

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ЗАГОВОР В ИНСМУТЕ
Книга сценариев

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЗАГОВОР В ИНСМУТЕ Книга сценариев

Они процветают в пучине

В этом широко раскинувшимся городе с довольно плотной застройкой меня сразу неприятно поразило отсутствие признаков кипучей жизни.

Говард Ф. Лавкрафт «Морок над Инсмутом»

«Заговор в Инсмуте» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Аркхэма», рассчитанная на 1–4 игроков. «Заговор в Инсмуте» содержит 8 сценариев: «Яма отчаяния», «Исчезновение Элины Харпер», «В пучину», «Риф Дьявола», «Кошмар на полном ходу», «Свет в тумане», «Обитель Дагона» и «Сквозь водоворот». Также каждый из этих сценариев можно пройти в одиночном режиме.

Содержание

Дополнительные правила и разъяснения	2
Подготовка к кампании	3
Сценарий I: Яма отчаяния	4
Интерлюдия I: Кусочки головоломки	7
Сценарий II: Исчезновение Элины Харпер	9
Интерлюдия II: Сизигия	14
Сценарий III: В пучину	15
Сценарий IV: Риф Дьявола	19
Интерлюдия III: Укрытые волнами	23
Сценарий V: Кошмар на полном ходу	24
Сценарий VI: Свет в тумане	27
Сценарий VII: Обитель Дагона	31
Интерлюдия IV: Сокрытые истины	35
Сценарий VIII: Сквозь водоворот	36
Эпилог	42
Список достижений	43
От разработчика	43
Журнал кампании	44
Символы наборов контактов и указатель	46

Символ дополнения

Все карты кампании «Заговор в Инсмуте» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Дополнительные правила и разъяснения

Ключи

В этом дополнении появляется новый вид жетонов — жетоны ключей. Ключи представляют собой важные объекты или частицы информации, которые можно получать и использовать по ходу сценария.

У жетона ключа есть две стороны — лицевая и обратная. Обратные стороны всех семи ключей одинаковы, чтобы вы могли перемешивать их, не зная, какой из них где. Лицевая сторона каждого ключа окрашена в уникальный цвет.



Обратная сторона
ключа



Красный Синий Зелёный Жёлтый Фиолетовый Чёрный Белый

Если в сценарии используется один или несколько ключей, подготовка того сценария явно указывает, сколько ключей отложить в сторону и нужно ли их перемешивать лицевой стороной вниз. Ключи вводятся в игру различными игровыми эффектами и обычно выкладываются на локации, врагов или сюжетные активы. Ключи можно получить одним из следующих способов:

- ☞ Если в локации, на которой размещён хотя бы один ключ, нет улик, сыщик может взять под свой контроль все ключи на этой локации в качестве бесплатного активируемого свойства (⚡).
- ☞ Если сыщик побеждает врага с хотя бы одним ключом или иным способом вынуждает его выйти из игры, тот сыщик должен взять под контроль все те ключи. (Если враг выходит из игры по иным причинам, поместите те ключи в его локацию.)
- ☞ Некоторые эффекты карт позволяют сыщикам взять ключи под свой контроль.

Когда сыщик берёт под контроль ключ, он кладёт его на свою карту сыщика лицевой стороной вверх (при необходимости перевернув). Сыщик может передать сколько угодно своих ключей другому сыщику в своей локации в качестве свойства, активируемого действием (➡). Если сыщик, под чьим контролем находится хотя бы один ключ, выбирает из сценария, положите все его ключи в его локацию.

Сами по себе ключи не имеют игрового эффекта. Однако эффекты некоторых карт могут меняться в зависимости от того, какие ключи находятся под контролем сыщика. В дополнение к этому, иногда ключи могут потребоваться для продвижения по сценарию.

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 заполненной, 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.

Жетоны благословения и проклятия

В этом дополнении есть два новых типа жетонов хаоса: жетоны благословения (☼) и проклятия (☾). Изначально в мешке хаоса нет ни одного жетона ☼ или ☾. Однако эффекты некоторых карт могут добавлять такие жетоны в мешок хаоса либо убирать их из него.



Жетон
благословения (☼)



Жетон
проклятия (☾)

- ☉ Жетоны ☼, вытянутые в проверке навыка, имеют следующий эффект: «+2. Вытяните ещё один жетон. Вместо того чтобы вернуть этот жетон ☼ в мешок хаоса, верните его в резерв жетонов».
- ☼ В любой момент в мешке хаоса и на картах в игре (в запечатанном виде) не может присутствовать суммарно более 10 жетонов ☼.
- ☉ Жетоны ☾, вытянутые в проверке навыка, имеют следующий эффект: «-2. Вытяните ещё один жетон. Вместо того чтобы вернуть этот жетон ☾ в мешок хаоса, верните его в резерв жетонов».
- ☼ В любой момент в мешке хаоса и на картах в игре (в запечатанном виде) не может присутствовать суммарно более 10 жетонов ☾.
- ☉ Жетоны ☼ или ☾, вытянутые вне проверки навыка, не имеют собственных эффектов, если иного не указано эффектами карт.

Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Заговор в Инсмуте» 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 себя): +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 ужас Аркхэма): 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ☼, ☼, ☼, ☼, ☼, ☼, ☼, ☼, ☼, ☼.

Теперь игроки могут перейти к сценарию I «Яма отчаяния».



Сценарий I: Яма отчаяния

Ваши глаза резко распахиваются. Вы чувствуете такую слабость, словно проспали несколько дней кряду. Ваши чувства не спешат возвращаться. Вы моргаете и взглядываете в крошевиную черноту вокруг. Каждый сантиметр вашего тела пульсирует ноющей болью. Ваша кожа холодная и онемевшая, а одежда промокла насквозь. В голове проносятся обрывки мыслей и спутанные воспоминания. Вы понятия не имеете, где находитесь и как сюда попали.

Вы резко приходите в себя, и ваше сердце пускается в галоп. Вы лежите на неровном каменном полу в мелком бассейне с тёмной ледяной водой. Понимая, что паника только усугубит ситуацию, вы делаете серию глубоких успокаивающих вдохов. Вы пытаетесь нащупать хоть что-нибудь, что могло бы восстановить в памяти то, как вы здесь оказались, но всё тщетно. Вы помните, кто вы, но в голову не приходит абсолютно ничего из недавнего прошлого. Более-менее успокоившись, вы осматриваетесь.

Похоже, вы находитесь в естественной пещере. С потолка свисают водоросли. Каменные стены и пол мокрые и скользкие. В тишине эхом отдаётся ритмичное «кап, кап, кап». Ещё недавно эта пещера была заполнена водой. Возможно, сейчас отлив? От страха вы слатываете вставший в горле ком. Если сейчас отлив... По вашему позвоночнику пробегает холодная дрожь. Вы осматриваете потолок и с удивлением замечаете металлическую плиту, встроенную в грубый камень на потолке. Её полированная поверхность не похожа на остальную часть пещеры. Вы зовёте на помощь, надеясь, что кто-нибудь услышит.

Ответ повергает вас в ужас: вы слышите жуткое кваканье и бульканье, раскатывающиеся по туннелям. Этот звук не мог издать человек...

Подготовка к сценарию

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Яма отчаяния», «Создания из пучины», «Затопленные пещеры», «Прилив», «Расколотые воспоминания», «Агенты Ктулху» и «Крысы». Эти наборы отмечены следующими символами:



Обратите внимание: Символы набора контактов для локаций «Приливный туннель» размещены только на их открытой стороне (см. «Приливные туннели» справа).

- Разложите ключи следующим образом:
 - Синий и зелёный отложите в сторону лицевой стороной вверх.
 - Красный, жёлтый и фиолетовый отложите в сторону лицевой стороной вниз. Перемешайте их, чтобы вы не знали, какой где.
 - Чёрный и белый ключи удалите из игры. Они не используются в данном сценарии.
- Введите в игру локацию «Незнакомый грот».
 - Все сыщики начинают игру в «Незнакомом гроте».
- Найдите и отложите в сторону следующие локация: «Зала идолов», «Алтарь Дагона» и «Запертый выход» (на закрытой стороне этих локаций находится «Приливный туннель»).
- Перемешайте оставшиеся локация «Приливный туннель» и случайным образом введите в игру 3 из них: по одной снизу, слева и справа от «Незнакомом грота» закрытой стороной вверх (см. расклад локаций на следующей странице).
- Отложите в сторону все остальные экземпляры локация «Приливный туннель».

- Отложите в сторону следующие карты: врага «Амальгама», оба экземпляра напасти «Плохое предчувствие» и все 3 экземпляра напасти «Из глубин».
- Добавьте жетоны затопления в резерв жетонов.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Приливные туннели

Локация «Приливный туннель» встречается в нескольких наборах контактов (в этом сценарии это наборы «Затопленные пещеры» и «Яма отчаяния»), поэтому на их закрытой стороне нет символа набора. Чтобы узнать, в какой набор входит такая локация, посмотрите её открытую сторону.



Глубины

Некоторые карты в этом сценарии упоминают зону под названием «глубины». Это особая внеигровая зона рядом с колодами сцен и замыслов. Враг «Амальгама» может входить в неё и выходить из неё по эффектам карт. Пока «Амальгама» в глубинах, она вне игры, поэтому на неё не влияют карты игроков и действия сыщиков.

- Когда «Амальгама» перемещается из игры в глубины, удалите с неё все жетоны, кроме жетонов ключей. Ключи не удаляются с «Амальгамы», когда та уходит в глубины, если только она не побеждена сыщиком (в этом случае сыщик берет все ключи «Амальгамы» под свой контроль).

Соседние локация в «Яме отчаяния»

В этом сценарии локация расположены на сетке из столбцов и рядов. Новые локация из колоды приливных туннелей вводятся в игру в пустые позиции снизу, справа или слева от имеющихся локаций. (Обратите внимание: колода приливных туннелей не присутствует в игре в начале сценария. Вам будет указано собрать её позже.)

- В этом сценарии соседние локация связаны друг с другом.
- Когда локация вводится в игру слева, справа или снизу от другой локация, её нужно положить рядом (в соседний ряд или столбец) так, чтобы между ними не было других локаций. Локация, находящиеся рядом друг с другом, считаются соседними.
- Локация соседствуют только по вертикали и горизонтали, но не по диагонали.
- Вы не можете ввести локация в игру в позицию, в которой уже находится другая локация. Если вам указано выложить локация в позицию, в которой уже находится другая локация, новая локация не вводится в игру.

Ключи

В этом сценарии ключи представляют собой следующее.

- Синий: идол уродливого водяного создания.
- Зелёный: изумрудный ключ с четырьмя зубцами.
- Красный: кусочек янтаря в форме рыбьего сердца; когда вы держите его, он шепчет нечто на инопланетном языке.
- Жёлтый: окаменевший кусочек хитина в форме щупальца.
- Фиолетовый: зазубренный витой ключ из мрамора и оникса.

Расклад локаций для сценария «Яма отчаяния»



Обратите внимание: Во время сцены 2 слева, справа или снизу от изображённых локаций будут добавлены другие локации.

Проблески воспоминаний

На протяжении кампании «Заговор в Инсмуте» время от времени вы будете получать указания прочесть «проблеск» (вроде размещённых на этой и следующей страницах). Каждый проблеск содержит частицу ваших обрывочных воспоминаний. Если вы обнаружите достаточно таких частиц, возможно, вам удастся собрать воедино череду событий, что привела вас в эту точку. Некоторые проблески могут принести дополнительную пользу в виде опыта или сделать мешок хаоса дружелюбнее к сыщикам.

ПРОБЛЕСК I

Не читайте, пока не получите прямое указание

Стоя в небольшом кабинете, вы рассматриваете потрёпанную фотографию в хорошо отполированной деревянной рамке. На снимке отряд людей в военной форме позирует перед истребителем Бристоль F.2 «Файтер». Несколько из них одеты в каштановую британскую форму, а один — в оливковую шинель и хаки американского солдата. На руках у него прямоугольная вертикальная нашивка с двойными серебряными просветами капитана. Внизу фотографии чернилами от руки выведено: «Британская четвёртая армия, окрестности Сент-Квентина, 1918 год».

Дверь в кабинет внезапно распахивается, заставив вас вздрогнуть. Вы ставите фотографию на место и оборачиваетесь к вошедшему мужчине. Вы моментально узнаете его тёмно-коричневую кожу, волевою челюсть и широкие плечи. Это Томас Доусон, американец с фотографии — хоть послевоенные годы и оставили на нём отпечаток. Под его глазами залегают тяжёлые мешки. «Не успеет одна война закончиться, как сразу начинается следующая, — тихо произносит он. — Только в этот раз врага ещё сложнее обнаружить».

Вы спрашиваете, как героя войны занесло в бюро, и Томас слегка усмехается: «Герой войны? Кто такое сказал? Я просто выполнял свой долг». Вы качаете головой, но не спорите. Скорее всего, эскадрилья, которую спас капитан Доусон, тоже не согласилась бы.

«Что ж, полагаю, вам любопытно, зачем я вызвал вас в Бостон», — говорит Томас, жестом указывая вам на кресло перед своим столом. Вы садитесь и соглашаетесь, а также интересуетесь, почему вопрос нельзя было решить телефонным звонком. «Это очень... деликатное дело, — отвечает он. — Несколько дней назад я потерял связь с одним из своих агентов, мисс Эминой Харпер. Я отправил её расследовать странные сообщения, которые мы получали на протяжении нескольких месяцев. Всё о городке под названием Инсмут. Знаете же это место? К северу по побережью от вашего Архэма, неподалёку от Инсвича».

Вы знаете. Большинство никогда не слышало об этом мрачном и захудалом прибрежном городишке, до остальных же доходят лишь дурные слухи. Насколько вам известно, до войны 1812 года Инсмут был оживлённым портом, но с тех пор сильно обветшал и запустел. Его единственная железнодорожная ветка заброшена, а упоминаний о городе вы не видели ни на картах, ни в путеводителях.

«Может быть, — продолжает Доусон, — она обнаружила нечто любопытное или просто скрылась на время, но я опасюсь чего похуже. Возможно, тут замешана мафия, хотя в этом я сомневаюсь. Я не могу посылать туда других агентов, пока не буду знать наверняка. Однако в нашем бюджете есть специальная статья расходов для оплаты услуг третьих сторон. Таких, как вы». Вы мысленно отмечаете, что агент Доусон, скорее всего, просто не хочет озвучивать вслух неприятную истину: вы — расходный материал. «Я понимаю, что информации немного, — говорит агент, — но мне нужно знать статус агента Харпер. Даже плохие новости уже лучше отсутствия любых новостей. Если окажете мне эту услугу, наше агентство будет перед вами в долгу». Вы спрашиваете, о каком именно агентстве говорит Доусон. Его губы растягиваются в усмешке.

Вы резко возвращаетесь в настоящее, где всё ещё смотрите в лицо Доусона, только сейчас оно искажено ужасающей гримасой агонии. Лишь одно из множества лиц, что корчатся в муках на чешуйчатой пульсирующей плоти этого отвратительного существа.

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: встреча с Томасом Доусоном.

ПРОБЛЕСК II

Не читайте, пока не получите прямое указание

Старое рыболовецкое судно раскачивается под вашими ногами. Со всех сторон его атакуют бурные волны и вырывающиеся из них щупальца огромного существа. «Кто-нибудь, пристрелите уже эту чёртову тварь!» — кричит капитан судна. По судну прокатывается громкий треск, и корпус корабля протестующе стонет, когда огромная конечность обхватывает и крепко сжимает его. «Оно схватило нас! Теперь оно никуда не денется. Вот он, ваш шанс!» — кричит седой капитан. С огнём в глазах вы поднимаете оружие...

Вас бросает в настоящее, и ваш желудок сжимается. Скелет этого самого существа смотрит на вас пустыми глазами. Что, чёрт возьми, это было за чудовище?

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: битва с морским дьяволом.

Удалите из мешка хаоса 1 жетон  до конца кампании.

ПРОБЛЕСК III

Не читайте, пока не получите прямое указание

«Глядите-ка, — ваш наниматель передаёт вам необычную фигурку. Она выточена из изумрудного камня и напоминает какое-то водяное создание с двумя немигающими глазами и рядом острых зубов. В её центр инкрустирован кусочек янтаря в форме сердца. — Что думаете?»

Вы отвечаете, что никогда подобного не видели. Однако эта фигурка похожа на описания «дьяволов», которые, как вы слышали, бродят по рифам в нескольких километрах за гаванью. «Это дело дурно пахнет, уж простите за рыбный каламбур, — бормочет Доусон, скрестив руки на груди. — Как же хорошо, что я привлёк к расследованию именно вас. С каждым часом это всё меньше похоже на работу мафии». Вы согласно киваете и возвращаете агенту фигурку. В этом городе всё дурно пахнет. «Пожалуй, лучше нам держаться вместе», — мрачней, произносит ваш компаньон.

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: решение держаться вместе.

Удалите из мешка хаоса 1 жетон  до конца кампании.

ПРОБЛЕСК IV

Не читайте, пока не получите прямое указание

Вы стоите перед жуткой ониксовой статуей в каком-то мрачном и тёмном подвале. Застоявшийся промозглый воздух воняет дохлой рыбой. Статуя изображает некий гибрид рыбы и человека, покрытый отвратительной чешуёй неправильной формы. Гротескные жабры и плавники сочетаются с искажёнными человеческими чертами. Её большие круглые глаза смотрят прямо на вас. В отдалении вы слышите тихие песнопения, словно часть какой-то церемонии. «Й'ха-нтлеи! Й'ха-нтлеи!» — восклицают голоса. Только вы начинаете прислушиваться к этим странным звукам, как ваше внимание привлекает тихий всплеск за спиной. Вы прячетесь за статуей и терпеливо ждёте, когда несколько фигур подходят к месту, где вы только что стояли. Вы задерживаете дыхание. Мягкий шелест их шагов по мокрому полу постепенно затихает в отдалении. Вы позволяете себе короткий вздох облегчения и следуете за ними...

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: встреча с тайным культом.

Удалите из мешка хаоса 1 жетон  до конца кампании.



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Исход не достигнут, поскольку все сыщики побеждены:

Вы отхаркиваетесь и выкашливаете полную грудь грязной воды и песка. Холодная и тёмная морская вода накапывает на кожу, когда вы вылёвывае последние горько-солёные капли обратно в волну.

Пара тёплых рук поднимает и усаживает вас. «Слава богу, вы живы», — произносит голос. Даже сквозь напряжение вы улавливаете в нём ритмичный индийский акцент и непоколебимую уверенность вышколенного профессионала. Ваши глаза привыкают к свету, и вы замечаете тёмно-багровое небо и полную луну, висящую прямо под потемневшим солнцем. «Времени нет. Давайте, поднимайтесь».

Вы вытираете глаза от щиплющей солёной воды, и к вам медленно возвращаются силы. Ваша спасительница — женщина с длинными волосами цвета воронового крыла. Её рваный плащ знавал деньки и получше, а на покрытой грязью коже красуются синяки. «Вы как будто сбиты с толку. Почему вы так на меня смотрите?» — спрашивает незнакомка.

Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но пока не тратьте его. Вам будет указано потратить опыт позднее.

Перейдите к интерлюдии I «Кусочки головоломки».

Исход 1: В отдалении вы видите тёмно-багровое небо и полную луну, висящую прямо под потемневшим солнцем. Вы уже готовы закрыть глаза и провалиться в забытье, как незнакомый голос заставляет вас вскочить на ноги: «Ох! Вы выжили?». Даже сквозь напряжение вы улавливаете в нём ритмичный индийский акцент и непоколебимую уверенность вышколенного профессионала. Перед вами стоит женщина с длинными волосами цвета воронового крыла. Её рваный плащ знавал деньки и получше, а на покрытой грязью коже красуются синяки. «Вы как будто сбиты с толку. Почему вы так на меня смотрите?» — спрашивает незнакомка.

Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но пока не тратьте его. Вам будет указано потратить опыт позднее.

Перейдите к интерлюдии I «Кусочки головоломки».

Интерлюдия I: Кусочки головоломки

Вы понятия не имеете, кто эта женщина и знакомы ли вы. Тем не менее она, похоже, отлично вас знает. Вы напрягаете память в попытке вспомнить вашу первую встречу, но всё без толку. Для вас это абсолютно незнакомый человек. Вы проснулись в холодной и мокрой темнице с дырой на месте недавних воспоминаний, посему настроения на социализацию нет. Ваш страх и недоверие, должно быть, отражаются у вас на лице, потому что женщина отступает и сужает глаза: «Что такое? Что не так?»

Вы отвечаете вопросом, знакома ли она вам. «Вы что, правда ничего не помните? Что ж... Это всё усложняет. Ну хоть что-нибудь можете вспомнить? Что-нибудь?»

Вы пересказываете женщине проблески воспоминаний, посетившие вас ранее...

Сверьтесь с графой «Восстановленные воспоминания» журнала кампании. Найдите и прочтите каждый раздел, соответствующий вашей ситуации. Затем перейдите к следующему тексту.

Если в графе «Восстановленные воспоминания» указана встреча с Томасом Доусоном:

Вы складываете два и два и спрашиваете женщину, не мисс Харпер ли она. «Ага, значит, меня вы всё-таки помните?» — спрашивает она с хитрой ухмылкой, но вы качаете головой и объясняете, что помните, лишь как человек по имени Томас Доусон нанял вас, чтобы найти её. «Но это же было... ох, — вздыхает женщина. — Вы забыли порядочно, я смотрю. Кстати о Доусоне, а где он? Вы его там внизу не видели?»

Ваши мысли возвращаются к искажённому и изуродованному лицу, вызвавшему тот проблеск в памяти. Лицо Харпер мрачнеет, когда она видит тень в ваших глазах. «... Понимаю. Лучше бы он не приезжал в этот богом забытый город. Эти подонки за всё заплатят». Вы спрашиваете, кто, по её мнению, в ответе за смерть Доусона, и она удивлённо поднимает бровь: «Ах, да, вы же ничего не помните. Насколько мне известно, в последний раз вас видели прямо перед тем, как вы отправились в Эзотерический орден Дагона. Делайте выводы».

Заговор усложняется. Каждый сыщик записывает 1 опыт дополнительно в свою графу журнала «Непотраченный опыт».



Если в графе «Восстановленные воспоминания» указана битва с морским дьяволом:

Вы рассказываете агенту Харпер о битве с каким-то водным существом. «Риф Дьявола, — вздрогнув, отвечает та. — Что бы ни происходило в этом городе, риф Дьявола — самое сердце заговора. Надеюсь, что нам не придётся тащиться туда снова в обозримом будущем... И что эта штука останется мёртвой».

Заговор усложняется. Каждый сыщик записывает 1 опыт дополнительно в свою графу журнала «Непотраченный опыт».

Если в графе «Восстановленные воспоминания» указано решение держаться вместе:

«Так что, вы с Доусоном искали меня, получается? Интересно. — Некоторое время она размышляет об этом. — Похоже, даже Великолепного Капитана Доусона можно заставить понервничать. В какой-то степени приятно знать, что он настолько ценил меня. И всё же... — её взгляд устремляется к горизонту. — Ну что ж, Доусон. Я позабочусь о том, чтобы твоя смерть не была напрасной. Я сожгу весь этот чёртов городишко, если потребуется».

Заговор усложняется. Каждый сыщик записывает 1 опыт дополнительно в свою графу журнала «Непотраченный опыт».

Если в графе «Восстановленные воспоминания» указана встреча с тайным культом:

Вы описываете воспоминание о штаб-квартире какого-то культа. «Похоже, это происходило внутри здания Эзотерического ордена Дазона в северной части города, — размышляет агент Харпер. — Это очень жестокая организация, уж поверьте. Однако у меня нет никаких доказательств, а вы, похоже, забыли всё, что узнали». Она ругается себе под нос.

Заговор усложняется. Каждый сыщик записывает 1 опыт дополнительно в свою графу журнала «Непотраченный опыт».

Если графа «Восстановленные воспоминания» пуста:

Вы качаете головой. Вы совершенно ничего не помните. «Это всё усложняет, — со вздохом говорит женщина. — Ладно. Тогда я расскажу, что знаю сама. Я агент Элина Харпер. Насколько я понимаю, вас нанял мой босс, агент Томас Доусон. Он выбрал вас потому, что вы разбираетесь в вещах... кхм... которые ставят людей в тупик, скажем так». Вы спрашиваете, для какой задачи вас наняли, и женщина ухмыляется: «Ну, вообще-то — найти меня. Ордену это не понравилось. Это долгая история. Давайте убираться отсюда, а по пути я всё расскажу».

Вы указываете на необычный багровый горизонт позади агента Харпер и вслух отмечаете парад солнца и луны. «Это началось сразу после того, как вы с агентом Доусоном вошли в штаб-квартиру Ордена, — объясняет она. — Это было почти три дня назад. Я не представляю, к чему всё это, но ничего хорошего явно можно не ожидать. Весь Инсмут в последнее время сидит по домам. На улицах ни души. Вам повезло, что я разобралась, где вас искать».

Ваши мысли разбегаются. Последнее, что вы помните перед пробуждением в той промозглой яме, — приятный летний вечер в Архэмэ. Теперь же вы в абсолютно другом городе, а в вашей памяти зияют огромные дыры. Вы вслух гадаете, какой сейчас день, и Харпер отвечает: «Двадцать четвёртое сентября. Я не могу сказать, когда именно вы прибыли в Инсмут и какая часть ваших воспоминаний отсутствует. Можете вспомнить что-нибудь ещё? Хотя что-нибудь?»

Волны набегают вам на ноги, пока вы напрягаете память. За прошедшие минуты прилив поднялся на десяток сантиметров, и не похоже, чтобы он собирался останавливаться. Вы переводите взгляд на стоящую перед вами женщину и разглядываете её: уставшие глаза, потрёпанная одежда, красные отметины на запястьях, — и в вашей памяти что-то шевелится.

«Просыпайтесь. Мы уже почти на месте». Воспоминание маячит на краю сознания, грозя утянуть вас в темноту. «Эй. Да проснитесь уже». Вы хватаетесь за лоб, когда жгучая боль проносится по вашему черепу. «Проснитесь же, чёрт побери!»

Края вашего зрения затопливает темнота. И снова проблеск воспоминаний...

☞ Перейдите к сценарию II «Исчезновение Элины Харпер».



Сценарий II: Исчезновение Элины Харпер

Среда, 17 августа 1927 г.

Пятью неделями ранее

«Проснись же, чёрт побери!» — свободной рукой трясёт вас агент Доусон, вырывая из забытья. Вы задремали на пассажирском сидении блестящего новенького автомобиля, полированный корпус которого сияет в лучах лунного света, заливающего туманные поля Массачусетса. «Мы почти на месте», — сообщает вам Доусон. К сожалению, до Инсмута нельзя добраться на поезде, как вы предпочитаете. Из Бостона в Ньюберипорт можно доехать на автобусе, а оттуда ещё на одном — до самого Инсмута... Но Доусон настоял на том, чтобы отвезти вас лично. Вероятно, ради дополнительного пути отхода на случай неприятностей, либо же ему просто хотелось похвастаться дорогим авто. Скорее всего — и то, и другое.

Когда вы прибываете в Инсмут, над вами витает застоявшаяся рыба вонь и запах ветхих, давно покинутых зданий. Многие дома в западной части города кажутся заброшенными, хотя изредка в некоторых окнах можно заметить фигуры их жителей. Вы подозреваете, что роскошный автомобиль Доусона точно произведёт впечатление в таком грязном и мрачном городишке. Вслух вы шутите, что лучше было бы прибыть сюда на грандулете, на что Томас с ухмылкой отвечает: «Не в моём стиле».

Наконец вы добираетесь до давно заброшенной железнодорожной станции. Несколько вагонов оставлены прямо на путях, а депо намертво заколочено. Внезапно Доусон кривится и указывает на другое авто на парковке. «Это кабриолет агента Харпер. Давайте-ка припаркуемся здесь и пойдём дальше пешком. Так будет чуть проще передвигаться по городу», — объясняет он.

Прежде чем продолжить путь, вы проверяете машину Харпер, но в ней нет никаких подсказок о местонахождении агента. Далее вы отправляетесь на восток вдоль реки Мануксет, минуя многочисленные заброшенные склады, сырые переулки и неприступных горожан. «Харпер точно где-то здесь, в этом богом забытом городе. Местные дружелюбием явно не блещут. Не удивлюсь, если она привлекла лишнее внимание каких-нибудь местных бандитов...» — размышляет вслух Доусон. Вы спрашиваете, почему он так в этом уверен. Разве не могла Харпер просто залечь на дно? «Ах, да, — отвечает он. — Для этого у нас есть кодовая фраза. Если бы она прислала мне письмо со словами „нужно заняться кое-какими делами“, это бы значило, что она на время пропадёт с радаров. Без такого сигнала я вынужден подозревать худшее». На северо-востоке несколько фабричных зданий нависают над остальным городом с его покосившимися двускатными крышами, куполами и платформами с перильцами. Пока что ни один местный житель не остановился, чтобы поздороваться с вами. Учитывая омерзительный внешний вид многих из них, такое нежелание следовать привычному для маленьких городков этикету скорее приносит вам облегчение.

Со временем вы добираетесь до городской площади сразу к югу от Мануксет. Разваливающиеся кирпичные здания, окружающие так называемое сердце города, не внушают надежды, что агент Харпер сейчас в безопасности. Неподальку простирает старенький автобус, его сального вида водитель прислонился к двери и поглядывает на вас с подозрением. Не имея особых идей, вы решаете разделиться, понимая, что так вы сможете покрыть большую площадь. «Опросите местных жителей и узнайте больше об этом городе, — командует Доусон. — Выясните, кто в этой дыре самые большие шишки. Кто-то из них наверняка в курсе, где и с кем в последний раз видели Харпер. Я же найду её укрытие и пощупаю какие-нибудь следы. Встречаемся здесь ровно в семь вечера. Всё ясно?» Вы согласно киваете и идёте своей дорогой.

Первым вы решаете опросить того самого водителя, ведь он по идее неплохо знает город. В первую очередь вы замечаете его грубую сероватую кожу. Следом взгляд падает на необычно глубокие морщины на его шее, похожие на складки, как будто он преждевременно постарел. Его глаза навскидку нервируют вас, и внезапно вы осознаёте, что ни разу не видели, как он моргает. Вы начинаете протягивать руку для приветствия, но потом отдёргиваете её на случай какой-нибудь кожной болезни, о которой вы могли никогда не слышать. Водитель представляется Джо Сарджентом и хоть и бегло, но выдаёт вам полезную информацию о близлежащих зданиях.

Следом кратко изложена информация об Инсмуте, полученная сыщиками от Джо Сарджента.

- ☉ На самом видном месте площади расположена бакалейная лавка сети «Первая Национальная», которой управляет молодой выходец из Аркхэма Брайан Бёрнем. Вас обнадеживает мысль, что здесь есть и другие аркхэмцы, но в то же время вам слегка жаль парня.
- ☉ «Гилман-хаус», принадлежащий Отере Гилман, — единственный отель в городе. Глядя на его обшарпанный фасад, вы внезапно жалеете, что запланировали не однодневную поездку.
- ☉ Дальше по улице от «Гилман-хаус» между унылым рестораном и аптекой расположился «Крошечный книжный», названный так не из-за размера, а по имени владелицы — Джойс Литтл. Мистер Сарджент, похоже, невысокого о ней мнения.
- ☉ К северу, на берегу реки Мануксет, расположился аффинажный завод Маршей — единственное сохранившееся в городе предприятие. О его владельце Барнабасе Джо говорит с благоговением и восхищением, называя того «старик Марш».
- ☉ Мистер Сарджент советует вам избегать старого моста на Фиш-стрит. Развалившись от старости, он теперь служит пристанищем бездомных. «И не слушайте этого пьянчугу Зейдока, — предупреждает водитель автобуса. — Все эти сказки евоинные — сказочки, да не боле».
- ☉ Дальше к востоку, за Уотер-стрит, находится гавань Инсмута. Сарджент предупреждает вас, что не стоит мешаться под ногами у докеров. Это суровая публика, непривыкшая к чужакам, — особенно (как бы забавно ни звучала его фамилия) Роберт Френдли, чьё имя Сарджент произносит с оттенком враждебности.
- ☉ К северу, на площади Нью-Чёрч-Грин, расположен старый мasonicкий храм, который сейчас занимает организация под названием «Эзотерический орден Дагона». Что на самом деле творится внутри этого ветхого здания — остаётся только догадываться.

Наконец, мистер Сарджент спрашивает, а что вы сами делаете в Инсмуте. Вы отвечаете вопросом на вопрос, спрашивая, не видел ли он кого-то похожего по описанию на агента Харпер. Сарджент молчит, затем качает головой. «Не видал такой», — бормочет он, пряча от вас взгляд.

Остаток дня уходит на изучение плана города и тщетные попытки завязать разговор с местными. Чем больше времени вы проводите в этом странном и убогом городке, тем сильнее жалеете, что согласились на предложение агента Доусона. Что-то мерзкое витает здесь прямо в воздухе, что-то прогнившее и нечистое. Это тревожит вас до глубины души.

Позднее тем же вечером вы встречаетесь с агентом Доусоном на опустевшей городской площади и делитесь своими находками. «Взгляните на это, — говорит он, передавая вам помятое и испачканное чернилами письмо, адресованное ему. — Похоже, Харпер снимала комнату в этом омерзительном старом отеле. Технически, всё ещё снимает, но похоже, что её не было в комнате несколько дней. Я вскрыл дверь и нашёл это среди её вещей».

Судя по неотправленному письму, Харпер знала, что некто в городе отслеживает каждый её шаг. «За мной следят, — сообщает письмо. — Не знаю откуда, но они знают. Похоже, здесь замешан весь город. Не могу доверять никому. Боюсь, понадобится больше одного агента, чтобы разобраться».

Письмо резко обрывается. «Что ж, теперь у неё есть больше одного агента, — с горечью говорит Доусон, когда вы заканчиваете читать. — Есть только одна причина, по которой Харпер могла не отправить это письмо. Она в опасности, и кто-то в этом захудалом городишке знает, где она». Вместе вы начинаете готовить план по спасению Харпер. Во-первых, надо найти её последнее известное местонахождение. Во-вторых, нужно понять, кто знал о её прибытии в город. А затем... нанести подозреваемому визит.

Подготовка сыщиков

Выполните этот шаг, прежде чем готовить колоду сыщика к игре.

- ☉ Агент Доусон выдал вам все необходимые данные и подготовил к миссии. Каждый сыщик теперь может потратить опыт, записанный в журнале кампании в графе «Непотраченный опыт».

Подготовка к сценарию

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Исчезновение Элины Харпер», «Агенты Дагона», «Туман над Инсмутом», «Местные», «Пронизывающий холод», «Запертые двери», «Ночные призраки» и «Полуночные маски». Эти наборы отмечены следующими символами:



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

- ☉ Введите в игру следующие локации: «Площадь Инсмута», «Завод Марша», «Гавань Инсмута», «Мост на Фиш-стрит», «Бакалейная лавка», «Отель „Гилман-хаус“» и «Крошечный книжный» (см. примерный расклад локаций на следующей странице).
- ❖ Все сыщики начинают игру на «Площади Инсмута».

- ☉ Подготовьте колоду зацепок следующим образом:

- ❖ Введите в игру рядом с памяткой сценария памятку «В поисках агента Харпер».
- ❖ Найдите 6 уникальных врагов с чертой **подозреваемый** и 6 односторонних локаций с чертой **укрытие**. Разделите их на две стопки: в одну сложите врагов-**подозреваемых**, в другую — локаций-**укрытия**.
- ❖ Случайным образом выберите по одной карте из каждой стопки (одного врага-**подозреваемого** и одну локацию-**укрытие**) и не глядя положите их лицом вниз под памятку «В поисках агента Харпер».
- ❖ Перемешайте вместе оставшиеся 10 карт из обеих стопок, чтобы сформировать единую колоду зацепок. Положите её возле памятки сценария.
- ☉ Отложите в сторону замысел 3 и сцену 2. (Не используйте их, подготавливая колоды сцен и замыслов.)
- ☉ Отложите в сторону следующие карты: сюжетные активы «Томас Доусон» и «Элина Харпер», оба экземпляра врага «Охотящийся ночной призрак» и врага «Крылатый».
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

В поисках агента Харпер

В этом сценарии вам необходимо определить, какой враг-**подозреваемый** похитил агента Харпер и в какой локации-**укрытии** её удерживают. Для этого вам необходимо находить и тратить улики, чтобы брать карты из колоды зацепок.

Каждая карта в колоде зацепок представляет собой возможного похитителя (**подозреваемый**) или потенциальное место удержания (**укрытие**). Истинный похититель и укрытие лежат лицом вниз под картой «В поисках агента Харпер», поэтому ни одна из карт в колоде зацепок не может быть правильным ответом. Таким образом, открывая карты из колоды зацепок и вводя их в игру, вы сужаете список потенциальных целей методом исключения. Делайте в процессе пометки в журнале кампании и докопайтесь до истины.

Как только будете уверены в ответе, используйте свойство **Цель** на сцене 1а, чтобы продвинуться. Но учтите, что время ограничено. Быть может, вам придётся гадать...

Интерлюдия сценария: Обвинение

Читайте эту интерлюдия, только когда получите прямое указание сделать это.

Используя собранную информацию, вы должны выдвинуть обвинение против похитителя Элины Харпер и озвучить её предполагаемое местонахождение. Чтобы сделать это, игроки должны выбрать одного врага-**подозреваемого** и одну локацию-**укрытие** из перечисленных на памятке «В поисках агента Харпер».

Обратите внимание, что похитителем не может быть враг-**подозреваемый** в игре или на победном счете, а местонахождением Элины не может быть локация-**укрытие** в игре. Используйте эту информацию, чтобы исключить лишние варианты.

- ☉ Как только вы вслух выдвинули обвинение, сделайте следующее:

- ❖ Откройте врага-**подозреваемого** и локацию-**укрытие** из-под памятки «В поисках агента Харпер». Отметьте в графе «Подозреваемые / Возможные укрытия» журнала кампании названия только что открытых врага-**подозреваемого** и локации-**укрытия**.
- ❖ Если ни одна из этих карт не совпадает с выдвинутым обвинением, сыщики идут по ложному следу и должны немедленно совершить побег.
- ❖ Если только одна из двух карт совпадает с выдвинутым обвинением, сыщики частично правы и могут продолжить, но в процессе халатного расследования разозлили жителей Инсмута. Переверните памятку «В поисках агента Харпер» и выложите врага на её другой стороне на «Площадь Инсмута».
- ❖ Если обе карты совпадают с выдвинутым обвинением, сыщики на правильном пути и могут продолжить.
- ☉ Чтобы подготовить последние замысел и сцену, сделайте следующее:
 - ❖ Продвиньтесь напрямую к отложенной сцене 2а.
 - ❖ Продвиньтесь напрямую к отложенному замыслу 3а.
 - ❖ Введите в игру локацию-**укрытие**, которая была под памяткой «В поисках агента Харпер». Добавьте 1♣ дополнительных улик на ту локацию. Положите отложенный сюжетный актив «Элина Харпер» под ту локацию, чтобы показать, что Элину удерживают именно там.
 - ❖ Игнорируя его свойство **раскрытия**, выложите врага-**подозреваемого**, который был под памяткой «В поисках агента Харпер», в локацию «Элины Харпер». До конца сценария этот враг считается «похитителем».
 - ❖ Удалите колоду зацепок из игры.
 - ❖ Продолжайте играть.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Инсмут оказался гораздо более враждебным и неприветливым, чем вы могли себе представить. На каждом шагу вас преследуют отвратительные громилы и обезображенные силуэты — фигуры, что ползают на четвереньках и наблюдают за вами из тени выпученными немигающими глазами. Опасаясь, что ваше расследование привлекло слишком много внимания, вы возвращаетесь в отель и обнаруживаете свой номер перевернутым вверх дном. Ваши сумки разорваны, их содержимое разбросано по всей комнате. Большая часть вашего снаряжения украдена. На стене чёрной краской выведено предостережение:

ЧУЖЕРОДЦЫ ОТПРАВЯТСЯ НА КОРМ РЫБАМ

☉ Перейдите к исходу 1.

Исход 1: Прибираясь в разгромленном номере, вы вдруг слышите за дверью шаркающие шаги. Опасаясь худшего, вы прижимаетесь к стене и ждёте в полной тишине. Из вашего номера нет другого выхода, кроме узкого оконца с грязным стеклом, но вы в него вряд ли пролезете. Ваше сердце громко колотится в ожидании чего бы то ни было — стука в дверь, взлома, чего угодно. Но уж чего вы точно не ожидали, так это тонкого блокнотика в кожаном переплёте, проскользнувшего в щель под дверь.

Выждав мгновение, вы вздыхаете с облегчением и подходите ближе, чтобы изучить блокнот. Внутри вы находите рукописную историю Инсмута ещё с ранних 1800-х. Автор не указан. По большей части записи посвящены Обеду Маршу и основанной им странной организации под названием «Эзотерический орден Дагона». Вы не припоминаете, чтобы подобные манускрипты продавались в местном книжном, да и в Инсмутской библиотеке вряд ли найдётся нечто подобное. Откуда же взялась эта тетрадь и кто доставил её вам?

В конце концов ваше любопытство берёт верх. Вы открываете дверь своего номера, но пыльный и плохо освещённый коридор пуст. Кем бы ни был ваш благодетель, он останется анонимом. И всё же такой шанс упустить никак нельзя. Вы проводите остаток ночи, изучая записи, делая собственные заметки и устанавливая связь между событиями прошлых недель и далёкого прошлого. Чем дальше, тем яснее становится: кем бы ни занимался этот Эзотерический орден Дагона, его члены, должно быть, стоят за похищением агента Харпер. И, как предполагал агент Доусон, их мотивы явно не имеют ничего общего с обходом запрета алкогольных напитков...

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но **пока не тратьте его**. Вам будет указано потратить опыт позднее.

☉ Запишите в журнал кампании, что миссия завершилась провалом.

☉ Перейдите к интерлюдии II «Сизигия».

Исход 2: «П-пожалуйста, мисс, ну п-поверьте мне! — заикается Брайан. Агент Харпер нависает над семнадцатилетним парнишкой, угрожающе постукивая по кобуре своего пистолета. — У меня не было выбора, говорю же! Орден! Они за-заставили меня сделать это!»

Харпер закатывает глаза и поворачивается к вам: «Не могу поверить, что меня похитил этот болван. Да уж, самое дно карьеры — иначе не скажешь». Вы предполагаете, что именно неуклюжесть и нескладность помогли парню заставить её врасплох. «Думаю, вы правы. Ладно, что сделано, то сделано. Что думаете обо всём этом? — спрашивает она, скрестив руки на груди. — Похищение федерального агента, похоже, пугает парнишку меньше, чем гнев этого „Ордена“. Думаете, он говорит правду?»

Вы могли недооценить физические способности мистера Бёрнема, но он определённо больше боится Ордена, чем вас. Вздыхая, вы киваете.

«Ну что, парниша, — говорит агент Харпер, рывком ставя того на ноги. — Пора тебе заговорить. Выкладывай всё».

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но **пока не тратьте его**. Вам будет указано потратить опыт позднее.

☉ Запишите в журнал кампании, что миссия завершилась успехом.

☉ Перейдите к интерлюдии II «Сизигия».

Исход 3: Отера дёргается и бьётся в пугах, пытаясь освободиться. «Отпустите меня! Вы должны меня отпустить!» — вопит она. Агент Харпер ухмыляется, искренне наслаждаясь поворотом событий.

«Неприятно, не правда ли?» — подначивает она.

«Ты не понимаешь, — отвечает Отера. — Иди сюда. Посмотри. И ты поймёшь». Она указывает на дверь рядом с собой. Помещение за ней вы ещё не обыскивали. Внутри вы находите стопку картин маслом. Их целые десятки, и на всех изображена одна и та же сцена: бушующий водоворот в центре океана, над которым на фоне багрового неба в чёткую прямую линию выстроились солнце и луна. «Какого дьявола?..» — вырывается у агента Харпер, когда она перебирает эту стопку.

Отера закусывает губу, и по её щеке скатывается одинокая слеза. «Это Орден, — шепчет она. — Мы все у них под колаком».

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но **пока не тратьте его**. Вам будет указано потратить опыт позднее.

☉ Запишите в журнал кампании, что миссия завершилась успехом.

☉ Перейдите к интерлюдии II «Сизигия».

Исход 4: Несмотря на ситуацию, Джойс практически не сопротивляется, когда вы связываете её. Она, кажется, смирилась со своей участью и даже смотрит куда-то в сторону, пока вы её допрашиваете. «Поверьте, будь у меня другой способ заставить вас отступить, я бы им воспользовалась, — говорит она агенту Харпер. — Но вы подобрались слишком близко. Поэтому я сделала, что должно».

«Я не понимаю. Слишком близко к чему, мисс Литтл?» — спрашивает Харпер.

«В сердце этого города лежит тайна. Тайна, что даёт нам богатство. Тайна, что даёт нам власть. Тайна, что даёт нам... — она запинается, пытаясь подобрать слова. — ... приблизиться к своей судьбе».

«И что же это за тайна?» — спрашивает Харпер.

Джойс ухмыляется и качает головой: «С чего вы взяли, что я стану делиться этим с чужаками?»

«Потому что вы напали на федерального агента, и если вы не расскажете мне всё, что я захочу узнать, то вашей „судьбой“ будет камера-одиночка».

Вы видите, как уверенность мисс Литтл разбивается вдребезги. Она слатывает последние остатки гордости. По её губам стекают бисеринки пота. «Всё началось с Ордена», — тихо начинает объяснять она.

Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но **пока не тратьте его**. Вам будет указано потратить опыт позднее.

Запишите в журнал кампании, что миссия завершилась успехом.

Перейдите к **интерлюдии II «Сизигия»**.

Исход 5: Барнабас плёт вам в лицо, когда вы пытаетесь допросить его. «Ни слова тебе не скажу, чужак, — рявкает он, с безудержной ненавистью глядя на вас немигающими выпуклыми глазами. — Вам тут не место. Весь ваш род вымрет ещё до конца недели».

Агент Харпер сужает глаза в ответ на выпад этого чудака: «И что же ты имеешь в виду, Мари? Наш род? Что за „чужаки“?»

Барнабас хмурится, его пухлые губы кривятся, обнажая острые, нечеловеческие зубы. «Чужаки. Вторженцы. Вы — хворь, поразившая наш честной город. Но ничего, грядёт очищение».

Вас поражает серьёзность угроз старика и его кипящая ненависть, но Харпер лишь фыркает: «Что? „Честной“ город?» Игнорируя её насмешку, вы предупреждаете Барнабаса: если он не заговорит, то отправится за решётку, и надолго.

«Не я, — замечает тот. — А как раз вы. За решётку или куда похуже. Когда Орден с вами закончит, все пойдёте на корм рыбам».

Вы с Харпер обмениваетесь понимающими взглядами. Она аккуратно спрашивает: «А что за Орден-то, кстати?»

Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но **пока не тратьте его**. Вам будет указано потратить опыт позднее.

Запишите в журнал кампании, что миссия завершилась успехом.

Перейдите к **интерлюдии II «Сизигия»**.

Исход 6: «Хе-хе-хе-хе... Смекаете, как этот городочек-то прогнал? А? Сыщики? — вопит Зейдок, выпучив безумные глаза. Он судорожно вцепляется в вашу руку. Похоже, старика не особо заботят ваши попытки связать его. — Все мы теперича у них в лапах, да! Хе-хе-хе!»

«И чего этот алкаш хохочет? — подначивает его агент Харпер. — Эй, Зейдок. А ну завязывай языком болтать и признавайся, что задумал».

Старик раскачивается взад-вперёд, его голос крепнет и становится смелее. «Я задумал? Я задумал? — возмущается он с маниакальным смехом. — Думаете, что я виновник тут, но нет, это всё рыбы дьяволы среди нас! Они, да! Что, не дали их? — Он ухмыляется. — Не видали страшилищ, что ползают, да блеют, да лают, да скачут по чёрным улицам? Не слышали вой каждую ночь в церквях да в Орденском храме? Что же это там так воет? Э? Ну?» Его голос поднимается до визга, а затем он разражается хохотом.

«Нет, я не знаю, — отвечает Харпер, сузив глаза. — Почему бы тебе не рассказать нам об этом?»

Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но **пока не тратьте его**. Вам будет указано потратить опыт позднее.

Запишите в журнал кампании, что миссия завершилась успехом.

Перейдите к **интерлюдии II «Сизигия»**.

Исход 7: Роберт отказывается говорить, пока ему не дадут сигару. Вы нехотя соглашаетесь, надеясь, что ваша щедрость принесёт пользу. «Я исследовала доки, когда этот и его дружки схватили меня, — горько вспоминает Харпер. Вы спрашиваете, что за дружки, и она пожимает плечами. — Без понятия. Докеры да моряки, наверное. Кто бы ни нанял мистера Френдли, он явно имеет большое влияние на местных».

Получив затребованную сигару, Роберт, к вашему удивлению, моментально становится гораздо сговорчивее, хоть и не особо дружелюбнее. «Да неважно это, — бормочет он, выдыхая клубы сигарного дыма. — Вы все ходячие мертвецы. Без обид, мисс».

«Не принимается, — огрызается Харпер. — Потрудись объяснить, что это значит?»

«Орден, — отвечает Роберт со спокойной, непоколебимой решимостью. — Они знают всё о происходящем в городе. Возможно, они ищут меня прямо сейчас. Уверены, что хотите быть рядом, когда они найдут меня?» Он оскаливается в садистской ухмылке.

Харпер даже бровью не ведёт. «На самом деле да, хотела бы я оказаться рядом, — отвечает она, похрустывая костяшками пальцев. — А теперь рассказывай».

Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но **пока не тратьте его**. Вам будет указано потратить опыт позднее.

Запишите в журнал кампании, что миссия завершилась успехом.

Перейдите к **интерлюдии II «Сизигия»**.

Интерлюдия II: Сизигия

Перед вашим мысленным взором вспыхивает свет. Тени застилают ваши мысли, а воспоминания исчезают. Вы снова лежите на каменистом пляже у побережья, ваша голова раскалывается от боли. Вздольно нахмурившись, над вами склоняется агент Харпер: «Эй! Эй, вы как? Пришли в себя?»

Вы садитесь, все мышцы ноют от боли. Кажется, пока вы были в забытьи, прилив поднялся ещё на десяток сантиметров. Холодная вода накатывает на ваши лодыжки и затекает в ботинки. «Что случилось? — спрашивает Харпер. — Что вы видели?»

Сверьтесь с журналом.

☉ Если миссия завершилась провалом, перейдите к **Сизигии 1**.

☉ Если миссия завершилась успехом, перейдите к **Сизигии 2**.

Сизигия 1: Вы пересказываете Элине своё воспоминание: миссия «найти Харпер», неделя поисков, всё напрасно. Последнее, что вы помните, — как кто-то просунул вам под отельную дверь блокнот с информацией об Эзотерическом ордена Дагона.

«О. Да, это была я. Прошу прощения, что не задержалась поболтать, мне срочно нужно было кое-куда ещё», — объясняет она. Харпер рассказывает, как после нескольких дней заключения ей удалось взять верх над похитителем и освободиться. Тем не менее без травмы для самой Элины не обошлось. В доказательство своих слов она распахивает пальто, и вы видите тёмные потоки засохшей крови на её рубашке. Под тканью проглядывают бинты. «Чуть-чуть в сторону — и вошло бы чётко в почку. Повезло, э?»

Вы возмущаетесь, что перерыли ради неё весь город и зря потратили кучу времени, но Харпер усмехается: «Ну уж нет! Вы за одну неделю накопили больше информации, чем я за две. Я знала, что вы на верном пути, и хотела помочь, но я никак не могла стряхнуть хвост. Так что я подсунула вам самое важное, что успела найти сама, и залегла на дно. Вы сделали всё остальное». К сожалению, вы совсем не помните это «остальное».

Перейдите к **Сизигии 3**.

Сизигия 2: Вы пересказываете Элине своё воспоминание: миссия «найти Харпер», неделя поисков, допрос похитителя. Она широко улыбается. «Кстати, спасибо ещё раз. Но у меня правда всё было под контролем! — шутит она. — А что-нибудь потом? Можете вспомнить?»

Вы качаете головой. Последнее, что осталось у вас в памяти, — организация под названием «Эзотерический орден Дагона».

Харпер ругается себе под нос. «Жаль, жаль. Но по крайней мере, я знаю, что могу доверять вам. Вы очень выручили меня в прошлом, хоть и не помните этого».

Любой сыщик может включить в свою колоду сюжетный актив «Элина Харпер». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

Перейдите к **Сизигии 3**.

Сизигия 3: «Не переживайте, — говорит Элина. — Я расскажу, что было дальше. Вы забыли порядочно». В этот момент на восточном горизонте раздаётся раскат грома, и о причал разбивается мощная волна. Небо окрашивается глубоким багрянцем за чернеющими грозowymi тучами, клубящимися вокруг солнца и луны. Небесные тела расположились друг над другом в идеальную линию. «Это не к добру, — Харпер беспокойно сжимает губы. — Так. Новый план. Отправляемся обратно в Инсмут. Объясню всё по пути».

С возвращением части воспоминаний прошлые события немного прояснились. Каждый сыщик теперь может потратить опыт, записанный в журнале кампании в графе «Непотраченный опыт».

Перейдите к сценарию III «В пучину».



Сценарий III: В пучину

Уровень моря неуклонно растёт, пока вы продвигаетесь вдоль побережья в сторону Инсмута. Солнце и луна неподвижно застыли над далёким горизонтом, угрожая мрачным и неопределённым будущим.

Вы припоминаете планировку города и несколько странных лиц, встреченных вами в первые дни здесь, но по-прежнему ничего не помните о событиях между теми днями и пробуждением в мокрой яме. Агент Харпер попыталась было ввести вас в курс дела, но с таким количеством пробелов в памяти каждое новое объяснение только запутывает вас ещё больше.

«С тех пор как вы прибыли в Инсмут, дела шли только хуже. Всё началось с местных. Каждый день они становились всё более разнужданными и враждебными, особенно к чужакам вроде вас или меня. Помните, как тошнотворно выглядели некоторые из них? Слизкая сероватая кожа, широкие губы, выпученные глаза, всё такое?»

Вы киваете. Теперь, когда вы действительно помните всё это, вы скучаете по забывтью. Но дело не только во внешности. Их хриплые голоса выкакивали слог, едва напоминающие человеческую речь, а ещё от них разило рыбной гнилью.

«В общем-то именно они и заварили всю эту кашу. Но это ещё не всё. В последнее время по Инсмуту бродят и другие существа. Уверена, их вы тоже встречали. — Её передёргивает. — Есть какая-то связь между Эзотерическим орденом Дагона и этими... тварями. Пока не знаю какая, но мы докопаемся до этого, если...»

Агент Харпер вскарабкивается на вершину мыса и замолкает на полуслове. Судя по распахнутому рту, что бы она ни увидела, это явно не к добру. Вы добираетесь до вершины, переваливаете через гребень и видите всё своими глазами.

Инсмут захвачен. Те же существа, которых вы встретили в жертвенной яме, теперь бродят прямо по улицам — мерзкие твари из морских глубин, а может, и откуда подальше. Они рыщут по переулкам и перекрёсткам, словно в поисках чего-то. Как будто охотятся. Пути через город перекрыты импровизированными баррикадами, а вода из реки Мануксет льётся прямо на улицы.

«Нет, этого не может быть...» — бормочет агент Харпер. В воздухе повисает молчаливое уныние. Становится ясно — в Инсмуте больше небезопасно. Вы сообщаете агенту Харпер, что агент Доусон припарковался рядом с ней подле заброшенной железнодорожной станции на западном краю города. Та понимающе кивает: «Хорошо. Нам нужно добраться туда, и поскорее.»

Небо над вами неистово полыхает багрянцем. Если повезёт, ничего другого подобного цвета сегодня не прольётся.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка к сценарию

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «В пучину», «Создания из пучины», «Прилив», «Сизигия», «Местные» и «Агенты Ктулху». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру все 15 локаций (см. примерный расклад на следующей странице).

- Положите 24 преграды (используя жетоны ресурсов) между этими локациями, как указано (см. примерный расклад на следующей странице).
- Все сыщики начинают игру на «Безлюдном побережье».

- Выложите ключи следующим образом:

- Сверьтесь с графой «Возможные укрытия» журнала кампании и найдите локацию, название которой отмечено. Положите чёрный ключ на ту локацию. (Если ни одна из локаций не отмечена, пропустите этот шаг.)

- Отложите все остальные ключи в сторону лицевой стороной вниз. Перемешайте их, чтобы вы не знали, какой где.

- Сверьтесь с журналом кампании. Найдите карту каждого врага **подозреваемого**, который жаждет крови, и разыграйте их свойства раскрытия, но не кладите на них улики.

- Отложите в сторону следующие карты: 2 экземпляра врага «Разоритель из пучины», 2 экземпляра врага «Молодой Глубоководный», сюжетные активы «Джо Сарджент» и «Учения Ордена» и врага «Инсмутский шоггот».

- Найдите в коллекции карту «Разъярённая толпа» (набор «Исчезновение Элины Харпер», карта 62b, см. символ набора справа) и отложите её в сторону, вне игры. (Карта «Разъярённая толпа» находится на обратной стороне карты сюжета «В поисках агента Харпер».)



- Добавьте жетоны затопления в резерв жетонов.

- Повысьте уровень затопления каждой локации из следующих: «Дом на Уотер-стрит», «Гавань Инсмута» и «Безлюдное побережье».

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

- Можете начинать.

Преграды

В этом сценарии часть улиц Инсмута перекрыта преградами. Преграда — это жетон ресурса, расположенный между двумя локациями и блокирующий передвижение сыщиков.

- Если между двумя локациями лежит хотя бы 1 преграда, сыщики не могут перемещаться из одной в другую, даже если те локация связаны.
- Убирать преграды можно по свойствам некоторых локаций или по свойству на сцене 1a. Сколько преград находится между двумя локациями, столько раз сыщикам нужно активировать подобное свойство, чтобы расчистить путь.
- Враг-Охотник после определения цели начинает двигаться по кратчайшему пути, не заблокированному преградами. Если такого пути не существует, тот враг игнорирует преграды. Все остальные враги игнорируют преграды.

Соседние локации в Инсмуте

В этом сценарии карты локаций размещаются в виде структуры из рядов и столбцов, где каждая локация соседствует хотя бы с одной другой локацией.

- В этом сценарии соседние локации связаны друг с другом.**
- Локации соседствуют только по вертикали и горизонтали, но не по диагонали.

ПРОБЛЕСК V

Не читайте, пока не получите прямое указание

Вы снова разговариваете с Джо Сарджентом, водителем автобуса, но в этот раз как будто несколькими неделями ранее. Потоп на улицах ещё нет, а все ветхие и разваливающиеся здания до сих пор стоят, несмотря ни на что. «Я ж сказал те, чужак, — говорит мистер Сарджент. — Ну нету автобусов из Инсмута сёня». Но вам не нужен автобус из Инсмута. Вы говорите мистеру Сардженту, что пришли с предложением. Он проверяет, что вас никто не подслушивает, прежде чем ответить. «Чё за предложение?»

Вы понимаете, что взывать к совести Джо глупо, посему обращаетесь к жажде материальной наживы, предложив увесистую сумму денег в обмен на помощь. После вашего возвращения с рифа Дьявола весь город стал как будто ещё менее гостеприимным, чем обычно. За вами повсюду следят, и даже путешествовать пешком становится слишком опасно.

«Так чё, вам просто шофёр нужен? Крутить баранку да возить туда-сюда? — Мистер Сарджент моментально взвешивает варианты и пожимает вам руку. — Это я могу».

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: сделка с Джо Сарджентом.

Введите отложенный сюжетный актив «Джо Сарджент» в игру под контроль любого сыщика в локации «Площадь Инсмута».

ПРОБЛЕСК VI

Не читайте, пока не получите прямое указание

Колокольчик над «Крошечным книжным» позвякивает, когда вы распахиваете дверь. Внутри темно, как и ожидалось. С самой первой недели в городе вы ни разу не видели эту лавку открытой. Похоже, Джойс Литтл не просто её владелица, но и единственный работник. К счастью, взломать замок оказалось несложно. Вы крадётесь меж тёмных пыльных полок в поисках хоть чего-нибудь об Эзотерическом ордене Дагона.

В магазине тихо, а ваш хвост не последовал за вами внутрь. Некоторое время вы бродите по тёмным узким рядам, пока не натываетесь на подвальную дверь, запертую цепями. Отпереть её у вас вряд ли получится, но ответы на ваши вопросы явно спрятаны там. Вам нужно как-то попасть туда. В этот момент в окне мелькает луч фонарика. Ваш хвост уже здесь. Вы выскакиваете через заднюю дверь в надежде вернуться в другой раз...

... Видение обрывается. Вы снова в настоящем, стоите посреди того, что когда-то было книжной лавкой. Потоп снёс большую часть полок и превратил почти все книги в нечитаемый мусор. Однако уголком глаза вы замечаете, что некогда накрепко запертая подвальная дверь сейчас приоткрыта. Вы бросаетесь вниз по ступеням, расплёскивая доходящую до колен воду. Внизу вы обнаруживаете разнообразные свитки и книги, многие исписаны руническим, словно инопланетным, но странно знакомым языком... Чем бы ни был этот кладёзь знаний, он должен относиться к Эзотерическому ордену Дагона. Вы хватаете столько, сколько можете унести, и сбегаете обратно на затопленные улицы.

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: проверенная зацепка.

Любой сыщик в «Крошечном книжном» может добавить «Учения Ордена» в свою колоду и немедленно ввести эту карту в игру под свой контроль.

ПРОБЛЕСК VII

Не читайте, пока не получите прямое указание

Когда вы впервые углубляетесь в город, мимо вас проходит дряхлая старушка, бормочущая какую-то бессмыслицу: «Иа-И'ха-нтлеи... Пх'нгули мглв'нафх Птх'тиа-л'йи... Гидра фхтагн... Мглв'нафх Птх'тиа-л'йи...» Вы уже почти разминулись, как внезапно она хватает вас за руку с силой, которой вы никак не ожидали. «Птх'тиа-л'йи! — повторяет старушка. — Она скрыта в глубинах! В городе глубоководных!» Её взгляд сверлит вас насковозь.

Вы берёте её руку и вежливо убираете со своей. Похоже, в этом городе и просто по улице не пройти, не столкнувшись с кем-нибудь сумасшедшим. И всё же что-то в жалобном взгляде её затуманенных глаз заставляет вас задуматься. О чём бы ни говорила эта женщина, она свято верит в сказанное. Вздохнув, вы спрашиваете её, о чём речь.

«Он-ни уже идут, — лепечет старушка. — Сначала — парад. Потом — потоп. Потом — потомство матери Гидры». Её бледные слепые глаза ищут ваш взгляд, но её бессмысленный лепет ни о чём вам не говорит. Вы уже собрались было уходить, как она снова нацупывает вашу руку и вдавливая что-то в ладонь. «Возьмите!» — говорит она. Вы протягиваете предмет обратно и отмахиваетесь. Вы не хотите быть частью этого безумия, ваша задача — найти агента Харпер, а не коллекционировать мусор. Её лицо мрачнеет, а вы поворачиваетесь, чтобы уйти.

Вернувшись в настоящее, вы осознаёте, что стоите над растерзанным трупом этой женщины. Её «бред» оказался искренним предупреждением. В её оконечившей руке зажата странная золотая монета, которую она предлагала вам несколько недель назад. На этот раз вы забираете её.

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: стороннее вмешательство.

Добавьте жетон «+1» в мешок хаоса до конца кампании.

ПРОБЛЕСК VIII

Не читайте, пока не получите прямое указание

Вы стоите перед начальником Инсмутской тюрьмы, коренастым мужчиной средних лет. Его морщинистая кожа покрыта жирными пятнами, а воняет он чуть ли не хуже, чем само место заключения. «Да сами гляньте», — говорит мужчина, указывая вглубь промозглого коридора. Вы пришли сюда, чтобы посетить виновного в похищении агента Харпер, но, по словам начальника тюрьмы, тот сбежал прошлой ночью.

Сжав кулаки, вы быстро идёте по коридору. Ну никак не мог похититель сбежать самостоятельно. Это явно произошло с чьей-то помощью, а помочь мог буквально кто угодно, да хоть бы и тот же начальник тюрьмы. Учитывая, как горожане на каждом шагу ставят вам палки в колёса, создаётся ощущение, что против вас сговорился весь город.

Вы сворачиваете за угол и натываетесь на камеру похитителя. Она не просто пуста — прутья решётки разогнуты изнутри, достаточно, чтобы между ними прошёл человек или нечто покрупнее. Вы осматриваете решётку и понимаете, что она сделана из чистой стали, столь толстой, что обычный человек никак не смог бы её погнуть.

Как, чёрт возьми, ему это удалось?..

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: побег из тюрьмы.

Выберите и удалите из мешка один из следующих жетонов до конца кампании:   или .

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Исход не достигнут, поскольку все сыщики побеждены:

Во время побега из Инсмута опасности подстерегают вас на каждом шагу. Ужасные существа патрулируют каждую улицу, их немигающие глаза высматривают малейший признак человеческой жизни. Жуткую тишину нарушают лишь крики тех, кому не повезло попасть в лапы к этим ужасным тварям. Вы стараетесь перемещаться как можно быстрее, но кольцо вокруг вас всё равно сжимается. Они следуют за каждым вашим шагом. Если не найдёте укрытие, они вот-вот схватят вас! И ваши крики сольются с этим хором агонии...

Идей у вас нет. Вы вламываетесь в ближайшее здание, оседающий ветхий дом, и пытаетесь спрятаться. Снаружи раздаётся красноречивое шлёпанье мокрых ног. Секунды постепенно превращаются в минуты, а минуты — в часы. Солнце заходит, окрашивая небо глубоким алым оттенком, его лучи постепенно угасают.

Под покровом темноты вы решаетесь на новую попытку. Удивительно, как вам вообще удастся пробраться через город, ведь потоки воды не ослабевают. Когда в поле зрения появляется железнодорожная станция, вы переходите на бег.

 Перейдите к исходу 1.

Исход 1: Вы бежите от опасности, радуясь тому, что это адское испытание осталось позади. Однако, достигнув автомобилей, вы замираете в нерешительности. Обернувшись к агенту Харпер, вы видите понимание в её глазах.

Да, вас наняли, чтобы спасти её, но что-то пошло не так. Вы и агент Доусон попали в плен, и его принесли в жертву этой... твари в приливных пещерах. Теперь вы и агент Харпер в безопасности и можете бежать в Бостон. И всё же...

«Мы не можем просто так взять и уйти, — произносит Харпер, вторя вашим мыслям. Изгиб её бровей выдаёт негодование. — Посмотрите на это: разрушения, эти... существа, — она показывает на то, что осталось от Инсмута. — Нам нужно разобраться, что именно тут происходит, или...» — она осекается.

Вы понимаете, что она хотела сказать. Если прилив так силён здесь, то же самое может происходить по всему восточному побережью. Аркхэм, Бостон — все прибрежные города могут быть в опасности. Что хуже, никто не поверит вашей истории, пока не окажется слишком поздно.

Чем бы ни были эти создания, они замышляют что-то, что ставит под угрозу весь мир. Вы не можете позволить этому случиться.

«Не думаю, что Доусон оставил вам свои ключи, правда же?» — спрашивает Харпер. Вы полагаете, что нет, но на всякий случай шарите по карманам. В одном из них оказывается отполированный серебряный ключ. Должно быть, Доусон сунул его вам перед своей кончиной. Вы проверяете, подходит ли ключ к двери его автомобиля, и тот поворачивается с громким щелчком. «Вы только посмотрите».

Торопясь убраться подальше, Харпер заводит своё авто. Чихнув, двигатель заводится, и внезапно ваша голова взрывается от боли. В поле вашего зрения вспыхивает яркое пятно, похожее на раскалённое солнце. «Так... Куда теперь?» — спрашивает вас Харпер, но вам едва удастся уловить её слова. Пятно перед глазами становится больше и ярче. Гул двигателя заглушает все остальные звуки. Мир вокруг начинает кружиться. Вы падаете на землю, сжимая виски. Вся голова словно горит. Вы слышите, как Харпер зовёт вас, но её голос звучит глухо, словно она нырнула под воду. Она? Или вы?

В глазах темнеет. Остаётся только рёв двигателя и грохот бушующих морских волн, а затем...

-  Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но **пока не тратьте его**. Вам будет указано потратить опыт позднее.
-  Сверьтесь с журналом. Если сыщики благополучно добрались до своих автомобилей, каждый сыщик записывает 2 опыта дополнительно в свою графу журнала «Непотраченный опыт».
-  Перейдите к сценарию IV «Риф Дьявола».

Сценарий IV: Риф Дьявола

Пятница, 2 сентября 1927 г.

Тремя неделями ранее

Из задумчивости вас вырывает рокот двигателя. «Вы там как, нормально? — рычит капитан судна. — Глаза на лбу, будто привиденье углядели. Бледные как смерть».

Вы оборачиваетесь к бывалому морскому волку. Мистер Мур — единственный капитан в Инсмуте, не пострадавший от этого проклятия или болезни, что изуродовали большинство горожан. Принадлежность к роду человеческого всё же не избавила его от ужасных зубов, кривой челюсти и огромного шрама во всю правую щеку. Тем не менее вас не может не радовать это знакомство, особенно на фоне других «успехов» в расследовании.

«Поверить не могу, что вам приспичило на этот проклятый риф Дьявола, — восклицает капитан, качая головой. — Дурацкая затея».

Вы подмечаете, что моряк был более чем счастлив предоставить вам транспорт, когда увидел деньги. Тот в ответ силло хихикает.

«Подловили, подловили, — признаёт капитан. — Ладно, готовьтесь. Отбываем в десять». Он ковыляет с палубы на мостик, чтобы проложить курс, а вы готовитесь к путешествию.

Сверьтесь с журналом.

☉ Если миссия завершилась успехом, перейдите к **вступлению 1**.

☉ Если миссия завершилась провалом, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Агент Доусон поднимается на борт последним. На нём тяжёлая плотная куртка, а через плечо перекинут дробовик. «У агента Харпер была заначка с оружием, — объясняет он. — Подумал, что нам не повредит. Учитывая всякие слухи».

Вы понимаете, о чём он: на рифе Дьявола якобы обитают призраки или какие-то сверхъестественные морские создания. Моряки рассказывают о силуэтах, крадущихся по пещерам на многочисленных островках рифа; о странных плавниках неправильной формы, виднеющихся на поверхности воды; о целых лодках, разбивающихся об иззубренные камни и исчезающих в волнах.

«Все наши изыскания ведут сюда. Что бы ни происходило в этом городе, Эзотерический орден Дагона и этот риф Дьявола — самое сердце заговора. Агент Харпер подозревает, что Орден специально распускает слухи, чтобы отвлечь моряков от рифа. Если это правда, они должны что-то там прятать».

Вы спрашиваете, где сама Харпер, и Доусон отвечает тяжёлым взглядом. «У неё своя задача. У нас — своя». Вы напоминаете Доусону, что свою вы вообще-то уже выполнили, и суровый ветеран ухмыляется: «Всё так. И всё же вы здесь».

Он прав. Вы могли покинуть город сразу после спасения Харпер, но вы остались, чтобы помочь завершить расследование. Возможно, из чувства долга. Возможно, из любопытства. Как бы то ни было, вы здесь, и пути назад нет.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: Агент Доусон поднимается на борт последним. Под его усталыми глазами залегают тяжёлые мешки. «Все зацепки ведут в тупики, — смиренно признаёт он. — Где бы ни была сейчас Харпер, она вне нашей досягаемости».

Вы пытаетесь утешить Доусона, напомнив, что не просто так решились изучить риф Дьявола. Если верить слухам, там якобы обитают призраки или какие-то сверхъестественные морские создания. Моряки рассказывают о силуэтах, крадущихся по пещерам на многочисленных островках рифа; о странных плавниках неправильной формы, виднеющихся на поверхности воды; о целых лодках, разбивающихся об иззубренные камни и исчезающих в волнах.

«Вы правы, — со вздохом отвечает Доусон. — Что бы ни произошло с агентом Харпер, в этом замешан Эзотерический орден Дагона. Блокнот, что подсунили вам под дверь в отеле, — прямое тому доказательство. И если моя гипотеза верна, слухи о рифе распускает не кто иной, как сам Орден. Если это правда, они должны что-то там прятать».

Вы киваете и готовитесь к миссии. Всё это время Доусон пытливо глядится в вас. «Почему вы остались? — наконец спрашивает он. — Вы могли покинуть город сразу, как миссия по спасению Харпер завершилась провалом. Но вы решили остаться. Почему?»

По правде говоря, вы и сами не знаете. Возможно, из чувства долга. Возможно, из любопытства. Вы пожимаете плечами и говорите, что это неважно. Вы здесь, и пути назад нет. Ваше признание вызывает улыбку у сурового ветерана.

«Ясно. Посмотрим, что же они там прячут», — говорит он.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка сыщиков

Выполните этот шаг, прежде чем готовить колоду сыщика к игре.

- ☉ Найдите в колодах сыщиков карту «Элина Харпер» и удалите её из игры до конца сценария.
- ☉ Найдите в коллекции карту «Томас Доусон» и сверьтесь с журналом. Если миссия завершилась успехом, добавьте её на стартовую руку любого сыщика как дополнительную карту. Если миссия завершилась провалом, замешайте её в колоду любого сыщика (она становится частью той колоды до конца сценария, а потом удаляется из неё).

Подготовка к сценарию

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Риф Дьявола», «Агенты Гидры», «Создания из пучины», «Затопленные пещеры», «Поломка» и «Прилив». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Отложите в сторону ключи следующим образом:
 - ❖ Фиолетовый, белый и чёрный лицевой стороной вверх.
 - ❖ Жёлтый, зелёный, красный и синий лицевой стороной вниз.Перемешайте их, чтобы вы не знали, какой где.
- ☉ Введите в игру локацию «Бурные воды». (Она входит в игру полностью затопленной.)
 - ❖ Введите сюжетный актив «Рыболовное судно» в игру в «Бурные воды».
- ☉ Каждый сыщик начинает игру в «Рыболовном судне» (см. раздел «Транспорт» на следующей странице).
- ☉ Отложите в сторону следующие карты: «Покров пробуждения», «Венец Й'ха-нтаен» и «Омытый волнами идол».
- ☉ Перемешайте 5 локаций «Риф Дьявола» и введите каждую в игру закрытой стороной вверх (см. примерный расклад локаций на следующей странице).
 - ❖ Не кладите их по соседству с «Бурными водами» — все эти локации связаны друг с другом не из-за соседства, а с помощью символов связи.

- ☉ Следующим образом подготовьте к игре локации «Непостижимые глубины»:
 - ❖ Сначала не глядя удалите из игры по одному экземпляру следующих локаций: «Циклопические руины», «Грот глубоководных» и «Храм Союза». Все они находятся на открытых сторонах локаций «Непостижимые глубины».
 - ❖ Отложите в сторону 3 оставшиеся экземпляра «Непостижимых глубин».
- ☉ Перемешайте 8 локаций «Приливный туннель», чтобы сформировать колоду приливных туннелей.
 - ❖ Положите эту колоду рядом с колодой контактов. Все карты в колоде приливных туннелей должны лежать закрытой стороной вверх, чтобы игроки не знали, какая где.
- ☉ Сверьтесь с журналом кампании. В зависимости от следующих обстоятельств в этом сценарии используется один из вариантов замысла 1. Удалите другой вариант этого замысла из игры.
 - ❖ Если в графе «Восстановленные воспоминания» и указана битва с морским дьяволом, используйте замысел 1а «Тайны моря (вариант I)».
 - ❖ В противном случае используйте замысел 1а «Тайны моря (вариант II)».
- ☉ Добавьте жетоны затопления в резерв жетонов.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- ☉ Можете начинать.

Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исход предыдущих сценариев, 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, ☠, ☠, ☠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

☉ Миссия завершилась провалом.

☉ Битва с морским дьяволом не указана в «Восстановленных воспоминаниях».

Соседние локации в «Рифе Дьявола»

В этом сценарии локации-острова и локации-пещеры расположены на сетке из столбцов и рядов. Новые локации из колоды приливных туннелей вводятся в игру снизу, справа или слева от некоторых локаций-островов. Однако сами локации-острова и локация «Бурные воды» не соседствуют друг с другом и связываются через символы связи, как обычно.

- ☉ В этом сценарии соседние локации связаны друг с другом.
- ☉ Когда локация вводится в игру по соседству с другой локацией, её нужно положить рядом так, чтобы между ними не было других локаций.
- ☉ Локации соседствуют только по вертикали и горизонтали, но не по диагонали.

Примерный расклад локаций



Обратите внимание:
оставьте немного места между «Бурными водами» и каждой локацией-островом, потому что они не соседствуют, а связаны символами связи.

Транспорт

Актив с ключевым словом «Транспорт» представляет собой транспортное средство. Сыщики могут входить в него и покидать его. Транспортные средства подчиняются следующим правилам:

- ☉ Пока мини-карта сыщика лежит сверху карты того средства, сыщик считается находящимся внутри. Если же мини-карта сыщика лежит в той же локации, что и транспортное средство, сыщик считается находящимся в локации, но не в транспортном средстве.
 - ❖ В качестве ⚡ свойства сыщик может войти в транспортное средство в своей локации или покинуть его. Переместите его мини-карту с локации в то средство или наоборот, чтобы продемонстрировать это. Каждый сыщик может активировать это свойство не чаще 1 раза в раунд.
 - ❖ Сыщик, находящийся в транспортном средстве, также находится в локации того средства.
 - ❖ Пока сыщик внутри транспортного средства, он не может перемещаться независимо от того средства.
- ☉ Обычно у транспортных средств есть одно или несколько свойств, позволяющих им переместиться в связанную локацию. Когда транспорт перемещается из одной локации в другую, все находящиеся в нём сыщики перемещаются вместе с ним.
- ☉ Транспорт не меняет правила перемещения врагов и начала сражения с врагами, если только прямо не указано иного.

Ключи

В этом сценарии ключи представляют собой следующее.

- ☉ Красный, синий, зелёный, жёлтый: различные устройства, помогающие забраться поглубже в недра рифа Дьявола.
- ☉ Фиолетовый: необычный идол.
- ☉ Чёрный: таинственный венец.
- ☉ Белый: богомерзкая мантия.

ПРОБЛЕСК IX

Не читайте, пока не получите прямое указание

Вы бредёте по затопленной пещере, и ваша нога натывается на что-то твёрдое и металлическое. Вода вокруг слишком тёмная и мутная, чтобы вы могли разглядеть что-то под её поверхностью. Задержав дыхание, вы ныряете и нащупываете предмет. В конце концов ваши руки обхватывают нечто гладкое и тяжёлое. Вы вытаскиваете предмет на поверхность и ставите на каменный выступ.

Это статуя, изображающая некую сущность — или божество? — не похожую ни на что из виденного вами ранее. От одного вида её жутких шипастых усиков и единственного сверкающего глаза из полупрозрачного хрустала у вас по коже бегут мурашки. И вместе с этим она взывает к вам, словно шум океанских волн, разбивающихся о берег в туманный пасмурный день...

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: *обнаружение необычного идола.*

Возьмите под контроль фиолетовый ключ и отложенный сюжетный актив «Омытый волнами идол». Положите фиолетовый ключ на «Омытый волнами идол». (Он всё ещё считается находящимся под контролем сыщика.) До конца игры любой сыщик, берущий под контроль фиолетовый ключ, также берёт под контроль «Омытый волнами идол». Если фиолетовый ключ перекадывается на другую карту, кладите «Омытый волнами идол» неподалёку от неё. В этом случае он не находится ни под чьим контролем. Если фиолетовый ключ выходит из игры, также удалите из игры «Омытый волнами идол».

ПРОБЛЕСК X

Не читайте, пока не получите прямое указание

Вы плывёте по нескончаемым подводным залам, пока не наткнетесь на круг из колонн. Внутри этого подводного сооружения стоит алтарь, покрытый богато украшенной тканью. Она расшита роскошными золотыми нитями и инкрустирована лазурными опалами. Несмотря на погружение в воду, ткань прекрасно сохранилась. Размышляя, что такой предмет может делать под водой, вы решаете забрать её.

Выбравшись на поверхность и забравшись на камень, вы с удивлением осознаёте, что ткань абсолютно сухая. Повертев её в руках, вы обнаруживаете золотую застёжку и понимаете, что это не просто кусок ткани, а мантия — возможно, даже часть некоего одеяния. Набросив её на плечи, вы чувствуете, как её драгоценные камни пульсируют магической силой.

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: *обнаружение богомерзкой мантии.*

Возьмите под контроль белый ключ и отложенный сюжетный актив «Покров пробуждения». Положите белый ключ на «Покров пробуждения». (Он всё ещё считается находящимся под контролем сыщика.) До конца игры любой сыщик, берущий под контроль белый ключ, также берёт под контроль «Покров пробуждения». Если белый ключ перекадывается на другую карту, кладите «Покров пробуждения» неподалёку от неё. В этом случае он не находится ни под чьим контролем. Если белый ключ выходит из игры, также удалите из игры «Покров пробуждения».

ПРОБЛЕСК XI

Не читайте, пока не получите прямое указание

Вы достигаете выступа скалы, нависающего над своего рода церемонией. Наводящие ужас рыбоподобные существа распростёрлись ниц перед двумя огромными статуями: одна из оникса, другая из белого мрамора. На самой верхушке выступа возвышается золотая корона с тремя отчётливыми рогами и узором, напоминающим ракушки. Чем бы ни был этот артефакт, он явно важен тем существам. Собрав в кулак всё своё мужество, вы хватаете его и бежите оттуда со всех ног. Всё это время реликвия пульсирует в ваших руках.

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: *обнаружение таинственной реликвии.*

Возьмите под контроль чёрный ключ и отложенный сюжетный актив «Венец Й'ха-нтлеи». Положите чёрный ключ на «Венец Й'ха-нтлеи». (Он всё ещё считается находящимся под контролем сыщика.) До конца игры любой сыщик, берущий под контроль чёрный ключ, также берёт под контроль «Венец Й'ха-нтлеи». Если чёрный ключ перекадывается на другую карту, кладите «Венец Й'ха-нтлеи» неподалёку от неё. В этом случае он не находится ни под чьим контролем. Если чёрный ключ выходит из игры, также удалите из игры «Венец Й'ха-нтлеи».

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

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

Исход 1: Дневной свет угасает, а прилив поглощает всё больше островков у побережья Инсмута, и вы решаете вернуться в гавань со своими находками. «Нашли, что искали?» — спрашивает вас мистер Мур, когда вы успешно достигаете берега.

По правде говоря, вы и сами не знаете. Найденное откровенно пугает вас. В бухтах и приливных пещерах рифа Дьявола были не только реликвии Эзотерического ордена Дагона, но и орда странных созданий: монструозных гибридов рыбы и человека. Вы, может, и убрались оттуда целыми и невредимыми, но увиденные в тех пещерах ужасы останутся с вами навсегда. Острые неровные зубы, окровавленные алтари, богопротивные молитвы, признаки надвигающейся катастрофы — всё это не выходит у вас из головы.

Безопасно ли в Инсмуте? Да и в целом на суше?

- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но **пока не тратьте его**. Вам будет указано потратить опыт позднее.
- ☉ Найдите «Ужас Дьяволова рифа».
 - ◆ Если на момент окончания игры активным был замысел 1а или «Ужас Дьяволова рифа» был в игре, запишите в журнал кампании, что ужас Дьяволова рифа всё ещё жив.
 - ◆ Если «Ужас рифа Дьявола» на победном счете, запишите в журнал кампании, что ужас Дьяволова рифа мёртв.
- ☉ Перейдите к интерлюдии III «Укрытые волнами». Пока что не трогайте фиолетовый, чёрный и белый ключи: их текущее местонахождение важно для розыгрыша интерлюдии III «Укрытые волнами».



Интерлюдия III: Укрытые волнами

Вы прыгаете от воспоминания к воспоминанию, с трудом возвращаясь в настоящее. Вы вспоминаете тёмную камеру. Нож у своего горла. Мужчину в длинной мантии с широкими немигающими глазами. «Осайрос, — зовёт другой голос. — Эutih вот тоже нашли в святылице Дагона. Мы считаем, что они же недавно рыскали вокруг рифа Дьявола».

Осайрос кивает. Нож чуть сильнее вдавливаются вам в горло. «Немедленно переправьте украденное ими на маяк, — приказывает он. — Пора приступать к нашему великому делу. Никто больше не посмеет вмешиваться в дела Ордена».

Ваш разум скачком возвращается в настоящее. По мере возвращения чувств всё лучше слышен рокот двигателя. Агент Харпер сжимает ваше плечо и заглядывает в глаза. «Ещё одно видение, — удивлённо бормочет она. — Вспомнили что-то? Что?»

Вы встряхиваете головой от боли и спрашиваете Харпер, знает ли она о некоем Осайросе. «Осайрос Марш? Это смотритель маяка на Фэлкон-Пойнт, — отвечает она. — А что? Что вы видели?»

В зависимости от того, какие ключи были на текущей сцене или под контролем сыщика, когда закончился **сценарий IV «Риф Дьявола»**, прочтите соответствующие разделы. Затем перейдите к следующему тексту.

Если на текущей сцене или под контролем сыщика на момент окончания сценария был фиолетовый ключ:

Вы описываете идола, обнаруженного в подводном гроте. Агент Харпер слушает, кивая. «Помню, видела что-то подобное в заметках, которые я нашла, когда вы отправились на риф. Он изображает какое-то древнее божество, которому поклоняются те мерзкие твари. — Её голос понижается до шёпота. — И подозреваю, что божество это — совсем не миф». Вы спрашиваете, где идол находится сейчас, и она качает головой. «Думаю, его отобрали у вас, прежде чем бросить в ту дыру», — отвечает Харпер.

Заговор усложняется. Каждый сыщик записывает 2 опыта дополнительно в свою графу журнала «Непотраченный опыт».

Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании. Запишите в журнал кампании, что идол перенесён на маяк. (Не добавляйте «Омытый волнами идол» в колоду сыщика. Сначала нужно его вернуть.)

Если на текущей сцене или под контролем сыщика на момент окончания сценария был белый ключ:

Вы вспоминаете необычную мантию, которую вы нашли под водой в пучине под рифом Дьявола. «Да, помню, я видела её, — говорит Харпер, щёлкнув пальцами. — Один из „священников“ этого проклятого Эзотерического ордена Дагона носил её, когда я прибыла в город. Скорее всего, её забрали на маяк с другими вашими вещами, когда схватили вас в здании Ордена. Если повезёт, она всё ещё там...»

Заговор усложняется. Каждый сыщик записывает 2 опыта дополнительно в свою графу журнала «Непотраченный опыт».

Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании. Запишите в журнал кампании, что покров перенесён на маяк. (Не добавляйте «Покров пробуждения» в колоду сыщика. Сначала нужно его вернуть.)

Если на текущей сцене или под контролем сыщика на момент окончания сценария был чёрный ключ:

Вы рассказываете агенту Харпер о храме с двумя статуями, который вы обнаружили под рифом Дьявола, а также об украденной вами короне. «По описанию это похоже на „венец Й'ха-нтлеи“. Я читала о нём, когда наводила справки об Ордене. Я впечатлена, что вам удалось сбежать с ним. Чем бы он ни был, это очень важная для Ордена реликвия. Хотя я до сих пор не понимаю, что такое это „Й'ха-нтлеи“». Вы отмечаете, что короны у вас при себе нет, и Харпер кивает. «Должно быть, её отобрали у вас и перевезли на маяк вместе с остальными вашими вещами прямо перед тем, как вы потеряли память», — объясняет она.

Заговор усложняется. Каждый сыщик записывает 2 опыта дополнительно в свою графу журнала «Непотраченный опыт».

Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.

Запишите в журнал кампании, что венец перенесён на маяк.

(Не добавляйте «Венец Й'ха-нтлеи» в колоду сыщика. Сначала нужно его вернуть.)

Если на текущей сцене или под контролем сыщиков на момент окончания сценария не было ключей:

Вы напрягаетесь, но никак не можете припомнить ничего важного, кроме собственно изучения рифа. Вы помните странных существ, с которыми сражались, различные островки, которые исследовали, и неуклонно растущий прилив, но не более того. Этот риф определённо прячет немало тайн, но вам не удалось их найти. Либо же вы просто не помните. Вы напрягаете память, но ваша голова начинает раскалываться. «Ничего страшного, — говорит Харпер, положив руку вам на плечо. — Мы разберёмся вместе».

«Похоже, к вам возвращаются воспоминания, — говорит Харпер с неуверенной ухмылкой. — Как себя чувствуете?»

Вам не удаётся подобрать слова. Какая-то часть вас радуется, что воспоминания возвращаются, но другая часть хотела бы, чтобы эти проблески были менее яркими. Вы снова задаётесь вопросом, не стоит ли воспользоваться этой возможностью, уехать обратно в Аркхэм и больше никогда не приближаться к Инсмуту. Вы встречаетесь взглядом с Харпер и видите в её глазах яростную решимость. Ту же решимость, что кипит внутри вас.

Вы ничего не говорите, но она понимает вас без слов. «Должно быть, это нелегко принять. Попробуем сейчас сконцентрироваться на том, чтобы добраться до Фэлкон-Пойнт. Если всё так, как вы говорите, и Осайрос действительно причастен к Эзотерическому ордену Дагона, там должны быть ответы. — Она оглядывается через плечо на западный горизонт. Солнце зависло чуть ниже линии деревьев, окрашивая небо в глубокий алый цвет. — Что-то мне подсказывает, что это ещё не конец».

☞ Верните «Томаса Доусона» в коллекцию. Если ранее «Элина Харпер» была частью колоды одного из сыщиков, он может вернуть её в свою колоду.

☞ С возвращением части воспоминаний прошлые события немного прояснились. Каждый сыщик теперь может потратить опыт, записанный в журнале кампании в графе «Непотраченный опыт».

Перейдите к **сценарию V «Кошмар на полном ходу»**.

Сценарий V: Кошмар на полном ходу

За окном автомобиля то и дело мелькают деревья, когда вы мчитесь по старой просёлочной дороге неподалёку от Инсмута. Солнце скрылось за западным горизонтом, позволив полной луне заливать своим лловещим сиянием пыльные просёлки.

«Вот тут, — с пассажирского сидения перекрикивает рёв двигателя агент Харпер. Она несколько раз постукивает пальцем по точке на карте, разложенной у неё на коленях. — Маяк Фэлкон-Пойнт. Осайрос должен быть там».

По вашей спине маршируют мурашки. Если вашим воспоминаниям можно верить, именно этот Осайрос оставил вас умирать в приливных туннелях. Вы спрашиваете у Харпер, как далеко Фэлкон-Пойнт находится от Инсмута. Вы надеетесь прибыть туда раньше, чем Орден поймёт, что вы сбежали.

Та вздыхает: «Не то чтобы далеко, но эти дороги проложены беспорядочно. Сориентироваться здесь непросто. Один поворот не туда, и ...» — В этот момент вы одновременно замечаете свет в зеркале заднего вида. Свет чьих-то фар. Он становится ярче и ярче с каждой секундой. Харпер ругается себе под нос: «Что-то мне подсказывает, что это не ваши друзья?»

Вы мотаete головой и крепче вцепляетесь в руль. Похоже, Орден наконец осознал, что вам удалось покинуть город. Вы говорите агенту Харпер держаться крепче и ударяете по газам.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка к сценарию

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Кошмар на полном ходу», «Туман над Инсмутом», «Поломка», «Расколотые воспоминания» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Соберите колоду дорог следующим образом:

- Найдите «Подъезд к Фэлкон-Пойнт» и все 6 экземпляров «Объезда». Каждая из этих локаций находится на открытой стороне локаций «Старые инсмутские дороги». Отложите их в сторону, вне игры.
- Перемешайте лицом вниз отложенную локацию «Подъезд к Фэлкон-Пойнт» и две случайные неотложенные локаций «Старые инсмутские дороги» и положите их в стопку закрытой стороной вверх — это будут три нижние карты колоды дорог.
- Затем положите сверху в случайном порядке все оставшиеся неотложенные локаций «Старые инсмутские дороги».
- Все карты в колоде дорог должны лежать закрытой стороной вверх, чтобы игроки не знали, какая где.

- Введите в игру 3 верхние карты колоды дорог в виде прямой линии слева направо. Крайняя слева локация считается «крайней позади», а крайняя справа — «крайняя впереди» (см. расклад локаций на следующей странице).

- Выберите транспорт. В этом сценарии сыщики могут использовать «Авто Томаса Доусона» и «Авто Элины Харпер». Каждый сыщик должен выбрать, на каком из них поехать. В одном транспорте могут поехать не более 2 сыщиков. (См. «Транспорт» на следующей странице.)

- Каждый транспорт, в котором едет хотя бы 1 сыщик, начинает сценарий в крайней локации «Старые инсмутские дороги» впереди. Если одно из транспортных средств не используется, удалите его из игры.

- Каждый транспорт начинает игру стороной «Двигается» вверх (см. «Двигается/Стоит» на следующей странице).

- Каждый сыщик начинает игру в выбранном транспорте.

- Разыграйте ключевое слово «Дорога X» крайней впереди локации, когда откроете её (см. «Дорога X» на следующей странице).

- Выберите водителей. Один сыщик в каждом транспорте должен быть водителем.

- В транспорте, в котором едет хотя бы 1 сыщик, всегда должен быть водитель. Если водитель покидает транспорт или выбывает из сценария, выберите другого сыщика в том транспорте, который станет новым водителем.

- В зависимости от количества игроков выполните следующее:

- Если в игре ровно 1 сыщик, пропустите этот шаг.

- Если в игре 2–3 сыщика, найдите среди собранных карт контактов 1 случайного врага-**транспорт**. Выложите того врага в крайнюю локацию позади.

- Если в игре ровно 4 сыщика, найдите среди собранных карт контактов 2 случайных врагов-**транспорт**. Выложите обоих в крайнюю локацию позади.

- Сверьтесь с журналом. В зависимости от следующих обстоятельств в этом сценарии используется один из вариантов замысла 1. Удалите другой вариант этого замысла из игры.

- Если ужас Дьяволова рифа мёртв, используйте замысел 1а «Погоня началась!» (вариант II)».

- В противном случае используйте замысел 1а «Погоня началась!» (вариант I)».

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

- Можете начинать.

Расклад локаций в сценарии «Кошмар на полном ходу»

Позади

Впереди



Одна или несколько локаций должны быть выложены перед «Старой Инсмутской дорогой» по её ключевому слову «Дорога X».

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,

Ужас Дьяволова рифа всё ещё жив.

Транспорт

Актив с ключевым словом «Транспорт» представляет собой транспортное средство. Сыщики могут входить в него и покидать его. Транспортные средства подчиняются следующим правилам:

- Пока мини-карта сыщика лежит сверху карты того средства, сыщик считается находящимся внутри. Если же мини-карта сыщика лежит в той же локации, что и транспортное средство, сыщик считается находящимся в локации, но не в транспортном средстве.
 - В качестве свойства сыщик может войти в транспортное средство в своей локации или покинуть его. Переместите его мини-карту с локации в то средство или наоборот, чтобы продемонстрировать это. Каждый сыщик может активировать это свойство не чаще 1 раза в раунд.
 - Сыщик, находящийся в транспортном средстве, также находится в локации того средства.
 - Пока сыщик внутри транспортного средства, он не может перемещаться независимо от того средства.
- Обычно у транспортных средств есть одно или несколько свойств, позволяющих им переместиться в связанную локацию. Когда транспорт перемещается из одной локации в другую, все находящиеся в нём сыщики перемещаются вместе с ним.
- Транспорт не меняет правила перемещения врагов и начала сражения с врагами, если только прямо не указано иного.

Двигается/Стоит

Транспорт в этом сценарии может пребывать в одном из двух состояний в соответствии со сторонами «Двигается» и «Стоит». Разница между этими состояниями заключается в свойствах, напечатанных на обеих сторонах. Чтобы запустить или остановить двигатель авто, нужно воспользоваться напечатанным на нём свойством, активировав которое можно перевернуть карту транспорта на другую сторону.

- Очевидно, что для продвижения по сценарию сыщикам нужно находиться в движущихся авто. Однако иногда может быть полезно остановиться ненадолго на опасном участке, например на «Дороге на краю утёса» или «Крутом повороте». Будьте осторожны!

Дорога X

Во время этого сценария сыщикам нужно добраться по «Старым инсмутским дорогам» до мыса Фэлкон-Пойнт. Обычно путь к мысу выглядит как прямая линия слева направо, но иногда на дороге могут появляться развилки.

Каждый раз, когда открывается локация с ключевым словом Дорога X, если впереди неё нет локаций, введите в игру X новых локаций стороной «Старая инсмутская дорога» вверх. Чтобы сделать это, возьмите ровно 1 локацию с верха колоды дорог и X-1 отложенных локаций «Объезд» (если отложено меньше таких локаций, чем нужно, возьмите их все). Перемешайте их лицом вниз, чтобы вы не знали, какая где, и введите их в игру в вертикальный столбец справа от только что открытой локации.

Например: Триш Скарборо является водителем «Авто Элины Харпер» и только что переместила тот автомобиль вперёд в закрытую локацию. Открыв её, Триш видит локацию «Распутье» с ключевым словом Дорога 2. Так как впереди «Распутья» нет ни одной локации, Триш должна выложить 2 новые локации. Она берёт верхнюю карту колоды дорог и один экземпляр отложенной локации «Объезд», перемешивает их лицом вниз и вводит их в игру в вертикальный столбец справа от «Распутья» закрытыми сторонами вверх.

- В целом, мудрым решением будет избегать «Объездов», потому что они замедляют вас и тратят драгоценное время.
- На протяжении этого сценария каждая локация связана с каждой другой локацией впереди и позади неё (т. е. с лежащими справа и слева), но локация в одном вертикальном столбце не связаны между собой.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

Поездку до Фэлкон-Пойнт определённо не назовёшь лёгкой. Вам никак не удаётся стряхнуть с хвоста культивистов, а обитающие в лесах твари кидаются на ваш автомобиль за каждым поворотом. Не имея других вариантов, вам приходится бросить транспорт и добираться пешком через лес. Когда вдалеке появляется маяк, рассвет уже заливает небо оранжевым сиянием. «Ну наконец-то», — стонет агент Харпер. Времени на отдых нет, поэтому вы взбираетесь на мыс, несмотря на усталость.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики добрались до Фэлкон-Пойнт после рассвета.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Перейдите к сценарию VI «Свет в тумане».

Исход 1: Вы вздыхаете с облегчением, когда видите, как свет далёкого маяка пронзает туман. «Давайте остановимся здесь и продолжим пешком, — предлагает Харпер. — Если на маяке кто-то есть, будет лучше, если они не узнают о нашем приближении». Хорошее предложение. Вы не уверены, чего ожидать от Фэлкон-Пойнт, но там определённо находится ещё один аванпост Ордена. Вы дважды проверяете, что на хвосте никого, прежде чем остановиться у обочины. Забрав из багажника свои вещи, вы начинаете карабкаться на мыс к маяку...

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики добрались до Фэлкон-Пойнт до рассвета.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

☉ Перейдите к сценарию VI «Свет в тумане».



Примерный расклад локаций для сцены 3 и замысла 3

Верх

Обратите внимание: Порядок локаций в каждом ряду не имеет значения. Главное, чтобы «Фонарное помещение», «Лестница маяка» и все «Затонувшие гроты» находились в одном столбце, как показано здесь.



Низ

ПРОБЛЕСК XII

Не читайте, пока не получите прямое указание

Вы смотрите на маяк Фэлкон-Пойнт, но с гораздо большего расстояния. Вы находитесь на борту рыболовецкого судна мистера Мура во время вашего путешествия к рифу Дьявола несколькими неделями ранее. Корабль раскачивается взад-вперёд от яростных ударов волн о корпус. «Боюсь, качать будет малёху, — перекрикивает капитан грохот бушующего моря. — Погодка лютая давеча. Приливы чудные, а ветра ещё чуднее».

Но вы всё выглядываетесь в злое маяк. Его свет — ваш путеводный знак? Или предупреждение? А может, и то и другое? Из любопытства вы спрашиваете о нём мистера Мура. Вдруг капитан что-то знает? «Та старая штуканица? Она тут дольше самого Инсмута. Семья Маршей поддерживала его работу сколько себя помню. Сейчас Осайрос за зрителя. Странный товарищ он, Осайрос этот. Говорят, он в город приезжает, только шоб в Орден зайти, что на Нью-Чёрч-Грин». Капитан покачивает головой.

Вы размышляете, не прячет ли маяк больше секретов, чем кажется на первый взгляд. Мистер Мур замечает ваше любопытство. «Я слышал, что Марши вырыли-де туннели под маяком, да такие глубокие, что они аж под море идут и того дальше, — заявляет капитан. — Не знаю, правда иль нет, но иногда, когда я в море хожу, вижу их на утёсе, группами собираются, на колени падают... Молятся там, что ли? Я особо внимания не обращал, но... — его голос затихает. — Подумалось вот, что вам пригодится».

Вы киваете и благодарите моряка. Если это правда, вам стоило бы навестить этот маяк. Вы делаете мысленную пометку: разузнать побольше о Фэлкон-Пойнт по возвращении в город.

Когда ваш разум переносится обратно в настоящее, вы вспоминаете всю проделанную работу и даже информацию о туннелях под маяком, которую вам удалось найти...

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: разговор с мистером Муром.

Выберите и удалите из мешка один из следующих жетонов до конца кампании: ,  или .

Ведущий сыщик получает 1  улик из резерва.

ПРОБЛЕСК XIII

Не читайте, пока не получите прямое указание

Вы разговариваете с одним из многочисленных моряков, что часто заходят в ветхую таверну у доков Инсмута где-то в юго-восточных трущобах этого захудалого морского порта. Парень нашёл себе тихий уголок, чтобы спрятаться и спокойно выпить. Но вам так даже лучше — не хотелось бы привлекать внимание к своему расследованию.

Вы делаете краткие заметки по ходу рассказа пьянчуги. Тот бормочет о существах, которых видел плавающими у берега и рыскающими на рифах. «Глубоководные, — называет их он. — Поймал однажды одну особь сетью, — речь моряка становится всё невнятнее. — С икрой — да-да, икра! Каждая икринка что твой кулак, да ворочается, да извивается!»

Поглощённый ритуалом рассказа о моряцких похождениях, он делится подробностями: «У неё один был в руках прям. Маленький чертёнок, глаза злые, навывкате. Смотреть страшно. Швырнул сеть обратно в море, как только понял, что в неё попало. И сразу на берег. Моя б воля — больше б на промысел ни ногой».

Вы обдумываете новую информацию. Если моряк говорит правду, то жизненный цикл этих существ вполне схож с рыбьим. Но в чём тогда смысл этих странных гибридов, которых вы видели бродящими по городу? Это что, всего лишь плод вашего испуганного воображения? Или вы упускаете из виду куда более злое часть этого жизненного цикла?

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: жизненный цикл «глубоководного».

Выберите и удалите из мешка один из следующих жетонов до конца кампании: ,  или .



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут, поскольку все сыщики побеждены, и сейчас замысел 1, 2 или 3: Перейдите к исходу 4.

Если исход не был достигнут, поскольку все сыщики побеждены, и сейчас замысел 4: Перейдите к исходу 3.

Исход 1: В полнейшем истощении вы падаете на каменистый берег. Волны накатывают вам на лодыжки, а вы просто пляшете в небо. За облаками глубокие багровые оттенки предвещают злоеищий конец всему человечеству. Ваша голова раскалывается, но вы не помните почему. Солнце и луна выстраиваются в одну линию. Вдалеке раздаётся громкий треск. Над злоеищим океаном извиваются и клубятся тёмные тучи. Что всё это значит? В чём истинное предназначение Эзотерического ордена Дагона? Какую правду прячет риф Дьявола? Тьма снова поглощает вас.

☉ Для каждого сыщика, совершившего побег из «Лунной залы», запишите в журнал кампании: (имя сыщика) раздобыл(а) водолазный костюм.

☉ Если чёрный ключ был на текущей сцене, когда игра закончилась, запишите в журнал кампании, что сыщики раздобыли карту Й'ха-нтлеи.

☉ Если красный ключ был на текущей сцене, когда игра закончилась, запишите в журнал кампании, что сыщики раздобыли ключ к Й'ха-нтлеи.

☉ Любые сыщики могут добавить в свои колоды отложенные **редкие** сюжетные активы, которые были на руках любых сыщиков в этом сценарии. Эти карты не идут в счёт размера колоды.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но **пока не тратьте его**. Вам будет указано потратить опыт позднее.

☉ Перейдите к сценарию VII «Обитель Дагона».

Исход 2: Ваши мышцы ноют от изнеможения и отчаяния, но вы всё равно бежите и бежите по тёмному лесу, что окружает Фэлкон-Пойнт. Вы знаете, что останавливаться слишком опасно, но уже с трудом держитесь на ногах. Прислонившись к ближайшему дереву, вы смотрите в небо. За облаками глубокие багровые оттенки предвещают злоеищий конец всему человечеству. Ваша голова раскалывается, но вы не помните почему. Солнце и луна выстраиваются в одну линию. Вдалеке раздаётся громкий треск. Над злоеищим океаном извиваются и клубятся тёмные тучи. Что всё это значит? В чём истинное предназначение Эзотерического ордена Дагона? Какую правду прячет риф Дьявола? Тьма снова поглощает вас.

☉ Если чёрный ключ был на текущей сцене, когда игра закончилась, запишите в журнал кампании, что сыщики раздобыли карту Й'ха-нтлеи.

☉ Если красный ключ был на текущей сцене, когда игра закончилась, запишите в журнал кампании, что сыщики раздобыли ключ к Й'ха-нтлеи.

☉ Любые сыщики могут добавить в свои колоды отложенные **редкие** сюжетные активы, которые были на руках любых сыщиков в этом сценарии. Эти карты не идут в счёт размера колоды.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но **пока не тратьте его**. Вам будет указано потратить опыт позднее.

☉ Перейдите к сценарию VII «Обитель Дагона».

Исход 3: Вода поднимается до самого потолка пещеры, и вы полностью отдаётесь панике. Воздуха не осталось. Дышать нечем. Вы чувствуете, как потоки воды утаскивают вас всё глубже и глубже. Туда, откуда на вас смотрят выпученные светящиеся глаза глубоководных. В отчаянии вы подплываете к подвальной двери, ведущей наверх в маяк. Ваша единственная надежда — отворить её и вползти наверх, туда, к спасительному кислороду. Вы толкаете и толкаете дверь изо всех сил, надеясь, воображая, молясь, что в любой момент ваша сила позволит локу открыться. Ваши лёгкие словно готовы взорваться. Нет! Всё не может закончиться так! Вы отчаянно боретесь за выживание, но замок не поддаётся. Изголодавшиеся по воздуху лёгкие сдаются. Ваше горло заполняется холодной морской водой. Последнее, что вы чувствуете, — холодные прикосновения перепончатых рук к своим лодыжкам.

☉ Каждый сыщик **убит**.

☉ Сыщики проиграли в кампании.

Исход 4: Приехать сюда было ужасной ошибкой. Фэлкон-Пойнт — не просто маяк, но целая штаб-квартира ордена Дагона. Это место ещё кошмарнее и смертоноснее, чем Инсмут, из которого вы недавно сбежали. Опасности подстерегают на каждом шагу, а на хвосте висит злоеищий наблюдатель, поэтому вы оставляете маяк с его тайнами позади и бежите к лесу.

Углубившись в него настолько, что строение больше не видно, вы понимаете, насколько измотаны. Вы знаете, что останавливаться слишком опасно, но вы уже с трудом держитесь на ногах. Прислонившись к ближайшему дереву, вы смотрите в небо. За облаками глубокие багровые оттенки предвещают злоеищий конец всему человечеству. Ваша голова раскалывается, но вы не помните почему. Солнце и луна выстраиваются в одну линию. Вдалеке раздаётся громкий треск. Над злоеищим океаном извиваются и клубятся тёмные тучи. Что всё это значит? В чём истинное предназначение Эзотерического ордена Дагона? Какую правду прячет риф Дьявола? Тьма снова поглощает вас.

☉ Если чёрный ключ был на текущей сцене, когда игра закончилась, запишите в журнал кампании, что сыщики раздобыли карту Й'ха-нтлеи.

☉ Если красный ключ был на текущей сцене, когда игра закончилась, запишите в журнал кампании, что сыщики раздобыли ключ к Й'ха-нтлеи.

☉ Любые сыщики могут добавить в свои колоды отложенные **редкие** сюжетные активы, которые были на руках любых сыщиков в этом сценарии. Эти карты не идут в счёт размера колоды.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но **пока не тратьте его**. Вам будет указано потратить опыт позднее.

☉ Перейдите к сценарию VII «Обитель Дагона».

Сценарий VII: Обитель Дагона

Четверг, 15 сентября 1927 г.
Негелей ранее

Вы стоите у потрескавшихся мраморных ступеней, ведущих в здание Эзотерического ордена Дагона. Все зацепки вели вас сюда. Что бы ни происходило в этом городе — за всем стоит Орден. Вы уверены в этом... Хотя их финальная цель всё ещё ускользает от вас.

Вы замираете перед входом и вслушиваетесь в подозрительную тишину. Когда-то это место, должно быть, впечатляло своей роскошью. Годы запустения и наводнений превратили его почти что в руины: некогда белая краска посерела и облупилась, а большинство колонн вокруг входа начали крошиться. Тем не менее это всё ещё одно из самых пугающих мест в Инсмуте. Несмотря на запустение, от него прямо веет властью. Впрочем нет, не властью, а чем-то помрачнее. Приближающейся невысказанной угрозой.

«Вы готовы? — спрашивает агент Доусон. Его обычное спокойствие испарилось и сменилось невесёлой серьёзностью, сбивающей вас с толку. — Мы у цели. Здесь мы найдём ответы».

Вы не уверены в этом. По сей день все ваши зацепки приводили только к новым вопросам.

Сверьтесь с журналом.

- ☉ Если миссия завершилась успехом, перейдите к **вступлению 1**.
- ☉ Если миссия завершилась провалом, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Агента Харпер похитили, когда она подобралась слишком близко к Ордену, но допрос похитителя не принёс ответов, на которые вы надеялись. Тем не менее теперь вы знаете, что влияние Ордена проникло во все слои общества, от влиятельных фигур до обычных горожан. Финансы, религия, политика... Всё переплетено с делами этого культа, так или иначе. Что хуже, большинство жителей города демонстрируют слепую, фанатичную приверженность Ордену. Их так много, что вы не уверены, можно ли всё ещё назвать Инсмут функционирующим поселением. Неудивительно, что люди здесь так враждебны к чужакам.

Только изучив риф Дьявола, вы начали слой за слоем снимать покровы тайны с Инсмута и видеть спрятанную под ними гниль. Затем вы обнаружили, что скрывает Орден: чудовищных существ, что появляются из глубин и бродят по приливным островкам, вознося молитвы какому-то ужасному божеству. Возможно, это и есть тот самый «Дагон», которому поклоняется Орден.

Сверьтесь с журналом.

- ☉ Если в графе «Восстановленные воспоминания» указано решение держаться вместе, перейдите к **вступлению 3**.
- ☉ В противном случае перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 2: Вы уверены, что агента Харпер похитили, когда она начала изучать деятельность Ордена. Ваше собственное расследование могло бы закончиться тем же, если бы вы не затаились на недельку из-за поднятой местными шумихи. Похоже, влияние Ордена проникло во все слои общества, от влиятельных фигур до обычных горожан. Финансы, религия, политика... Всё переплетено с делами этого культа, так или иначе. Но почему?

Только изучив риф Дьявола, вы начали слой за слоем снимать покровы тайны с Инсмута и видеть спрятанную под ними гниль. Затем вы обнаружили, что скрывает Орден: чудовищных существ, что появляются из глубин и бродят по приливным островкам, вознося молитвы какому-то ужасному божеству. Возможно, это и есть тот самый «Дагон», которому поклоняется Орден.

Сверьтесь с журналом.

- ☉ Если в графе «Восстановленные воспоминания» указано решение держаться вместе, перейдите к **вступлению 3**.
- ☉ В противном случае перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 3: Скри-и-и-ип. Агент Доусон открывает большие входные двери, вы следуете за ним и держитесь неподалёку. Внутри темно и жутко тихо. Лишь слабое журчание воды разносится в залам. «Мне это ни капельки не нравится, — говорит Доусон, когда за вами закрывается входная дверь. Он достаёт оружие, включает фонарик и осматривается вокруг. — Держимся вместе. Так безопаснее». Вы согласно киваете. Орден уже показал, как опасно с ними связываться. Им явно не понравится, что вы рыцете по их штаб-квартире...

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 4: Скри-и-и-ип. Агент Доусон открывает большие входные двери, вы следуете за ним и держитесь неподалёку. Внутри темно и жутко тихо. Лишь слабое журчание воды разносится по залам. «Здесь тихо. Похоже, сегодня никаких церемоний не запланировано. Это хорошо, — говорит Доусон, когда за вами закрывается входная дверь. Он включает фонарик и освещает дверной проём неподалёку. — Давайте разделимся. Так покроем больше территории. Посмотрим, удастся ли нам разобраться, что они тут прячут. Я найду вас чуть позже». Вы киваете и уходите в противоположном направлении...

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка сыщиков

Выполните этот шаг, прежде чем готовить колоду сыщика к игре.

- ☉ Найдите в колодах сыщиков карту «Элина Харпер» и удалите её из игры до конца сценария.

Подготовка к сценарию

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Обитель Дагона», «Агенты Дагона», «Затопленные пещеры», «Сизигия», «Тёмный культ» и «Запертые двери». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ☉ Отложите в сторону ключи следующим образом:
 - ♦ Чёрный, синий, зелёный, фиолетовый и красный лицевой стороной вверх.
 - ♦ Белый и жёлтый лицевой стороной вниз. Перемешайте их, чтобы вы не знали, какой где.
- ☉ Введите в игру следующие локации: «Парадный вестибюль», «Загаженные коридоры», оба экземпляра «Залы на первом этаже», оба экземпляра «Коридора второго этажа» и «Залу на третьем этаже» (см. расклад локаций на следующей странице).
 - ♦ Все сыщики начинают игру в «Парадном вестибюле».
 - ♦ Отложите все остальные локации в сторону, вне игры.
- ☉ Отложите в сторону следующие карты: Оба экземпляра напасти «Сизигия», оба экземпляра напасти «Приливный парад», двусторонний сюжетный актив «Статуя Й'ха-нтлен», врага «Апостол Дагона» и двустороннего врага «Дагон».
- ☉ Если в графе «Восстановленные воспоминания» журнала кампании записано...
 - ♦ ... 4 или меньше воспоминаний, добавьте 5 жетонов ♠ в мешок хаоса.
 - ♦ ... 5–7 воспоминаний, добавьте 2 жетона ♠ в мешок хаоса.
 - ♦ ... 8 или больше воспоминаний, добавьте 5 жетонов ♠ в мешок хаоса.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Это место куда опаснее, чем вы вообще могли себе представить. Запинаясь, вы бежите по тёмным затопленным коридорам в попытке как можно быстрее повторить прошлый маршрут и вернуться к выходу. Наконец вы видите дверь, и ваше сердце пускается в пляс. С выдохом облегчения вы прорываетесь наружу, к безопасности...

... Но увы. У подножья ступеней собралась разъярённая толпа горожан, слишком многочисленная, чтобы вы смогли пробиться через неё. «Скорее! Держите их!» — кричит морщинистая женщина, командующая собравшимися. Вас моментально окружают и хватают. Вы сопротивляетесь и бьётесь в их руках, но всё напрасно. Последнее, что вы помните, — как вас тащат обратно по тёмным залам Ордена навстречу неизвестной судьбе...

☉ Запишите в журнал кампании, что Дагон пробудился.

☉ Перейдите к исходу 1.

Исход 1: Вы лежите на холодном и мокром каменном полу в неизвестном помещении. Ваши руки связаны за спиной. Вы понятия не имеете, как сюда попали. Сознание потихоньку возвращается, и вам удаётся сфокусировать взгляд. Вытянув шею, вы пытаетесь рассмотреть окружение, но в вашей каменной камере слишком темно.

«Я тебя в последний раз спрашиваю. Кто вас прислал?» — раздаётся чей-то голос, глубокий и хриплый, словно кваканье лягушки.

В ответ раздаётся знакомый холодный баритон агента Доусона: «У тебя изо рта воняет. Пробовал зубы почистить?» Несмотря на сарказм, его голос слегка дрожит.

«Твои насмешки лишь маскируют страх внутри, — отвечает голос. — Хорошо. Раз толку от тебя нет, будешь принесён в жертву первым».

Ваши глаза привыкают к темноте. Вы начинаете разбирать силуэт Доусона в другой части камеры. Он стоит на коленях перед металлическим люком в каменном полу. Пожилая фигура в мантии прижимает к горлу Доусона изогнутый нож. Кто-то приподнимает крышку люка, и глаза Томаса расширяются. Он бросает на вас последний отчаянный взгляд, нарочито медленно покачивает головой и тихонько толкает по полу нечто в вашу сторону. Затем фигура в робе толкает его внутрь. Из-за возни и темноты никто не замечает скользящие к вам ключи от машины.

Вы едва успеваете схватить связку и сунуть в карман, как вас толкают вперёд. Две пары мокрых склизких рук хватают вас за плечи, и фигура в мантии подносит нож уже к вашей шее. Всё ваше внимание поглощают огромные немигающие глаза мужчины.

«Осайрос, этих мы тоже нашли в обители Дагона, — объявляет другой голос старейшине в мантии. — Мы считаем, что они же недавно рыскали вокруг рифа Дьявола».

Тот кивает, продолжая держать нож у вашего горла. «Твой черёд, — объявляет он. — Объясни, зачем вы пришли, и мы, возможно, тебя отпустим. Кто вас прислал? Что вы видели?»

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Запишите этот опыт в графу «Непотраченный опыт» журнала кампании, но пока не тратьте его. Вам будет указано потратить опыт позднее.

☉ Если на победном счете есть враг-подозреваемый, запишите в журнал кампании, что привратник Ордена побеждён.

☉ Ведущий сыщик должен выбрать одно:

- ◆ Ничего не говорить Осайросу. Перейдите к исходу 2.
- ◆ Солгать Осайросу. Перейдите к исходу 3.
- ◆ Рассказать Осайросу всё. Перейдите к исходу 4.

Исход 2: Вы вспоминаете, как демонстративно медленно покачал головой Доусон, и понимаете, что он имел в виду. Вы смотрите мужчине прямо в немигающие глаза, сжимаете зубы и молчите. Между вами и дознавателем устанавливается немое понимание. «Хорошо. Твоё неповиновение принесёт тебе лишь медленную мучительную смерть». Металлический люк снова открывается. Внутри темно, хоть глаз выколи. Вы долго и пристально смотрите на своего похитителя.

«Немедленно переправьте украденное ими на маяк, — приказывает Осайрос другой фигуре в мантии. — Пора приступать к нашему великому делу. Никто более не посмеет вмешиваться в дела Ордена. Скоро все поймут естественный порядок жизни». Он кивает остальным, и вас толкают вперёд. Липкие руки отпускают вас, и вы резко проваливаетесь в темноту. Последнее, что вы чувствуете, — удар головой о холодный камень, а затем...

☉ Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ♣ до конца кампании.

☉ Перейдите к интерлюдии IV «Сокрытые истины».

Исход 3: Вам в голову приходит только один выход из этой ситуации. Орден считает, что вы лезете в его дела, поэтому вам придётся убедить их, что вы совершенно ни о чём не знаете и вообще они вам неинтересны. Вы лжёте как никогда прежде и закручиваете сложную историю с целью убедить похитителей, что вы всего лишь оказались в ненужное время в ненужном месте. «А как насчёт твоего невезучего товарища?» — спрашивает дознаватель. Вы отвечаете, что никогда в жизни не встречали этого человека. «Как знать, быть может, ты говоришь правду...» — произносит мужчина. Но едва вы успеваете вздохнуть с облегчением, как он добавляет: «... Но это совершенно неважно. Тебе слишком много известно, и мы заставим тебя замолчать навсегда. Не переживай. Скоро ты присоединишься к нашему роду». Металлический люк снова открывается. Внутри темно, хоть глаз выколи.

«Немедленно переправьте украденное ими на маяк, — приказывает Осайрос другой фигуре в мантии. — Пора приступать к нашему великому делу. Никто более не посмеет вмешиваться в дела Ордена. Скоро все поймут естественный порядок жизни». Он кивает остальным, и вас толкают вперёд. Липкие руки отпускают вас, и вы резко проваливаетесь в темноту. Последнее, что вы чувствуете, — удар головой о холодный камень, а затем...

☉ Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ♣ до конца кампании.

☉ Перейдите к интерлюдии IV «Сокрытые истины».

Исход 4: Уж на такое вы точно не подписывались. Вам ничего больше не остаётся, кроме как выложить дознавателю всю правду в надежде избежать судьбы Доусона. Вы объясняете, что Доусон нанял вас для поисков пропавшего агента, и выкладываете все события прошедших недель, в том числе путешествие к рифу Дьявола и ваше расследование деятельности Ордена. По лицу мужчины расплзается медленная улыбка. «Благодарю за искренность. К сожалению, отплатить я могу лишь одним. Ты слишком много видел, и за это должен замолчать навсегда». Ваше сердце замирает, когда до вас доходит смысл его слов. Металлический люк снова открывается. Внутри темно, хоть глаз выколи.

«Немедленно переправьте украденное ими на маяк, — приказывает Осайрос другой фигуре в мантии. — Пора приступать к нашему великому делу. Никто более не посмеет вмешиваться в дела Ордена. Скоро все поймут естественный порядок жизни». Он кивает остальным, и вас толкают вперёд. Липкие руки отпускают вас, и вы резко проваливаетесь в темноту. Последнее, что вы чувствуете, — удар головой о холодный камень, а затем...

☉ Добавьте в мешок хаоса 1 жетон ♣ до конца кампании.

☉ Перейдите к интерлюдии IV «Сокрытые истины».



Интерлюдия IV: Сокрытые истины

Как только ваш разум возвращается в настоящее, вы начинаете разрабатывать план. План проникновения в царство глубоководных. План, что положит конец их заговору, раз и навсегда. «Это безумие, вы же понимаете?» — спрашивает Харпер. Вы киваете. Конечно, это безумие. Вы провели последние два дня в бегах. Вас преследовали. На вас охотились. Вас истязали.

А ещё вы потратили эти два дня на восстановление своих воспоминаний. И вы просто не можете игнорировать то, что видели. Вы видели божество, в честь которого назван Эзотерический орден Дагона, и понимаете их замысел. Парад небесных тел, неуклонно растущие приливы, бурная переменчивая погода, существа, что приходят из пучины, — всё это связано. И вы это видели. Грядёт потоп, великая катастрофа, что уничтожит человечество. Останутся лишь глубоководные. Великий город, спрятанный в рифах, поднимется вновь и станет центром жизни на Земле.

В вашей памяти ещё остались некоторые пробелы, но вы знаете, что всё это — правда. Весь Инсмут погряз в заговоре. Орден контролирует город благодаря клятвам и сокрытым богатствам, полученным из пучины. Неудивительно, что местные с таким презрением относятся к чужакам вроде вас.

Вы бросаете на Харпер многозначительный взгляд. Она вздыхает и кивает: «Я знаю. По-другому никак». Вместе вы прокладываете курс. Брошенные суда и судёнышки всё ещё разбросаны по всей гавани Инсмута. Под покровом ночи вам придётся захватить одно из них, доплыть до рифа Дьявола и снова спуститься в те допотопные руины в пучине под забытыми островами. Там находится вход в город. Й'ха-нтлеи.

Вы произносите это слово вслух, и по коже пробегают мурашки. Харпер кривится, но вы видите решимость в её твёрдом взгляде. «Я доведу эту миссию до конца, Доусон. Ради тебя».

Вы раскладываете перед собой все найденные зацепки и добытые реликвии. Всё, что вы смогли найти, несмотря на ужасы, что пытались остановить вас. Вы знаете, что путь в Й'ха-нтлеи запечатан. Но должен же быть способ попасть туда. Возможно, у вас уже есть ответы на ваши вопросы...

Сверьтесь с журналом. Найдите и прочтите каждый раздел, соответствующий вашей ситуации. Затем перейдите к следующему тексту.

Если Ужас Дьяволова рифа мёртв и в графе «Восстановленные воспоминания» есть запись «жизненный цикл „глубоководного“»:

Вы изучаете трофей, добытый в жертвенной яме, в которой вы очнулись несколько дней назад. Трофей, что когда-то был частью существа, бившегося с вами у рифа Дьявола. Оно не относилось к «глубоководным», которым поклоняются в Ордене, но вы не можете не заметить сходства между ними. Вы припоминаете, что рыба не перестаёт расти до самой смерти, и задумываетесь. А вдруг это справедливо и для глубоководных? Возможно, это была какая-то древняя раса глубоководных... Нечто настолько старое, что выросло и исказилось до неузнаваемости. И если так, что оно делало на рифе Дьявола? Охраняло Й'ха-нтлеи? А если так, что это сулит вам? Вы решаете захватить трофей с собой в надежде, что он как-то поможет вам в вашей миссии...

Заговор усложняется. Запишите в журнал кампании, что хранитель Й'ха-нтлеи повержен.

Если привратник Ордена побеждён и в колоде любого сыщика находится хотя бы одна из следующих карт — «Венец Й'ха-нтлеи», «Омытый волнами идол», «Покров пробуждения»:

Теперь вы понимаете назначение реликвии, которую нашли на рифе Дьявола. Это не просто символ власти. Это знак отличия, своего рода наследная почётная печать, которую носит страж, охраняющий проход к городу глубоководных. Вы одолели того, чьей судьбой было стать следующим стражем. Теперь реликвия признаёт в вас своего законного наследника. Возможно, с её помощью вам удастся войти в Й'ха-нтлеи...

Заговор усложняется. Запишите в журнал кампании, что Й'ха-нтлеи признаёт в вас законного хранителя.

- ☞ Верните «Томаса Доусона» в коллекцию. Если ранее «Элина Харпер» была частью колоды одного из сыщиков, он может вернуть её в свою колоду.
- ☞ С возвращением части воспоминаний прошлые события немного прояснились. Каждый сыщик теперь может потратить опыт, записанный в журнале кампании в графе «Непотраченный опыт».

Перейдите к сценарию VIII «Сквозь водоворот».



Сценарий VIII: Сквозь водоворот

Ваш план прост. Безрассуден, но прост. Собранные вами свидетельства указывают на то, что за усилением приливов и появлением ужасающих «глубоководных» стоит Эзотерический орден Дагона. Мало того, за последние несколько десятилетий Орден превратил жителей города в пугающих гибридов, проникнув в Инсмут изнутри. Но хуже всего то, что объект поклонения культа — некий Дагон — не одинок. Его супруга Гидра всё ещё дремлет в глубинах под Инсмутом. Дремлет и ждёт пробуждения, чтобы заявить своё право на бескрайний океан.

Из всего этого родился план: снова отправиться на риф Дьявола, спуститься в сокрытый на дне океана город глубоководных и расстроить их замыслы раз и навсегда. Агент Харпер помогает вам загрузить всё необходимое в лодку, которую вам удалось украсть из развалин инсмутских доков. «У нас есть только одна попытка, — говорит Харпер. — Думаю, не нужно напоминать, что случится, если мы потерпим неудачу. — Она устремляет взгляд на затопленные руины Инсмута. — Вы готовы?»

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка к сценарию

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Сквозь водоворот», «Агенты Гидры», «Создания из пучины», «Затопленные пещеры», «Расколотые воспоминания», «Сизигия» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



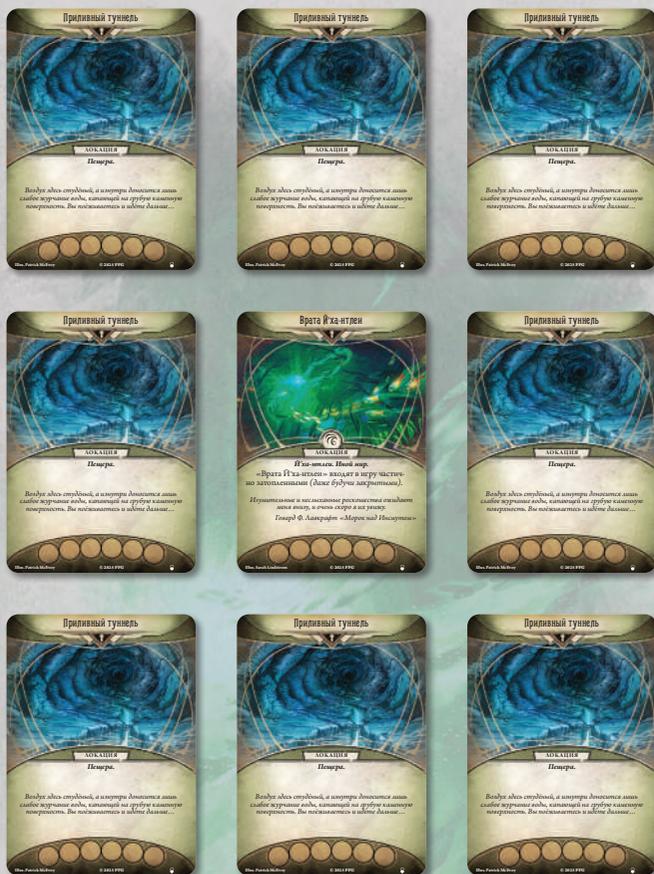
- Сверьтесь с журналом. Выложите каждый из перечисленных ключей — синий, красный, зелёный и жёлтый — следующим образом:
 - Если сыщики раздобыли ключ к Й'ха-нтлеи, выберите сыщика, который берёт под контроль синий ключ. В противном случае отложите его в сторону лицевой стороной вниз.
 - Если сыщики раздобыли карту Й'ха-нтлеи, выберите сыщика, который берёт под контроль красный ключ. В противном случае отложите его в сторону лицевой стороной вниз.
 - Если хранитель Й'ха-нтлеи повержен, выберите сыщика, который берёт под контроль зелёный ключ. В противном случае отложите его в сторону лицевой стороной вниз.
 - Если Й'ха-нтлеи признаёт в вас законного хранителя, выберите сыщика, который берёт под контроль жёлтый ключ. В противном случае отложите его в сторону лицевой стороной вниз.
 - Если отложено меньше 4 ключей, перемешайте лицевой стороной вниз фиолетовый, белый и чёрный ключи. Затем по одному добавляйте каждый из трёх только что перемешанных ключей к отложенным, пока не будет отложено ровно 4 ключа (или 3, если все прочие ключи находятся под контролем сыщиков). Удалите лишние отложенные ключи из игры (если есть). Они не будут использоваться в этом сценарии.
 - Перемешайте все отложенные ключи, чтобы вы не знали, какой где.
- Введите в игру локацию «Врата Й'ха-нтлеи». (Она входит в игру частично затопленной.) Введите в игру все 8 локаций «Приливный туннель» вокруг «Врат Й'ха-нтлеи» (см. расклад локаций ниже).
 - Все сыщики начинают игру во «Вратах Й'ха-нтлеи».
 - Отложите все остальные локации в сторону, вне игры.
- Сверьтесь с журналом.
 - Каждый сыщик, что раздобыл(а) водолазный костюм, начинает игру с сюжетным активом «Водолазный костюм» в своей игровой зоне.
 - Удалите из игры неиспользуемые экземпляры «Водолазного костюма».
- Собирая колоду сцен, используйте только сцену 2а «Город в пучине (вариант I)». Отложите сцены 2а «Город в пучине (вариант II)» и «Город в пучине (вариант III)» в сторону, вне игры.
- Отложите в сторону следующие карты: врага «Ллойгор», врага «Водяное чудовище», двустороннего врага «Гидра» и двустороннего врага «Дагон».
- Добавьте жетоны затопления в резерв жетонов.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.
- Можете начинать.

Соседние локации в Й'ха-нтлеи

В этом сценарии карты локаций размещаются в виде структуры из рядов и столбцов, где каждая локация соседствует хотя бы с одной другой локацией.

- В этом сценарии соседние локации связаны друг с другом.
- Локации соседствуют только по вертикали и горизонтали, но не по диагонали.

Расклад локаций для сцены 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:

- ☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ♠, ♠, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.
- ☉ Сыщики могут сами решить, какие из следующих утверждений правдивы: сыщики раздобыли ключ к Й'ха-нтлеи, сыщики раздобыли карту Й'ха-нтлеи, хранитель Й'ха-нтлеи повержен, Й'ха-нтлеи признаёт в вас законного хранителя.
- ❖ Если хотите сконцентрироваться на истории, выберите все 4 утверждения.
- ❖ Для лёгкого уровня сложности выберите 3 утверждения.
- ❖ Для обычной сложности выберите 2 утверждения.
- ❖ Чтобы было потяжелее, выберите только 1 утверждение.
- ❖ Для максимальной сложности считайте, что ни одно из них не верно.

☉ Ни один из сыщиков не раздобыл водолазный костюм.

Ключи

В этом сценарии ключи представляют собой следующее.

- ☉ Красный: информация о загадочном маршруте в Й'ха-нтлеи и тайнах, укрытых там.
- ☉ Синий: ключ, позволяющий пройти сквозь врата Й'ха-нтлеи и последующие пороги.
- ☉ Зелёный: трофей, доказывающий, что вы достойны войти в Й'ха-нтлеи и говорить с его божествами.
- ☉ Жёлтый: символ, указывающий вашу преданность Й'ха-нтлеи и его божествам.
- ☉ Фиолетовый: мерцающий золотой ключ, открывающий хранилища пучины.
- ☉ Чёрный: обсидиановый ключ, используемый для активации ловушек в городе пучины.
- ☉ Белый: коралловый ключ, один из многих, что служит для навигации по Й'ха-нтлеи.

Подготовка для сцены 2

Подготавливая сцену 2, первым делом выложите локации как изображено ниже. Затем, в зависимости от числа играющих, сделайте следующее:

- 🕒 Если в игре ровно 4 сыщика, ничего не происходит.
- 🕒 Если в игре ровно 3 сыщика, сначала удалите из игры локацию, отмеченную буквой «В», затем подвиньте на 1 ряд выше три локации, что были на 1 ряд ниже локации «В».
- 🕒 Если в игре ровно 2 сыщика:
 - ❖ Сначала удалите из игры локацию, отмеченную буквой «А», затем передвиньте три локации слева от неё (две в том же ряду и одно «Святынище Й'ха-нтлеи» на 1 ряд ниже) на один столбец вправо.
 - ❖ Следом удалите из игры локацию, отмеченную буквой «Б», затем передвиньте три локации справа от неё (две в том же ряду и одно «Святынище Й'ха-нтлеи» на 1 ряд ниже) на один столбец влево.
- 🕒 Если в игре ровно 1 сыщик:
 - ❖ Сначала удалите из игры локацию, отмеченную буквой «В», затем подвиньте на 1 ряд выше три локации, что были на 1 ряд ниже локации «В».
 - ❖ Следом удалите из игры локацию, отмеченную буквой «А», затем передвиньте две локации слева от неё на один столбец вправо.
 - ❖ Наконец, удалите из игры локацию, отмеченную буквой «Б», затем передвиньте две локации справа от неё на один столбец влево.
- 🕒 Каждая локация должна соседствовать с как минимум одной другой локацией.
- 🕒 Не смотрите открытую сторону удалённых из игры локаций.

Расклад локаций для сцены 2



ПРОБЛЕСК XIV

Не читайте, пока не получите прямое указание

Вы снова где-то глубоко под зданием Эзотерического ордена Дагона, выходите из залы, в которой только что сорвали ритуал Ордена. Вы следуете за Доусоном по извилистым затопленным коридорам, по бокам которых выставлены статуи водяных чудовищ и изуродованных монстров. Вы спрашиваете агента, куда вы направляетесь, но тот не отвечает. Наконец вы входите в очередную залу, неотличимую от предыдущих. У её стен выставлено множество статуй, а барельефы на стенах изображают океанские волны, свивающиеся под выстроенными в одну линию небесными телами. Почти всю пещеру занимает знакомый бассейн, в котором угадывается ещё одна огромная дремлющая фигура. К вашему удивлению, перед бассейном замерла взглядывающая в своё тёмное отражение агент Харпер. Она резко оборачивается, услышав ваши шаги, и расслабляется, только когда ей удаётся вас разглядеть. «Дело сделано?» — спрашивает Доусон.

Харпер кивает: «Эта в ближайшее время не проснётся».

«Хорошо. Орден у нас на хвосте. Нужно спешить. Пора в хранилище, забрать то, за чем пришли».

У вас голова идёт кругом. О чём вообще речь? Оба агента одновременно замечают ваше смущение. В комнате устанавливается мрачное взаимопонимание, когда до вас доходит суть происходящего. Бюро прибыло в Инсмут не ради расследования криминальной активности. Они пришли кое за чем другим. А единственные хранилища, которые вы видели в этих глубинах, набиты доисторическими богатствами. Вполне материальными ценностями, что держали на плаву целый город все эти годы. Возможно, обещания именно этих богатств склонили горожан повиноваться Ордену и отринуть человечность.

Задыхаясь от разочарования, вы спрашиваете, была ли хоть крупинка правды в брифинге миссии, выданном вам Доусоном. «Была, — спокойно отвечает тот. — Агент Харпер действительно числилась пропавшей, когда я обратился к вам. Но она была направлена в Инсмут с другой миссией. Миссией, которую мы должны закончить прямо сейчас, иначе всё, над чем мы упорно работали, пойдёт крахом. И вы нам поможете».

Вы скрещиваете руки на груди, демонстрируя неповиновение. Одно дело, когда пара агентов, ради которых вы рисковали жизнью, немного недоговаривает. Совсем другое — помогать им красть сокровища, ещё и по приказу правительства, ещё и когда столько всего поставлено на кон.

«Не думаю, что вы понимаете, — отвечает Доусон на удивление ровным голосом. — В данный момент вы работаете на бюро и подчиняетесь мне. И вы будете делать то, что я скажу». Молчаливое напряжение нарастает, и вы замечаете, как рука Доусона немного дёргается в сторону кобуры. Он что, действительно готов зайти настолько далеко?..

В ту же секунду вы слышите крики дальше по коридору. «Вот дерьмо. Они уже здесь!». Доусон оборачивается к Харпер и тихо, но отрывисто командует: «Выйди через проход, ведущий к рифу Дьявола. Мы пойдём обратно. Встретимся в хранилище».

Следующие минуты сливаются в одну сплошную полосу. Доусон и Харпер разделяются. Несмотря на гнев, вы следуете за агентом Доусоном. По крайней мере, вам знаком маршрут, которым он направляется. За вами катятся крики и топот множества ног. Вы не успеваете уйти слишком далеко, и вас загоняют в угол. Вам преграждает путь пожилой мужчина с широкими немигающими глазами и в длинной мантши. «Взять их», — командует он. Дальше в памяти остались лишь вспышки ужаса. Допрос. Тёмный сырой провал. Участь Доусона. Харпер находит вас на пляже...

... Возвращаясь к реальности, вы оборачиваетесь к Харпер. Кажется, она поняла, что вы только что видели. Её рука тянется опасно близко к оружию. «Дьявол, — выплёвывает она. — Я надеялась, что вы не вспомните нашу последнюю встречу в этой комнате... — Она шумно и прерывисто вдыхает, пока вы сверлите друг друга взглядами. — Ну, что теперь? — спрашивает Харпер. — Я должна закончить работу. Попытайтесь мне помешать?»

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: *жгучее предательство*.

Сыщики должны выбрать одно:

- ☑ Помочь Харпер завершить её миссию. Введите отложенную сцену «Город в пучине (вариант II)» в игру рядом с текущей сценой. На ней представлена новая альтернативная цель.
- ☑ Отказать Харпер. Найдите на руках, в колодах и сбросах игроков и всех игровых зонах сюжетный актив «Элина Харпер» и удалите его из игры. Введите отложенную сцену «Город в пучине (вариант III)» в игру рядом с текущей сценой. На ней представлена новая альтернативная цель.



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Исход не достигнут, поскольку все сыщики побеждены: Песнопения глубоководных достигают высшей ноты. Неземные стены Й'ха-нтлеи изгибаются и деформируются у вас на глазах, словно лёгкие, пытающиеся вдохнуть. Воздух становится разреженным. Вода просачивается сквозь стены. Теперь ничто не остановит прилив. Ничто не остановит великий потоп. Триумфальный рёв разносится по городу, и жители пучины поднимаются, чтобы встретить его ликованием. В изнеможении вы валитесь на пол. Ваша история закончится здесь и сейчас. История человечества — следующая на очереди.

☉ **Перейдите к исходу 8.**

Исход 1: Вы мчитесь к выходу из подводного города, отчаянно надеясь выбраться живьём. Вы ощущаете уже знакомое движение водных потоков, когда оказываетесь по другую сторону неземного порога. Ваше сердце продолжает бешено колотиться, пока вы наконец не всплываете на поверхность воды. В изнеможении вы падаете на выступающую скалу.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики выбрались из Й'ха-нтлеи.
- ☉ Добавьте и «Дагона», и «Гидру» на победный счёт. Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает 2 физических травмы в подводных похождениях.
- ☉ Проверьте, есть ли на победном счету сцена 2b «Нарушая парад».
 - ❖ Если есть, перейдите к **исходу 2**.
 - ❖ Если нет, перейдите к **исходу 3**.

Исход 2: Выйдя из пещеры на рифе Дьявола, вы поднимаете глаза к небу и с облегчением замечаете, что солнце и луна больше не находятся на одной линии. Прилив, кажется, тоже отступает. Похоже, море наконец успокоилось.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что заговор глубоководных сорван.
- ☉ Сыщики победили в кампании!
- ☉ Проверьте, есть ли на победном счету другой экземпляр сцены 2b.
 - ❖ Если на победном счету есть сцена 2b «Заговор воплощён», перейдите к **исходу 4**.
 - ❖ Если на победном счету есть сцена 2b «Заговор раскрыт», перейдите к **исходу 5**.
 - ❖ Если нет, перейдите к **эпилогу**.

Исход 3: Выйдя из пещеры на рифе Дьявола, вы поднимаете глаза к небу, и ваше горло сжимается от ужаса. Луна и солнце всё ещё застыли в неестественном параде, а море продолжает наступать на сушу.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что потоп начался.
- ☉ Проверьте, есть ли на победном счету другой экземпляр сцены 2b.
 - ❖ Если на победном счету есть сцена 2b «Заговор воплощён», перейдите к **исходу 6**.
 - ❖ Если на победном счету есть сцена 2b «Заговор раскрыт», перейдите к **исходу 7**.

Исход 4: Агент Харпер нарушает молчание первой: «Мы сделали это. Не могу поверить, что мы сделали это». Вы киваете. Вы не только остановили глубоководных, но и помогли Харпер завершить её миссию. Она роется в своих вещах, находит ярко-оранжевый сигнальный пистолет, заряжает в него ракету и с торжествующей улыбкой запускает в небо полосу яркого света. «За нами придут с минуты на минуту. Уверена, вас щедро отблагодарят за помощь. Если вы, конечно же, согласитесь никому и никогда не рассказывать обо всём этом». Вы снова киваете. Как будто вам кто-то вообще поверит.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что миссия Харпер завершилась успехом.
- ☉ Каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно.
- ☉ Перейдите к **эпилогу**.

Исход 5: Агента Харпер нигде не видно. Возможно, она не выбралась из города живой. Вы не теряете надежды, что она где-то рядом. Но вы чувствуете и облегчение. По крайней мере, больше никто и никогда не сможет воспользоваться сокровищами Й'ха-нтлеи, чтобы манипулировать человечеством. Ни правительство, ни глубоководные — никто.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сокровища глубоководных утеряны навсегда.
- ☉ Каждый сыщик получает 3 опыта дополнительно.
- ☉ Перейдите к **эпилогу**.

Исход 6: Агент Харпер нарушает молчание первой: «Что ж. Миссия выполнена, полагаю». Вы прикусываете губу. Да, может быть, она и завершила свою миссию, но последствия ритуала глубоководных останутся с человечеством навсегда. Она роется в своих вещах, находит ярко-оранжевый сигнальный пистолет, заряжает в него ракету и с торжествующей улыбкой запускает в небо полосу яркого света. «За нами придут с минуты на минуту. Потом мы взорвём этот городишко к чертям, и, надеюсь, на этом всё будет кончено», — говорит она. Вы сомневаетесь. Основной ущерб уже нанесён. Закончится ли это вообще когда-нибудь? Или вы просто оттягиваете неизбежное?

- ☉ Запишите в журнал кампании, что миссия Харпер завершилась успехом... но какой ценой?
- ☉ Каждый сыщик получает 2 ментальные травмы, осознав, что мир больше не будет прежним.
- ☉ Сыщики победили в кампании?..

Исход 7: Агента Харпер нигде не видно. Возможно, она не выбралась из города живой. Вы не теряете надежды, что она где-то рядом. Но вы чувствуете и облегчение. По крайней мере, больше никто и никогда не сможет воспользоваться сокровищами Й'ха-нтлеи, чтобы манипулировать человечеством. Ни правительство, ни глубоководные — никто. Вы снова вглядываетесь в волны, бушующие на горизонте. Кажется, наводнение остановилось. Возможно, вы нанесли глубоководным и их повелителям достаточный вред, чтобы сорвать их ритуал. А может быть, они просто выжидают, чтобы попробовать снова. Действительно ли всё закончилось? Или вы просто оттягиваете неизбежное?

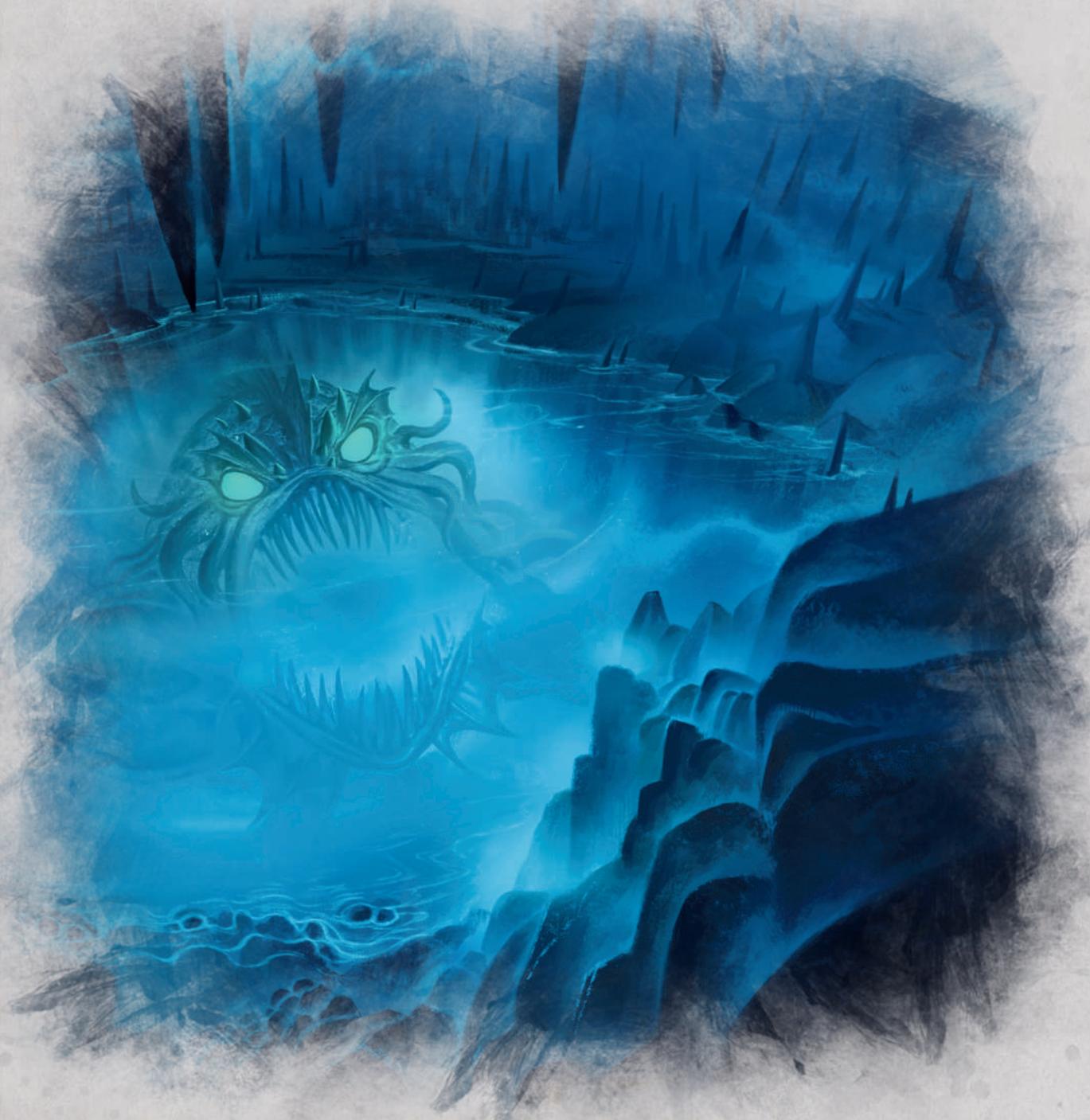
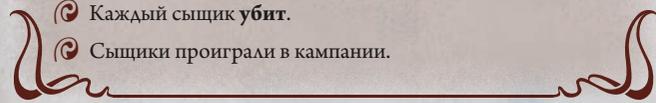
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сокровища глубоководных уничтожены... но какой ценой?
- ☉ Каждый сыщик получает 2 ментальные травмы, осознав, что мир больше не будет прежним.
- ☉ Сыщики победили в кампании?..

Исход 8: По завершении ритуала под растущее море первым уходит восточное побережье США. Вскоре за ним следует весь континент. Ледяные полосы тают, и вода поглощает всю Землю. Города пали. Человечества больше нет. Всё, что осталось, — это бескрайний океан и застывшие в линию небесные тела, обозревающие его сверху. И, конечно же, новые правители новой Земли: Гидра, Дагон и их дети.

☉ Запишите в журнал кампании, что глубоководные потопили всю Землю.

☉ Каждый сыщик **убит**.

☉ Сыщики проиграли в кампании.



Эпилог

Читайте, только если получите прямое указание сделать это.

Поездка домой в Аркхэм проходит в тишине. После всего, что вам пришлось пережить, тишина могла бы показаться умиротворяющей... Но вы остались наедине со своими мыслями — мыслями об Инсмуте, о глубоководных, об огромных монстрах, обитающих в пучине под тёмными волнами. Вы то и дело поглядываете в зеркало заднего вида, ожидая увидеть свет фар преследователей, желающих вашей смерти, или светящиеся немигающие глаза водяного ужаса на заднем сиденье, а может, и холодный, мёртвый взгляд Томаса Доусона, мутировавшего почти до неузнаваемости. Но вы не видите ничего из этого. Лишь пустую дорогу.

Вы вздыхаете и ещё раз прокручиваете в голове события нескольких последних недель. Вроде бы в голове собралась полная картина произошедшего, но всё равно чего-то не хватает. Ещё один пробел в ваших воспоминаниях...

Сверьтесь с журналом.

Если в графе «Восстановленные воспоминания» есть все 14 из следующих записей, прочтите **Проблеск XV**. В противном случае перейдите к **эпилогу I**.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Встреча с Томасом Доусоном | <input type="checkbox"/> Обнаружение богомерзкой мантии |
| <input type="checkbox"/> Битва с морским дьяволом | <input type="checkbox"/> Обнаружение таинственной реликвии |
| <input type="checkbox"/> Решение держаться вместе | <input type="checkbox"/> Разговор с мистером Муром |
| <input type="checkbox"/> Встреча с тайным культом | <input type="checkbox"/> Жизненный цикл «глубоководного» |
| <input type="checkbox"/> Сделка с Джо Сарджентом | <input type="checkbox"/> Жгучее предательство |
| <input type="checkbox"/> Проверенная зацепка | |
| <input type="checkbox"/> Стороннее вмешательство | |
| <input type="checkbox"/> Побег из тюрьмы | |
| <input type="checkbox"/> Обнаружение необычного идола | |

Эпилог I: ... Вы отгоняете ощущение прочь. Это уже неважно. Всё позади. Инсмут, Дагон, Гидра, Й'ха-нтлеи... Всего лишь ужасное воспоминание, которое вы хотели бы забыть. Вам не впервые терять память. Ваша нога вдавликает педаль газа в пол. Чем быстрее вы уберётесь из этого адского местечка, тем лучше.

ПРОБЛЕСК XV

Не читайте, пока не получите прямое указание

Вы снова в офисе агента Доусона в Бостоне. Он ненадолго отлучился, чтобы забрать документы, которые вы должны подписать. Скорее всего, какое-то соглашение о неразглашении: вы не должны никому рассказывать о том, что видели и слышали во время работы на правительство, и всё такое. Проходит ещё несколько минут. Вы расхаживаете по кабинету туда-сюда, изучая разбросанные повсюду книги и карты. Некоторые из них довольно безобидны — медицинский учебник, история Новой Англии, трактат по анатомии водяных обитателей Атлантики, — но чем дальше, тем более странными становятся книги в этой коллекции.

Забредя в «хозяйскую» часть кабинета, вы замечаете, что множество книг, конвертов и документов на столе лежат прямо поверх развёрнутой карты. Вы решаете попытаться удачу и взглянуть на неё, раз уж Доусона что-то задержало. Отодвинув парочку предметов, вы внимательно изучаете карту. Она оказывается схемой мирового океана, испещрённой множеством свежих чернильных пометок. Рядом лежит перьевая ручка.

Отметки Доусона, мягко говоря, любопытны. Их примерно дюжина, и они разбросаны по совершенно разным морям. Некоторые находятся у берегов разных континентов, некоторые — прямо посередине океана. Такие отмечены широким кругом, видимо, точное местоположение неизвестно. Рядом с каждой нацарапаны странные слова. П'тха'вей — рядом с северной Атлантикой, возле Гренландии. Йхе'нтхалла — в южной Атлантике, недалеко от берегов Африки. Р'лех — далеко в южной части Тихого океана. Тх'алл-иева — рядом с Австралией в восточной части Индийского океана. И как минимум ещё десяток, некоторые отмечены знаком вопроса, как будто информация о них неполна. Вы осторожно отодвигаете книгу, закрывающую Северную Америку и видите ещё одну пометку у берегов Массачусетса. Й'ха-нтлеи.

Вы ударяете по тормозам и с визгом останавливаетесь в настоящем. Нет. Не может быть. Ваше сердце комом подсакивает в горло, когда приходит осознание. Нет!..

Й'ха-нтлеи не был «домом глубоководных». Вернее, был... но всего лишь одним из многих.

Запишите в графу «Восстановленные воспоминания» журнала кампании: ужасная правда.



Список достижений

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

- Да сдохни уже наконец:** Победите врага «Амальгама» 5 и более раз за одно прохождение сценария «Яма отчаяния».
- Элементарно, Доусон:** Назовите правильно и *подозреваемого*, и *укрытие* в сценарии «Исчезновение Элины Харпер».
- Нас не догонят:** Уничтожьте каждую преграду в сценарии «В пучину».
- Штраф за превышение:** Доберитесь до Фэлкон-Пойнт, не останавливая ни один транспорт по своей воле, не покидая их и не проезжая по «Объезду» в сценарии «Кошмар на полном ходу».
- Это вас заперли здесь со мной:** Завершите сценарий «Свет в тумане», не позволив схватить ни одного сыщика.
- Как рыба в воде:** Завершите сценарий «Сквозь водоворот» так, чтобы к его концу каждый сыщик всё ещё носил свой «Водолазный костюм».
- Родителей не разбуди:** Завершите сценарии «Обитель Дагона» и «Сквозь водоворот», не пробудив ни Дагона, ни Гидру.
- Особенности национальной рыбалки:** Победите 20 врагов-глубоководных. Ведите счёт, делая пометки в журнале кампании.
- Полный набор брони:** Разыграйте «Венец Й'ха-нтлеи», «Омытый волнами идол» и «Покров пробуждения» в одном сценарии так, чтобы все три одновременно были в вашей игровой зоне.

«Итак, вы очнулись в комнате...» Соберите каждое из следующих воспоминаний во время прохождения кампании «Заговор в Инсмуте»:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Встреча с Томасом Доусоном | <input type="checkbox"/> Побег из тюрьмы |
| <input type="checkbox"/> Битва с морским дьяволом | <input type="checkbox"/> Обнаружение необычного идола |
| <input type="checkbox"/> Решение держаться вместе | <input type="checkbox"/> Обнаружение боготерзкой мантии |
| <input type="checkbox"/> Встреча с тайным культом | <input type="checkbox"/> Обнаружение таинственной реликвии |
| <input type="checkbox"/> Сделка с Джо Сарджентом | <input type="checkbox"/> Разговор с мистером Муром |
| <input type="checkbox"/> Проверенная зацепка | <input type="checkbox"/> Жизненный цикл «глубоководного» |
| <input type="checkbox"/> Стороннее вмешательство | <input type="checkbox"/> Жгучее предательство |
| <input type="checkbox"/> Рыбка покрупнее: Завершите кампанию «Заговор в Инсмуте», не победив ни одного врага-глубоководного. | <input type="checkbox"/> Ужасная правда |
| <input type="checkbox"/> Красная линия: Победите в кампании «Заговор в Инсмуте», используя как минимум три ультиматума. | |
| <input type="checkbox"/> Эксперт по Инсмуту: Победите в кампании «Заговор в Инсмуте» на экстремальном уровне сложности. | |

Вариант «Колода из прошлого»

Попробуйте этот уникальный вариант прохождения кампании «Заговор в Инсмуте» для ещё более захватывающего и тематического игрового опыта.

В начале кампании запишите, какие карты входят в вашу стартовую колоду. Это будет ваша «колода из прошлого». Эта записанная версия вашей колоды не улучшается, но вы можете тратить опыт на улучшение основной колоды по обычным правилам. Во время каждого сценария из прошлого («Исчезновение Элины Харпер», «Риф Дьявола» и «Обитель Дагона») используйте колоду из прошлого вместо обычной колоды. Вы всё ещё можете тратить опыт между сценариями на улучшение своей основной колоды по обычным правилам, как указано в книге сценариев, в том числе опыт, полученный во время сценариев из прошлого.

Например: Анастасия начинает кампанию «Заговор в Инсмуте» с учётом варианта «Колода из прошлого». В начале кампании её колода из прошлого и основная колода совпадают. После сценария «Яма отчаяния» она вносит в журнал заработанные б опыта и тратит их на улучшение своей основной колоды, но колода из прошлого остаётся без изменений. Анастасия использует колоду из прошлого в сценарии «Исчезновение Элины Харпер», но тратит опыт из того сценария на улучшение основной колоды, которую она использует в сценарии «В пучину». И так далее.

От разработчика

Поздравляем вас с завершением кампании «Заговор в Инсмуте»!

«Морок над Инсмутом» — одна из самых любимых читателями историй Лавкрафта. Введя в сюжет ветхий и враждебный Инсмут, он нагнетает напряжение слой за слоем, вынуждая читателя сгорать от любопытства: «Да что, чёрт возьми, творится в этом странном городе?» К моменту, когда протагонист поймёт, что он в опасности, та опасность уже будет гнаться за ним по пятам. Но что поистине запоминается, так это сюжетный поворот в конце.

Создавая историю «Заговора в Инсмуте», мне хотелось сохранить ощущения таинственности и напряжения, но без опоры на костыли уже известного сюжета. Мне не хотелось повторять поворот из «Морока над Инсмутом». Вместо этого было решено сконцентрироваться на глубоководных — их мотивах, их методах и их особенном оттенке ужаса. Как мог бы выглядеть заговор глубоководных с целью получить мировое господство? И как другой заговорщик — например федеральный агент — может попытаться его сорвать? И что он может получить в процессе?

Добавление в историю ФБР в лице Томаса Доусона и Элины Харпер дало нам персонажей, к которым игрок может почувствовать симпатию. Что важнее, бюро добавляет новый слой таинственности. Теперь в этом заговоре два кукловода: глубоководные и правительство.

Чтобы ещё сильнее закрутить сюжет, было решено разделить сценарии на две временные линии и вынудить игрока проживать их в нелинейном порядке. Три из восьми сценариев происходят во «флешбеках» (проблесках воспоминаний), позволяя игрокам получить дополнительный контекст о том, что произошло до старта кампании. Мало того что потеря памяти стала таким «крючком», способным зацепить игроков с самого первого сценария, это ещё и привело к разработке проблесков как центральной механики. Поиски потерянных воспоминаний дают игрокам «долгосрочную цель» и добавляют кампании реиграбельности. Наконец, это позволяет спрятать поглубже самую главную тайну, которую можно обнаружить, только если ну очень хорошо поработать над восстановлением своей памяти.

Надеюсь, вам понравилось качаться на волнах воспоминаний в Инсмуте. Городец встретил вас довольно прохладно, м? Ничего, в следующей кампании мороз будет стоять покрепче...

М. Дж. Ньюман

СЫЩИКИ

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

Заметки

Восстановленные воспоминания

УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ

□ ЯМА ОТЧАЯНИЯ
- КУСОЧКИ ГОЛОВОЛОМКИ

□ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ
ЭЛИНЫ ХАРПЕР

- СИЗИГИЯ
- В ПУЧИНУ

□ РИФ ДЬЯВОЛА

- УКРЫТЫЕ ВОЛНАМИ

□ КОШМАР НА ПОЛНОМ
ХОДУ

□ СВЕТ В ТУМАНЕ

□ ОБИТЕЛЬ ДАГОНА

- СОКРЫТЫЕ ИСТИНЫ

□ СКВОЗЬ ВОДОВОРОТ

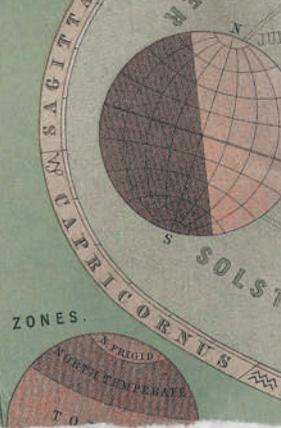
- ЭПИЛОГ

OF THE SUN AS SEEN FROM THE PLANETS.



THEORY OF

THE ZODIAC represents that path in the heavens which the Sun seems to describe by the Earth's revolution around it. It is divided into twelve equal parts or Signs, each of which contains thirty Degrees.



МЕШОК ХАОСА



Подозреваемые

- Брайан Бернш
- Омера Тилман
- Дэвид Лумми
- Барнабас Марш
- Зейдон Ашлен
- Роберт Френсис

Возможные упрямцы

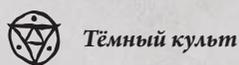
- Инцидентная торжия
- Прибрежные трущобы
- Переулиц Костюрова
- Доли на Уотер-стрит
- Эзотерический орган Дагона
- Нью-Йорк-Трип

Символы наборов контактов

 Агенты Гидры	 Прилив
 Агенты Дагона	 Расколотые воспоминания
 В пучину	 Риф Дьявола
 Затопленные пещеры	 Свет в тумане
 Кошмар на полном ходу	 Сизигия
 Исчезновение Элины Харпер	 Сквозь водоворот
 Местные	 Создания из пучины
 Обитель Дагона	 Туман над Инсмутом
 Поломка	 Яма отчаяния

Из базовой коробки:

 Агенты Ктулху	 Ночные призраки
 Аравнее зло	 Охваченные страхом
 Запертые двери	 Пронизывающий холод
 Крысы	 Полуночные маски



Указатель

Ключи.....	2
Жетоны затопления.....	3
Жетоны благословения и проклятия.....	3
Приливные туннели.....	4
Глубины.....	4
Проблемки воспоминаний.....	5
В поисках агента Харпер.....	10
Преграды.....	15
Транспорт.....	20, 25
Двигается/Стоит.....	25
Дорога X.....	25
Трата ключей.....	32

© 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.

Создатели игры

Авторы дополнения «Заговор в Инсмуте. Кампания»: М. Дж. Ньюман и Джереми Цвирн при уч. Джозайи «Дюка» Харриста

Продюсер: Молли Гловер

Редактор: Джеремайя Дж. Шоу

Корректор: Алисса Барринджер

Специалист по правилам игры: Алекс Уэрнер

Менеджер линейки продуктов: Кейтлин Макграт

Менеджер по гейм-дизайну: Пол Клекер

Графический дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен при уч. Райана Колинза

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм

Автор иллюстрации на коробке: Томаш Йедрушек

Арт-директор: Дебора Гарсия и Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Кара Сентелла-Данк, Филип Д. Генри и Кейт Суэйзи

Специалист по контролю качества: Зак Тьюальтомас

Проектные менеджеры: Джастин Энгер и Остин Литцлер

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Директор по развитию продукта: Джим Картрайт

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Глава студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Андреа дель'Аньезе, Коди Андерсон, Далия Берковиц, Дэйн Бикотт, Шеннон Бикотт, Кэди Билеки, Джо Билеки, Джон Бэгли, Юйчи Ван, Зак Варберг, Шелли Даниэле, Эндрю Джаниба, Дэн Жиллетт, Джейкоб Карнин, Райли Коалби, Стивен Коулман, Кейси Лент, Грегвар Лефевр, Гэри Ли, Кенни Линг, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Джош Макклои, Кевин Макленитен, Джозеф Матч, Адам Нельсон, Реббека Нельсон, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Скарлетт Реверман, Лори Редман, Стивен Редман, Александер Скелгс, Аарон Странк, Майкл Странк, Бен Уилкинсон, Ник Уиллис, Оуэн Уэлдон, Джулия Фаэта, Джереми Фредин, Патрик Хаггерти, Джеймс Хоуэлл, Авита Шарма, Винсент Шварц.

Особая благодарность всем нашим бета-тестировщикам.

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: Сергей Вакуленко

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

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

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



FANTASY
FLIGHT
GAMES



Играть интересно