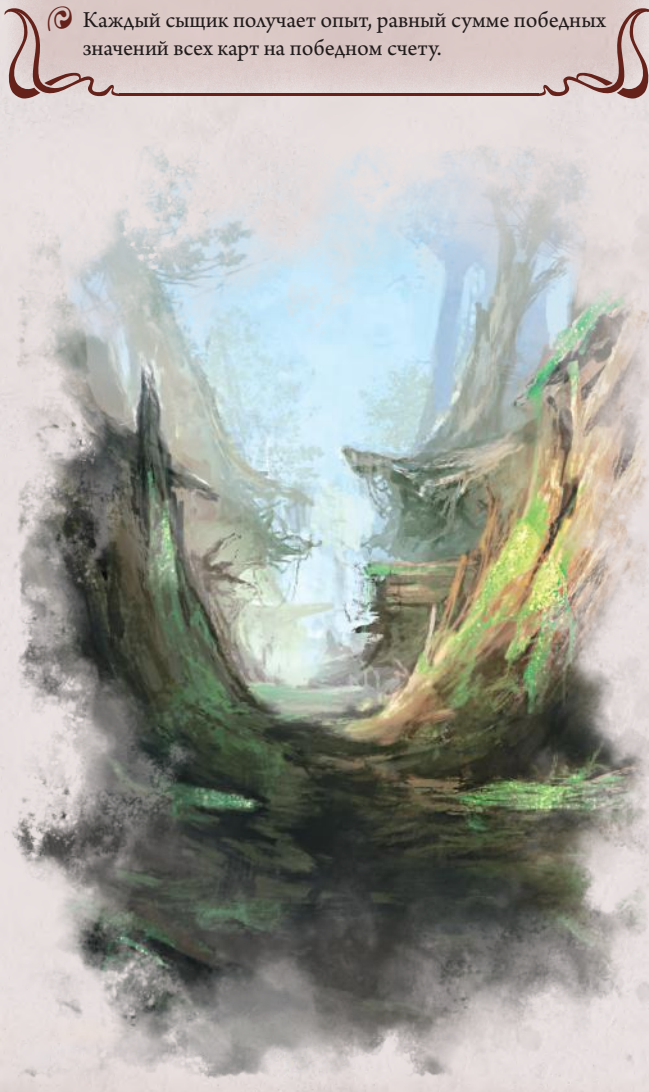
Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Перейдите к исходу 1.

**Исход 1:** Вы сделали всё, что могли, чтобы остановить разбушевавшихся чудовищ, но их оказалось слишком много, и вы просто не смогли убить их всех. Смертельно уставшие и напуганные, вы возвращаетесь в дом Зебулона и молитесь о том, чтобы пережить эту ночь.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Х отпрысков остались в живых. Х равен общему числу «Отпрысков Йог-Сотота», оставшихся в игре и отложенных в сторону.
- ☉ Если в колоде кого-либо из сыщиков есть карта «Порошок Ибн-Гази», удалите её из колоды этого сыщика.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

**Исход 2:** Убив, кажется, последнее из разбушевавшихся чудовищ, вы возвращаетесь в дом Зебулона, смертельно уставшие и напуганные.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что отпрысков в живых не осталось.
- ☉ Если в колоде кого-либо из сыщиков есть карта «Порошок Ибн-Гази», удалите её из колоды этого сыщика.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.



## Сценарий VI: Там, где ждёт погибель

Вас будит пронзительное чириканье. Опасаясь худшего, вы собираете свои вещи и выбегаете наружу. В холодном ночном воздухе вы тотчас ощущаете отвратительный резкий запах, не поддающийся никакому описанию, а сам воздух такой плотный, что им тяжело дышать. Двери всех домов Данвича закрыты, деревня как будто вымерла.

Вы замечаете слабое свечение на вершине холма, который возвышается над деревней. Из рассказов Зебулона и бумаг Армитеджа вы знаете, что это Часовой холм. В легендах говорится, что там проводились сатанинские обряды, во время которых огромные ритуальные костры озаряли ночное небо над неустово содрогавшейся землёй.

Под зловецкими взглядами козодоев, заполнивших все деревенские крыши, вы забираетесь в потрёпанный грузовичок Зебулона. Пока вы едете к Часовому холму, чириканье в небе усиливается и становится таким пронзительным, что больно ушам. Всё, что вы узнали о Данвиче, и всё, что вы пережили здесь, было только прологом для этой ночи. Если ритуал, который замыслил Сет, имеет хоть что-то общее с тем обрядом, что несколько месяцев назад предотвратили Армитедж и его коллеги, — значит, он обращён к древнему существу, известному как Йог-Сотот. И если вам не удастся остановить этот богомерзкий ритуал, погибель ждёт не только Данвич — но и весь мир.

Сверьтесь с журналом. Если у сыщиков есть поддержка Наоми, перейдите к **части 1**.

В противном случае перейдите к **подготовке**.

**Часть 1:** Тропа, ведущая на Часовой холм, слишком узка и разбита для грузовичка Зебулона, поэтому вы останавливаетесь у подножия, чтобы проделать оставшийся путь пешком. Только теперь вы замечаете, что вы не одни. Несколько вооружённых мужчин и женщин появляются из леса, берут стволы на изготовку и целятся в вас. Вы поднимаете руки и готовитесь к худшему. «Погодите, — произносит один из них, останавливая остальных взмахом руки. — Я помню вас по клубу „Клевер“. — Он улыбается во весь рот и опускает автомат. — Привет от Наоми».

Вы интересуетесь, что же занесло сюда гангстеров. «Мисс О'Бэннион отправила нас найти тех, кто напал на клуб её жениха, — объясняет тот. — Выяснилось, что за всем этим стоят несколько человек из Архэма. Какой-то парень по фамилии Бишоп и его прихвостни. Мы проследили их до этой дыры». Прежде чем он успевает рассказать что-нибудь ещё, за холмом раздаётся до боли знакомое тра-та-та «томми-гана». «Похоже, это Винни. Шевелитесь, ребята!» — Гангстер приказывает остальным следовать за ним и поднимается на холм. Качая головой, вы идёте следом. Эти бандиты не представляют, во что ввязались.

☉ Ведущий сыщик получает 1 улику из резерва жетонов (или 2 улики, если в игре 3 или 4 сыщика).

Перейдите к **подготовке**.

## Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Там, где ждёт погибель», «Звери-миньоны», «Чародейство», «Миньоны Бишопов», «Охваченные страхом», «Древнее зло» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Введите в игру локации «Подножие холма», «Тропа к вершине» и «Вершина Часового холма». Все сыщики начинают игру в локации «Подножие холма».

☉ Случайным образом выберите одну из четырёх локаций «Боковая тропа» и удалите её из игры. Отложите в сторону три оставшиеся локации «Боковая тропа».

☉ Случайным образом выберите одну из четырёх локаций «Преображённая тропа» и удалите её из игры. Отложите в сторону три оставшиеся локации «Преображённая тропа».

☉ Отложите в сторону карту «Сет Бишоп».

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

☉ **легкий:** -3;

☉ **сложный:** -6;

☉ **обычный:** -5;

☉ **экстремальный:** -7.

☉ В этом сценарии используется одна из версий карты «Сцена 2. Восхождение». Выберите нужную версию согласно инструкциям ниже и удалите из игры все остальные версии этой карты.

☉ Сверьтесь с журналом. Если сыщики расколдовали Сайласа Бишопа, используйте карту «Сцена 2. Восхождение (вариант I)».

☉ В противном случае снова сверьтесь с журналом. Если сыщики не смогли вернуть «Некрономикон» или если «Некрономикон» украден, используйте карту «Сцена 2. Восхождение (вариант II)».

☉ В противном случае используйте карту «Сцена 2. Восхождение (вариант III)».

☉ Сверьтесь с журналом. За каждого отпрыска, оставшегося в живых, положите 1 безысходность на замысел 1а.

☉ Сверьтесь с журналом. Если сыщики избавили Сайласа Бишопа от мук, останки этого существа преобразились и разрослись на Часовом холме. Введите в игру 1 «Скопление сфер» из набора «Мерзкие чудовища» и поместите эту карту в локацию «Тропа к вершине». Замешайте в колоду контактов остальные карты этого набора. Этот набор отмечен следующим символом:



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



## Одиночный режим

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

- ☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ♠, ♠, ♣, ♣, ♣, ♣.
- ☉ Используйте карту «Сцена 2. Восхождение (вариант III)». Удалите из игры все остальные версии этой карты.
- ☉ У сыщиков **нет** поддержки Наоми.
- ☉ Отпрысков в живых **не** осталось.
- ☉ Сыщики **не** избавили Сайласа Бишопа от мук.

## НЕ ЧИТАЙТЕ

### до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Перейдите к исходу 2.

**Исход 1:** Судя по всему, кое-как переплетённый фолиант — это записи Старого Уэйтли, человека, который обучил Уилбура древним тайнам чародейства. Вы находите в книге описание места за пределами пространства и времени, где сходятся параллельные реальности и где обитает Йог-Сотот. Только достигнув этого сплетения миров на краю Вселенной, вы сможете залатать прореху, разорвавшую нашу реальность. С ощущением, что идёте на верную погибель, вы собираете последние остатки отваги и ступаете во врата.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики вошли во врата.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

**Исход 2:** В своём стремлении обрести сверхъестественную силу из-за пределов этого мира чародеи Данвича достигли того, что не смогли сделать Уилбур и Старый Уэйтли. С помощью кровавых жертвоприношений и неописуемых экспериментов чародеи добрались до источника той тёмной мощи, которой так жаждали. Однако им не суждено обладать этой властью. Возвав к истинному отцу Уилбура, они выпустили это чудовище из его межпространственного заточения. Йог-Сотот явился из разрыва над Часовым холмом, заполняя небо и захватывая мир. Он пришёл на Землю, чтобы править там, где некогда обитало человечество.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Йог-Сотот прорвал барьер между мирами и слился с реальностью.
- ☉ Все выжившие сыщики **сошли с ума**.
- ☉ Сыщики проиграли.



## Сценарий VII: Потерянные во времени и пространстве

Переход через портал не похож ни на что из когда-либо испытанного вами. Вы чувствуете, как ваше тело перекручивается и искажается, когда врата проталкивают его сквозь иные реальности по пути к месту, лежащему за пределами человеческого воображения.

Внезапно всё стихает, и хаос путешествия сменяется чувством одиночества и ужаса. Вы оказались в непостижимом месте, недоступном и совершенно чуждом вашему пониманию. Вас окружают причудливые сюрреалистичные пейзажи и невероятная архитектура. Дом остался так далеко позади, что теперь он для вас не более чем обрывок полубытого сновидения. Даже если вам удастся выбраться из этого ужасного места, вы уже никогда не будете прежними.

### Подготовка

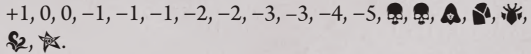
- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Потерянные во времени и пространстве», «Чародейство», «По ту сторону», «Мерзкие чудовища» и «Агенты Йог-Сотота». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локацию «Другое измерение». Все сыщики начинают игру в «Другом измерении».
- Отложите в сторону карты «Край Вселенной», «Разрыв во времени» и «Йог-Сотот».
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

### Одиночный режим

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

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, .
- На картах замыслов этого сценария могут встречаться дополнительные инструкции или сюжетные тексты, в которых упоминаются события, занесённые в журнал. Считайте, что **никаких из этих событий не происходило**, и полностью игнорируйте связанные с ними инструкции.
- Не читайте эпилог кампании, даже если победили.

### Локации в колоде контактов

В этом сценарии есть несколько односторонних локаций, которые замешиваются в колоду контактов вместе с прочими картами из отобранных наборов контактов. На открытой стороне каждой такой локации указано свойство раскрытия, вводящее в игру эту карту, когда она взята.

Когда односторонняя локация входит в игру, она выкладывается открытой стороной вверх, так как закрытой стороны у неё нет. В остальном односторонние локация аналогичны обычным локациям.

## НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

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

**Сыщик побеждён:** Откуда вы взялись? Почему вы здесь? Это место — сон или явь? Теперь вам кажется, что вы уже бывали здесь раньше. А может быть, были здесь всегда. Теперь вы вспомнили. Это ваш настоящий дом. Ваш нынешний путь — всего лишь одна ступень, а внизу их ещё много. Вам осталось только упасть — и вы окажетесь там, где ваше место. Ещё один шаг...

- ☉ Все побеждённые сыщики **убиты**.
- ☉ Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.
- ☉ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены) и сыщики завершили сценарий в сцене 4, перейдите к **исходу 2**.
- ☉ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены) и сыщики завершили сценарий в сцене 1, 2 или 3, перейдите к **исходу 4**.

**Исход 1:** Лёжа на спине на влажной траве, вы с тоской смотрите в ночное небо. Вы снова оказались на вершине Часового холма, но не можете точно вспомнить, как сюда попали. Ночное небо завораживает вас. Секунды складываются в минуты, минуты — в часы. Наконец несколько жителей Данвича находят вас и поднимают на ноги. «Чё случилось? Чё вы тута делаете?» — спрашивают они со страхом и любопытством. Но вы не можете подобрать слова, чтобы описать произошедшее по ту сторону врат... если это и вправду произошло. Вроде бы от всего этого не осталось никаких следов — ни от Сета Бишопа, ни от тварей, с которыми вы сражались, ни от призрачных неземных врат, — но каждой ночью вы видите сны, в которых заново переживаете все эти события.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики залатали прореху в реальности.
- ☉ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 ментальные травмы, поскольку не может полностью восстановиться, проведя так много времени за пределами реальности.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за спасение мира от угрозы уничтожения.
- ☉ Сыщики победили в кампании!

**Исход 2:** Услышав шум на Часовом холме, несколько жителей Данвича отправились посмотреть, в чём дело. Но то, что они там нашли, не дало ответов на их вопросы.

— Как думаете, чё тута стряслось? — со страхом спрашивает Кёртис Уэйтли, осматривая вместе с другими вершину. Остальные сельяне качают головами, озадаченные не меньше его.

— Последнее, чё я видел, — как небеса разверзлись да чё-то ярко пыхнуло, — говорит один из них, глядя в звёздное небо с вершины Часового холма.

— Тех парней с Аркхэма нигде не видать, — добавляет Кёртис, глядя на расколотый каменный алтарь. — Ни пятнышка не осталось. А вот мистер Бишоп и его дружки — тут, кажись, другая история. — Парень указывает на несколько валяющихся на земле трупов.

— Думаешь, позвать сюды легавых из Эйлсбери?

— Чтoб они обратно над нами поржали? — сплёвывает Кёртис. — Они по-любому никогда нам не поверят. — Он смотрит на каменный алтарь, нервно поёживаясь. — Лучше б забить про всё про это. А ну-кась, давайте похороним мертвяков и пойдём отсюда.

☉ Сыщики победили в кампании... и бесследно пропали.

**Исход 3:** Чудовище заходится в припадке космической ярости звука, цвета и искажённого пространства, отбрасывая вас далеко от себя. Вы с ужасом видите, как одна из его конечностей разрывает ткань реальности и аморфная туша протискивается в прореху, таща за собой обрывки мира. Вы пытаетесь за что-нибудь уцепиться, но вас неумолимо затягивает следом. Вы чувствуете, как ваше тело растягивается, а разум рассыпается в пыль. Затем всё погружается во тьму.

☉ Запишите в журнал кампании, что Йог-Сотот сбежал в другое измерение.

☉ Все сыщики **убиты**.

☉ Сыщики победили в кампании... и бесследно пропали.

**Исход 4:** В своём стремлении обрести сверхъестественную силу из-за пределов этого мира чародеи Данвича достигли того, что не смогли сделать Уилбур и Старый Уэйтли. С помощью кровавых жертвоприношений и неописуемых экспериментов чародеи добрались до источника той тёмной мощи, которой так жаждали. Однако им не суждено обладать этой властью. Воззвав к истинному отцу Уилбура, они выпустили это чудовище из его межпространственного заточения. Йог-Сотот явился из разрыва над Часовым холмом, заполняя небо и захватывая мир. Он пришёл на Землю, чтобы править там, где некогда обитало человечество.

☉ Запишите в журнал кампании, что Йог-Сотот прорвал барьер между мирами и слился с реальностью.

☉ Все сыщики **сошли с ума**.

☉ Сыщики проиграли.

## От разработчиков

Поздравляем вас с завершением первой полной сюжетной кампании для карточной игры «Ужас Аркхэма»! В этой кампании мы хотели перенести игроков в место, хорошо знакомое поклонникам «Ужаса Аркхэма», — богом забытую деревню Данвич, штат Массачусетс.

«Ужас Данвича» — одно из наших любимых произведений Говарда Ф. Лавкрафта, потому что здесь, в отличие от большинства его работ, главные герои по-настоящему побеждают. Они убивают чудовище, всех спасают и остаются в живых, чтобы поведать нам свою историю, которая при этом ничуть не теряет в жути и напряжённости.

Именно поэтому мы решили не повторять в кампании сюжет «Ужаса Данвича», а написать его продолжение. Доктор Армитедж и его коллеги победили, но какой ценой? Будут ли эти события преследовать их до конца жизни? И что насчёт тех, кто жаждет отомстить аркхэмским учёным за нарушенные планы?

Кроме того, нам хотелось, чтобы сюжет кампании развивался в зависимости от выбора и успехов игроков. Так мы пришли к идее о том, что персонажей «Ужаса Данвича» похищают, если игроки не смогут их спасти или будут медлить. Важно, чтобы хотя бы одного из трёх профессоров похитили, — это даёт сыщикам причину отправиться в Данвич и добавляет напряжения следующим сценариям.

Что касается главного противника игроков, то мы хотели, чтобы за зловещими событиями нашей истории стоял кто-то из персонажей «Ужаса Данвича». Мы позволили себе немного поиграть с сюжетом оригинала и решили, что лучшим выбором будет Сет Бишоп. Лавкрафт почти ничего не рассказывает о нём, но нам известно, что он ближайший сосед Уилбура Уэйтли, а значит, имел шансы кое-чему научиться у его деда. Кроме того, в тексте есть следующий пересказ слов Чонси Соiera:

*«Да ещё он сказал, миз Кори, как пошёл поискать Сетовых коров-то, хошь и боязно ему было, и сыскал их на верхнем выгоне, у Дьяволова Пастбища, да страсть в каком виде. Половину их поминай как звали, а у той половины, что остамилась, вся кровь досуха слита, и ранки-то на них тошь-в-тошь как на скотине Уэйтли, опосля того как у Лавинии родился тот чёрный гадёныш».*

Конечно, нас наводят на мысль, что коров Бишоп убило чудовище, которое держали в сарае Уилбура, но что, если это не так? Что, если животные стали жертвами первой попытки Сета провести некий богомерзкий эксперимент? Что, если Уилбур оставил своим единомышленникам из Данвича какие-то инструкции на случай, если тварь из сарая вырвется на свободу? Из таких вопросов и выросла эта кампания.

В любом случае игроки вольны по-своему интерпретировать события «Наследия Данвича» и разрабатывать собственные теории о том, что произошло в Данвиче на самом деле и что случилось, пока сыщики были потеряны во времени и пространстве. По кампании рассыпаны многочисленные отсылки к повести Лавкрафта — попробуйте отыскать их все!

Мы надеемся, что вам понравилось погружение в тайны Данвича, и с нетерпением ждём возможности пригласить вас в следующую кампанию.

## Эпилог

**Читайте эпилог, только если сыщики победили в кампании.**

Сверьтесь с журналом. Если вы успокоили жителей Данвича, читайте **эпилог 1**.

Если вы предупредили жителей Данвича, перейдите к **эпилогу 2**.

**Эпилог 1:** Спустя полгода жизнь Кёртиса Уэйтли вернулась в колею. Поскольку инцидент удалось скрыть, власти в эти места не совались, и мистер Осборн пустил с молотка имущество Эриксов и Бишопов. Конечно, Джо прибрал к рукам кое-какие вещи, но Кёртис не хотел иметь с ними ничего общего. Из-за грехов его семьи соседи и так косо поглядывали на него несмотря на то, что он регулярно ходил в церковь и держался подальше от всего мало-мальски оккультного.

И всё же Кёртис не мог отделаться от дурных предчувствий. Он видел разрушенные дома Эриксов, Бишопов и Фраев. Он своими глазами видел ту тварь, что изгнали аркхэмцы. Иногда мысли приводили его на ферму Уилбура Уэйтли, где он часами стоял у входа: страх не пускал его внутрь, а любопытство не позволяло покинуть это место. Возможно, там, на ферме, есть то, что заставит эти ужасные видения исчезнуть. То, что даст ему силу справиться с кошмарами. Кёртис решил, что отыщет это.

**Эпилог 2:** Женé опустилась на колени, чтобы получше рассмотреть символ, начертанный на земле. Он был ей незнаком, и следы, которые привели к нему, были непохожи на всё, что она когда-либо видела. К тому же тот отчёт из университета... Она не знала, что и думать. «Мисс Борегар, — окликнул её помощник. — Нашли что-то?»

Жене поднялась и посмотрела на приставленного к ней стажёра. Это был добрый мальчик, малость желторотый, но прилежный и жаждущий проявить себя. «Эти места вроде как закрытая территория, — ответила Женé. — Все жители уехали отсюда много месяцев назад. И тем не менее посмотри сам: их первобытные обряды продолжаются по сей день».

Студент приблизился и стал вместе с Женé изучать знак, пытаясь отыскать похожий символ на страницах своего дневника. «Как вы думаете, что он означает?» — спросил он. Женé покачала головой. Посторонние и раньше редко заезжали в Данвич, особенно после того, как все дорожные указатели на деревню были сняты. Но теперь это место покинули даже те, кто звал его домом.

«Не знаю, — призналась Женé. — Но здесь кто-то есть, и мы не впервые видим такой символ. Легенды гласят, что где-то на том холме есть алтарь, где местные жители проводили языческие ритуалы. Возможно, там мы найдём что-нибудь ещё».

Журнал кампании: *Наследие Давидча*

СЫЩИКИ

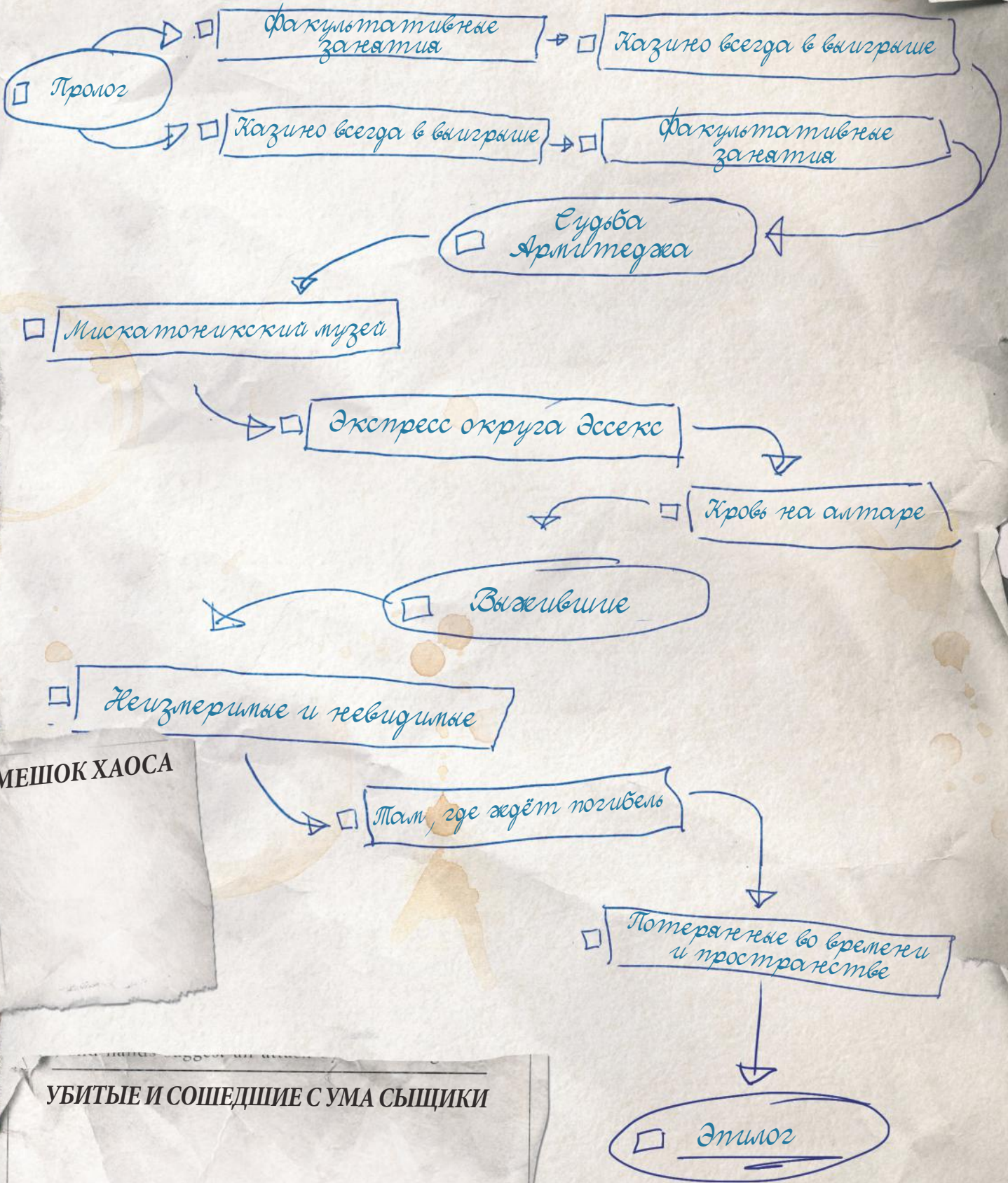
ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА	ИМЯ ИГРОКА
СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК	СЫЩИК
НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ	НЕПОТРАЧЕННЫЙ ОПЫТ
ТРАВМЫ (Физические) (Ментальные)	ТРАВМЫ (Физические) (Ментальные)	ТРАВМЫ (Физические) (Ментальные)	ТРАВМЫ (Физические) (Ментальные)
ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ	ПОЛУЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ АКТИВЫ И СЛАБОСТИ

*Заметки*

*Принесены в жертву Уог-Сототу*











# Кампания



## Символы наборов контактов

 Даввич	 Звери-миньоны
 Казино всегда в выигрыше	 Козодои
 Кровь на алтаре	 Мерзкие чудовища
 Миньоны Бишопов	 Мискатоникский музей
 Невезение	 Неизмеримые и невидимые
 Подручные Наоми	 Потерянные во времени и пространстве
 По ту сторону	 Судьба Армитеджа
 Там, где ждёт погибель	 Факультативные занятия
 Чародейство	 Экспресс округа Эссекс

### Из базовой коробки:

 Агенты Йог-Сотота	 Древнее зло
 Запертые двери	 Крысы
 Ночные призраки	 Охваченные страхом
 Пронизывающий холод	 Тёмный культ



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

## Указатель

Пустота.....	9
Перемещение по поезду: право и лево.....	11
Тайная комната.....	14
Выбор случайной локации.....	18
Локации в колоде контактов.....	21

## Создатели игры

**Автор дополнения «Наследие Даввича»:** М. Дж. Ньюман

**Продюсер:** Молли Гловер

**Редактор:** Кевин Томчик

**Корректор:** Джеремая Шоу

**Менеджер по карточным играм:** Джим Картрайт

**Дизайнер дополнения:** Джо Олсон

**Руководящий дизайнер:** Мерседес Опхайм

**Иллюстрация на коробке:** Томаш Йедрушек

**Арт-директор:** Джефф Ли Джонсон

**Руководящий арт-директор:** Тони Брадт

**Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»:** Кара Сентелл-Данк и Филип Д. Генри

**Креативный директор по сюжету:** Катрина Острандер

**Специалист по контролю качества:** Зак Тьюальтомас

**Менеджеры производства:** Джастин Энгер

**Креативный директор по дизайну:** Брайан Шомбург

**Старший проектный менеджер:** Джон Франц-Вихлач

**Исполнительный разработчик:** Нэйт Френч

**Глава студии:** Крис Гербер

**Игру тестировали:** Марк Андерсон, Брэд Андрес, Алан Бар, Эрин Бар, Крейг Бергман, Зак Варберг, Крис Гербер, Андреа дельАньезе, Том Кейпор, Брайан Л. Кейси, Марсия Колби, Гвендолин Корнблюм, Исаак Коулс, Эмбер Коулс, Сэмюел Лангенеггер, Иэн Мартин, Кэт Миллер, Кэтлин Миллер, Патрис Мундинар, Эми Пиркль, Зеп Рикен, Шон Свитаевски, Майкл Странк, Алекс Томита, Мэтт Уотсон, Тони Фанчи, Джулия Фазета, Джереми Фредин, Джед Хамфрис, Джереми Цвирн, Мэтт Шарбоно, Брайан Швеха, Ричард А. Эдвардс, Люк Эдди, Джастин Энгелькинг

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Заместитель главного редактора:** Анастасия Егорова

**Выпускающий редактор:** Анастасия Павутницкая

**Переводчик:** Эрик М. Кауфман

**Редактор:** Петр Тюленев

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

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

**Корректоры:** Ольга Португалова, Анна Солдатова

**Вычитка:** Елена Ворноскова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

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

Версия правил 2.0