

ARKHAM HORROR[®]

THE CARD GAME

Руководство по кампании НАСЛЕДИЕ ДАНВИЧА

Их руки сжимают твое горло, хоть ты Их и не видишь...

«Я намерен предать огню его отвратительный дневник, а вы поступили мудро, взорвав этот каменный алтарь и разрушив все эти каменные кольца на вершинах холмов. Подобные сооружения служат для вызова существ, подобных тем, кого столь любила семья Уотли...»

- Г.Ф. Лавкрафт, «Ужас Данвича».

Наследие Данвича – это кампания для карточной игры Ужас Аркхэма для 1-4 игроков. Она состоит из следующих сценариев: «Внеклассная работа» и «Казино всегда в выигрыше», которые входят в состав дополнения-делюкса. «Мискатонский музей», «Экспресс округа Эссеко», «Кровь на алтаре», «Необъятный и незримый», «Там, где ждет твоя судьба», «Затерянный во времени и пространстве» входят в состав шести одноименных отдельных дополнений, входящих в цикл *Наследие Данвича*.

Дополнительные правила

«Exile» (Удалите карту из игры).

Некоторые карты игроков в цикле *Наследие Данвича* должны быть удалены из колоды при использовании. При этом она удаляется из игры и убирается к остальным свободным (неиспользуемым) картам. Во время игры в режиме кампании, удаленная таким образом карта должна быть куплена за очки опыта снова (между сценариями), если вы желаете снова включить ее в состав своей колоды. Если удаление карт уменьшило общее количество карт в вашей колоде ниже требуемого значения, то при покупке карт между сценариями вы должны

приобрести карты в колоду, увеличив их количество до заданного значения (в этом случае приобретение карт 0 уровня будет для вас бесплатным, пока вы не достигните нужного количества карт в колоде).

Подготовка кампании

Для подготовки кампании *Наследие Данвича*, проделайте следующие действия в указанном ниже порядке.

1. Выберите сыщика(ов);
2. Каждый игрок подготавливает свою колоду;
3. Выберите уровень сложности;
4. Подготовьте жетоны хаоса.

◆ **Легкий** (*хочу только сюжет*):

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ **Стандартный** (*мне нужно испытание*):

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ **Тяжелый** (*мне требуется откровенный кошмар*):

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ **Эксперт** (*хочу настоящего Ужаса Аркхэма*):

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Символ дополнения

Карты кампании «*Наследие Данвича*» определяются по этому символу внизу каждой карты.



Пролог

Доктор Генри Армитаж налил себе стакан вина и сел за свой письменный стол, жестом приглашая вас сесть напротив. «Я приношу свои извинения за столь короткое письмо», - начал он. У него было бледное лицо, и он с беспокойством морщил потный лоб.

Армитаж был главным библиотекарем Мискатонского университета и вашим бывшим преподавателем. Он отправил вам письмо с просьбой о помощи, и вы приехали в его дом в Саутсайде. Войдя в дом, вы были сильно удивлены царившему вокруг беспорядку, что было не свойственно аккуратному Доктору. Его стол был завален книгами и записками, а у камина на полу лежала пустая бутылка из-под вина.

Хозяин дома взял короткую паузу, чтобы собраться с мыслями. «Я ищу двух моих коллег – Доктора Франсиса Моргана, профессора археологии, и Уоррена Райса, профессора-лингвиста. Мы с Уорреном должны были встретиться за ужином, чтобы обсудить важные результаты исследований, но он не пришел. Более того, он исчез. Сначала я не придавал этому особого значения, но у меня сразу появилось странное чувство... Очень знакомое чувство». Вы никогда раньше не видели Армитажа таким взволнованным. Его руки дрожали, когда он тянулся к бокалу на столе. «Я пытался найти Франсиса в надежде, что он знает, где находится Уоррен, но не смог. Как мне сообщили, последнее время Франсис много времени проводил в игорных домах. Мне нужна ваша помощь, потому что я подозреваю, что Уоррен может быть в беде. Я был бы крайне признателен вам, если бы вы смогли помочь мне отыскать его. Но, возможно, стоит сперва найти Франсиса.

❶ Сыщики должны выбрать одно из следующих решений:

❖ Профессора Уоррена Райса последний раз видели на работе поздно ночью в корпусе гуманитарных наук Мискатоникского университета. Давайте сперва отправимся туда.

Играйте сценарий «1 – А: Внеклассная работа», если вы хотите сначала найти Профессора Уоррена Райса.

❖ Доктора Франсиса Моргана последний раз видели играющим в клубе «Клевер», высококлассном заведении с дорогой выпивкой и игорным залом. Давайте сперва поговорим с ним.

Играйте сценарий «1 – В: Казино всегда в выигрыше», если вы хотите сначала найти Доктора Франсиса Моргана.

Сценарий 1-А: Внеклассная работа

Доктор Армитаж опасается, что его коллега Профессор Уоррен Райс может быть в беде, и он просит вас помочь ему с поисками друга. Учитывая, что Профессор Райс пропал всего несколько часов назад, излишнее беспокойство Армитаж вызывает недоумение.

Подготовка

- 1) Найдите все карты, имеющие следующие символы наборов:



- 2) В зависимости от следующих обстоятельств, возьмите необходимую версию локации «Кабинеты преподавателей»

- ◆ Если «Внеклассная работа» - первый сценарий кампании, используйте локацию «Кабинеты преподавателей»:


«Еще далеко до рассвета». Отложите ее из игры. Версия локации «Кабинеты преподавателей: Поздний час» не используется, уберите ее из игры.

- ◆ Если вы уже завершили сценарий «Казино всегда в выигрыше», используйте локацию «Кабинеты преподавателей: Поздний час». Отложите ее из игры. Версия локации «Кабинеты преподавателей: Еще далеко до рассвета» не используется, уберите ее из игры.

- 3) Отложите из игры следующие карты: «Джаз» Муллиган, Алхимическая смесь, Эксперимент, Профессор Уоррен Райс, Общежитие и Алхимическая лаборатория.
- 4) Положите локации Мискатоникский внутренний двор, Библиотека Орна, Корпус гуманитарных наук, Студенческий клуб, Научный корпус и Административный корпус в игру. Сыщики начинают игру в локации Мискатоникский внутренний двор.
- 5) Перемешайте остальные карты столкновений и сформируйте колоду столкновений.

Рекомендуемое расположение локаций





Не читайте этот текст до окончания сценария!

Если сыщики не достигли развязки (все сыщики отступили или были побеждены): Вы слышите крики, доносящиеся из северной части кампуса, когда бежите прочь из университета. Карета скорой помощи проносится мимо вас, и вы опасаетесь худшего. Спустя несколько часов вы узнаете, что «какая-то бешеная собака» пробралась в общежитие и напала на студентов. Многие пострадали или были убиты.

- ❶ Запишите в Лист кампании, что «Профессор Уоррен Райс был похищен».
- ❷ Запишите в Лист кампании, что «Сыщики не смогли спасти студентов». Теперь вас преследует чувство вины. Добавьте 1 жетон хаоса в мешок до конца кампании.
- ❸ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе. Каждый сыщик получает по 1 дополнительному очку опыта за произошедшие ночью события.
- ❹ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию 1-В: Казино всегда в выигрыше. Иначе перейдите к Интерлюдии 1: Судьба Армитажа.

Развязка 1: Вы находите Профессора Райса связанным в шкафу, стоящем в его кабинете. Оказавшись на свободе, он рассказывает вам, что подозрительные мужчина и женщина следили за ним на протяжении нескольких часов. Они напали

на него в кабинете и связали. Причин, по которым они сделали это, Райс не знал. Вы рассказали профессору, что вас послал Доктор Армитаж. Райс облегченно выдохнул, а затем сообщил, что Доктор Морган также может быть в опасности. Из-за наличия подозрительных личностей, охотящихся за Профессором Райсом, вы решаете, что лучше всего проводить его за пределы территории университета как можно скорее. Выходя из университета, вы слышите крики, доносящиеся из северной части кампуса. Карета скорой помощи проносится мимо вас, и вы опасаетесь худшего. Спустя несколько часов вы узнаете, что «какая-то бешеная собака» пробралась в общежитие и напала на студентов. Многие пострадали или были убиты.

- ❶ Запишите в Лист кампании, что «Сыщики спасли Профессора Уоррена Райса». Любой сыщик может добавить его карту в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.
- ❷ Запишите в Лист кампании, что «Сыщики не смогли спасти студентов». Теперь вас преследует чувство вины. Добавьте 1 жетон хаоса в мешок до конца кампании.
- ❸ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.
- ❹ Перейдите к сценарию 1-В: Казино всегда в выигрыше.

Развязка 2: Вы нажимаете каждый рычаг пожарной тревоги на своем пути и направляете студентов к северному выходу из здания, а далее за пределы университетского двора. Они не понимают, что здесь происходит, но вы считаете, что любые объяснения могут только навредить им. Спустя несколько минут

ужасный вопль проносится по внутреннему двору университета. Вы просите студентов оставаться на месте, а сами идете к общежитию. К сожалению, вы не находите никаких следов странного существа. Это факт больше пугает вас, чем позволяет облегченно вздохнуть. Вы спешите к кабинетам преподавателей в поисках Профессора Райса, но нигде не можете найти его.

- ❶ Запишите в Лист кампании, что «Профессор Уоррен Райс был похищен».
- ❷ Запишите в Лист кампании, что «Студенты были спасены».
- ❸ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.
- ❹ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию 1-В: Казино всегда в выигрыше. Иначе перейдите к Интерлюдии 1: Судьба Армитажа.

Развязка 3: После того как вы уничтожили странное и ужасное существо из алхимической лаборатории, вы бежите к кабинетам преподавателей в поисках Профессора Райса. Когда вы обегаете в комнату, его там уже нет.

- ❶ Запишите в Лист кампании, что «Профессор Уоррен Райс был похищен».
- ❷ Запишите в Лист кампании, что «Эксперимент



был уничтожен».

- ❸ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.
- ❹ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию 1-В: Казино всегда в выигрыше. Иначе перейдите к Интерлюдии 1: Судьба Армитажа.

Развязка 4: Вы очнулись измощенными и ранеными спустя несколько часов. Вы не уверены, что именно видели, но кошмарный образ прочно отпечатался в вашем сознании. От других выживших вы узнаете, что «какая-то бешеная собака» пробралась в общежитие и напала на студентов. Многие пострадали или были убиты.

- ❶ Запишите в Лист кампании, что «Сыщики были без сознания на протяжении нескольких часов».
- ❷ Запишите в Лист кампании, что «Профессор Уоррен Райс был похищен».
- ❸ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе. Каждый сыщик получает по 1 дополнительному очку опыта за произошедшие ночью события.
- ❹ Запишите в Лист кампании, что «Сыщики не смогли спасти студентов». Теперь вас преследует чувство вины. Добавьте 1 жетон хаоса в мешок до конца кампании.
- ❺ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию 1-В: Казино всегда в выигрыше. Иначе перейдите к Интерлюдии 1: Судьба Армитажа.

Сценарий 1-В: Казино всегда в выигрыше

Доктор Армитаж посоветовал вам отыскать своего коллегу - Доктора Франсиса Моргана. Он не знает точно, угрожает ли Доктору Моргану опасность, но он не особо рад той кампании, которую предпочитает его коллега в последнее время. Он находится в клубе «Клевер», игорном доме с дурной славой, расположенном где-то в даунтауне. Найти месторасположение клуба было непросто, пришлось даже заплатить нескольким людям только для того, чтобы узнать, какой из ресторанов даунтауна служит его прикрытием. Им оказалась забегаловка с итальянской кухней под названием La Bella Luna. Она находится недалеко от театра, и вы направляетесь туда.

Возле входа в La Bella Luna стоит человек в строгом полосатом костюме, который смотрит на вас оценивающим взглядом. «Развлекайтесь», - говорит он со странной «змеиной» ухмылкой, распахнув для вас двери заведения.

Подготовка

- ① Найдите все карты столкновений со следующими символами:



- ② Отложите из игры все карты столкновений со следующими символами:



- ③ Положите в игру следующие локации: Фойе клуба «Клевер», Бар клуба «Клевер», Игровой зал клуба «Клевер» и La Bella Luna. Сыщики начинают игру в локации La Bella Luna.
- ④ Положите противника «Администратор клуба «Клевер» в локацию «Фойе клуба «Клевер».
- ⑤ Отложите из игры следующие карты: Темный коридор, Питер Клевер, Доктор Франсис Морган и все копии Дверь из темного коридора.
- ⑥ Переменяйте остальные карты столкновений и сформируйте из них колоду столкновений.

Примечание: В начале этого сценария карта 1 главы дает всем противникам с чертой **Преступник** ключевое слово **Осторожный**, которое препятствует автоматическому перемещению такого противника в зону угрозы сыщика. В определенный момент эти противники могут потерять это ключевое слово. Помните, что противники, которые потеряют ключевое слово **Осторожный**, будут, как обычно, автоматически перемещаться в зоны угрозы сыщиков.

Не читайте этот текст до окончания сценария!

Если сыщики не достигли развязки (все сыщики отступили до 3 акта или были побеждены): Вы едва смогли убежать из клуба живыми.

Перейдите к Развязке 1.

Развязка 1: *Вы добегае до конца квартала и останавливаетесь, чтобы перевести дыхание. Внезапно раздается громкий треск и земля начинает дрожать. Люди вокруг выходят из своих домов и собираются в группы, что-то оживленно обсуждая и поглядывая в ту сторону, откуда исходил шум. Вы проходите сквозь образованную толпу и с ужасом видите, что здание, из которого вы выбежали пару минут назад, лежит в руинах. Нигде не видно следов Доктора Моргана.*

- ❶ Запишите в Лист кампании, что «Банда О'Бэнниона имеет счета с сыщиками».
- ❷ Запишите в Лист кампании, что «Доктор Франсис Морган был похищен».
- ❸ Если любой из сыщиков «сжульничал», добавьте 1 жетон хаоса в мешок до конца кампании.
- ❹ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе. Каждый сыщик получает по 1 дополнительному очку опыта за произошедшие ночью события.
- ❺ Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию 1-А: Внеклассная работа. Иначе перейдите к Интерлюдии 1: Судьба Армитаж.

Развязка 2: «Какого черта?» - бормочет Доктор Морган, очнувшись от гипноза, пока вы ведете его к выходу. Вы спрашиваете его о том, что последнее он помнит. «Все как в тумане, - говорит он, схватившись за голову. - У меня была важная игра. Возможно, я немного перебрал с выпивкой. Но эти существа... я никогда не видел ничего подобного». Он замолкает, размышляя над происходящим. Его зрачки расширяются и лицо бледнеет по мере того, как до него доходит суть всего произошедшего. «Возможно, я нахожусь не в лучшей форме, но я помогу вам с расследованием. Что бы ни случилось».

- ❶ Запишите в Лист кампании, что «Банда О'Бэнниона имеет счета с сыщиками».

- ❶ Запишите в Лист кампании, что «Сыщики спасли Доктора Франсиса Моргана». Любой сыщик может добавить его карту в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

- ❷ Если любой из сыщиков «сжульничал», добавьте 1 жетон хаоса в мешок до конца кампании.
- ❸ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.
- ❹ Перейдите к сценарию 1-А: Внеклассная работа.

Развязка 3: *Хоть вы и не смогли отыскать Доктора Моргана в клубе, человек, которого вы спасли, очень благодарен вам за помощь. Он представляется вам Питером Клевером, владельцем заведения, которое вы только что покинули. Несмотря на ситуацию в клубе, он держится весьма достойно. На улице рядом с вами останавливается блестящий Крайслер В-70. Из него выходит красивая длинноволосая брюнетка с азиатской внешностью в окружении нескольких суровых телохранителей. «Питер, - говорит она со вздохом облегчения, - Рада, что ты в порядке. Я слышала, были какие-то проблемы?» Она обращает свой взгляд в вашу сторону и спрашивает: «Кто эти люди?».*

Мистер Клевер стряхивает пыль со своего жилета. «Наоми, дорогая, это мои друзья. Они...они вывели меня наружу, - объясняет он после небольшой паузы. - Эти люди заслужили мою признательность». Женщина, скрестив руки на груди, окидывает вас быстрым оценочающим взглядом, после чего одаривает фальшивой улыбкой.

«Что ж, тогда я должна поблагодарить вас за то, что вы помогли Питеру. Дальше мы сами обо всем позаботимся. Вы можете идти». Она кивает телохранителям. Они проходят мимо вас, вытаскивая на ходу пистолеты, и входят в клуб. Вы не уверены, что именно означает фраза «мы сами обо всем позаботимся», но уже точно не хотите оставаться здесь, когда начнется стрельба. Вы благодарите Наоми и Питера и уходите.

- ❶ Запишите в Лист кампании, что «Наоми в долгу у сыщиков».
- ❷ Запишите в Лист кампании, что «Доктор Франсис Морган был похищен».
- ❸ Если любой из сыщиков «сжульничал», добавьте 1 жетон хаоса в мешок до конца кампании.
- ❹ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X –

суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

📌 Перейдите к Интерлюдии 1: Судьба Армитаж.

Развязка 4: Один из пожарных замечает вас под обломками и кричит: «Тут живой!». Вам оказывают медицинскую помощь, а офицеры полиции задают несколько вопросов о том, что здесь произошло. Вы уверены, что они не поверят в вашу историю об ужасных монстрах, разрушивших здание изнутри, поэтому убеждаете их, что ничего не помните. «Мы отвезем вас в больницу Святой Марии», - говорит один из докторов, указывая на ближайшую карету скорой помощи. Осознавая теперь всю серьезность ситуации, вы покидаете место происшествия, пока доктор отвлекается на другого пострадавшего...

- 📌 Запишите в Лист кампании, что «Банда О'Бэнниона имеет счета с сыщиками».
- 📌 Запишите в Лист кампании, что «Доктор Франсис Морган был похищен».
- 📌 Если любой из сыщиков «сжульничал», добавьте 1 🗡️ жетон хаоса в мешок до конца кампании.
- 📌 Каждый сыщик получает 1 физическую травму.
- 📌 Запишите в Лист кампании, что «Сыщики были без сознания на протяжении нескольких часов».
- 📌 Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе. Каждый сыщик получает по 1 дополнительному очку опыта за произошедшие ночью события.
- 📌 Если это первый сценарий кампании, перейдите к сценарию 1-А: Внеклассная работа. Иначе перейдите к Интерлюдии 1: Судьба Армитаж.

Интерлюдия 1: Судьба Армитаж

Проверьте записи в Листе кампании. Если «сыщики были без сознания на протяжении нескольких часов»: Прочитайте Судьбу Армитаж 1.

Иначе прочитайте Судьбу Армитаж 2.

Судьба Армитаж 1: Вы сильно потрясены событиями, произошедшими в университете и клубе «Клевер», и не уверены в том, кто (или что) организовал нападение на Райса и Морган. Беспокоясь за Доктора Армитаж, вы как можно быстрее едете к его дому. Прибыв на место, вы видите, что дверь сбита с петель, а все вещи в гостиной и кабинете разбросаны по полу. Доктора Армитаж нигде нет. Обыскивая его дом, вы находите дневник в нижнем выдвижном ящике стола, спрятанный под грудой разных документов. В нем вы видите записи, сделанные на неизвестном вам языке, и, судя по многочисленным записям на полях, Доктор Армитаж смог их перевести.

По всей видимости, дневник принадлежал некому Уилбуру Уотли. Судя по заметкам Армитаж, в журнале описываются странные события, в правдоподобность которых вы никогда бы не поверили, если бы не весь тот ужас, с которым вам пришлось сегодня столкнуться.

- 📌 Запишите в Лист кампании, что «Доктор Герни Армитаж был похищен».
- 📌 Каждый сыщик получает по 2 дополнительных очка опыта в результате чтения дневника Уилбура, приоткрывший им завесу тайны над сокрытым миром Мифа.
- 📌 История продолжается в Сценарии 2: Мискатонский музей.

Судьба Армитаж 2: Прибыв в Саутсайд, вы входите в дом Доктора Армитаж. Он сидит за своим столом с бледным вспотевшим лицом, явно чего-то опасаясь. Поблагодарив вас за помощь в поисках коллег, он все равно выглядит обеспокоенным. После продолжительной паузы, поправив свои очки, он объясняет: «Я боюсь, что должен извиниться перед вами. Есть то, что я от вас утаил». Затем Доктор Армитаж рассказывает о странных событиях, в правдоподобность которых вы никогда бы не поверили, если бы не весь тот ужас, с которым вам пришлось сегодня столкнуться.

- 📌 Запишите в Лист кампании, что «Сыщики спасли Доктора Армитаж». Любой сыщик может добавить его карту в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.



- 📌 История продолжается в Сценарии 2: Мискатонский музей.



Сценарий 2: Мискатонский музей

Несколько месяцев назад Армитаж вместе со своими коллегами остановили неизвестный ужас, появившийся в Данвиче, небольшом городке в нескольких часах пути на северо-запад от Аркхэма. Изначально вы полагали, что этот инцидент был связан с бешеным медведем, но информация об этом существе, полученная вами в кабинете профессора, изменил ваше представление о тех событиях.

Все началось с того, что человек по имени Уилбур Уотли пришел в библиотеку Орна в поисках латинского перевода книги под названием «Некрономикон», выполненного Олаусом Вормусам. У Уилбура уже был потрепанный английский перевод этой книги за авторством Доктора Джона Ди, но его оказалось недостаточно для свершения задуманного. Армитаж отказался дать ему книгу, опасаясь того, что этот странный человек намеревался сделать нечто плохое. Позже Уотли попытался скрытно обратиться в библиотеку, чтобы украсть книгу, но на него напала сторожевая собака. Армитаж, Райс и Морган в последствии нашли тело Уотли. Описание его трупа — наполовину антропоморфного, покрытого шерстью и с серо-зелеными щупальцами существа — заставило вас задуматься, был ли Уотли человеком.

Проверьте Лист кампании. Если «Доктор Герни Армитаж был похищен», то перейдите к разделу **Часть 1**.

Если «Сыщики спасли Доктора Армитаж», то перейдите к разделу **Часть 2**.

Часть 1: Записи, сделанные Армитажем в дневнике Уотли, указывали на уверенность доктора в том, что Некрономикон понадобился Уилбору для неких ужасных целей. Продолжая изучать дневник, вы выяснили, что Доктор Армитаж попытался спрятать экземпляр книги, принадлежащий университету, отдав ее Гарольду Уолстеду, хранителю Мискатонского музея. Несмотря на то, что вы беспокоитесь о судьбе своего наставника, вы также боитесь того, что похитители Армитажки могут добраться до Некрономикона. Вы решаете отправиться в музей, чтобы помешать им завладеть спрятанной там книгой.

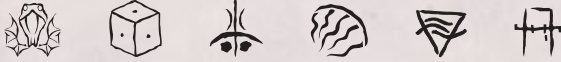
Перейдите к разделу **Подготовка**.

Часть 2: «Мы с моими коллегами самонадеянно решили, что все испытания позади, — сказал Армитаж, глубоко вздохнув. — Но, похоже, эти проблемы не решились сами собой. Я расскажу вам все остальное позже, а сейчас мы обязаны вернуть этот экземпляр Некрономикона. Если мои предположения верны, напавшие на вас будут искать эту книгу. После всего случившегося я уже не думал, что она в безопасности в библиотеке, поэтому я отдал книгу одному моему хорошему другу по имени Гарольд Уолстед. Он нынешний хранитель Мискатонского музея. Я полагал, что книга будет в безопасности в закрытой зоне музея, но сейчас я в этом не уверен. Вы должны вернуть ее любой ценой! Я с ужасом представляю себе что они могут сделать с теми ритуалами, описанными на ее страницах...»

Перейдите к разделу **Подготовка**.

Подготовка

- 1 Найдите все карты столкновений с этими символами:



- 2 Выберите случайным образом одну из двух копий локации «Кабинет администрации» и одну из двух копий локации «Комната охраны». Положите выбранные локации в игру, а остальные копии уберите из игры. После этого положите локации «Вход в музей» и «Музейные залы» в игру. Сыщики начинают игру в локации «Вход в музей».
- 3 Возьмите все копии локации «Выставочный зал». Найдите среди них локацию «Выставочный зал» (Закрытая зона) и перемешайте ее с двумя другими случайными копиями локации «Выставочный зал», получив стопку из трех локаций, лежащих закрытыми сторонами вверх. После этого перемешайте между собой оставшиеся три копии локации «Выставочный зал» и поместите их на верх указанной стопки. Полученная колода называется колода Выставки. Все карты в этой колоде должны лежать закрытой стороной вверх и ни один из игроков не должен знать какая из локаций «Выставочный зал» является Закрытой зоной.
- 4 Отложите из игры следующие карты: Гарольд Уолстед, Адам Линч, Некрономикон (Перевод Олауса Вормиуса) и Порожденный тенью.
- 5 Перемешайте остальные карты столкновений и сформируйте из них колоду столкновений.

Самостоятельный режим

Если вы хотите играть этот сценарий как самостоятельный не в составе кампании, то используйте следующие настройки:

- 1 Положите в мешок следующие жетоны хаоса: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 🐙, 🐙, 🐙, 🐙, 🐙, 🐙, 🐙, 🐙.

- 2 *Доктор Генри Армитаж был похищен.*

«The Void» («Пустота»).

Некоторые карты в этом сценарии задействуют особую зону, называемую «Пустота». Пустота — это внеигровая зона, куда может войти (и покинуть ее) Охотящийся ужас от эффектов карт. Пока Охотящийся ужас находится в Пустоте, он считается находящимся вне игры и невосприимчив к эффектам карт игроков или действий сыщиков.



Не читайте этот текст до окончания сценария!

Если сыщики не достигли развязки (все сыщики отступили до 3 акта или были побеждены): *Кем бы ни было существо в музее, вы понятия не имеете как и чем его можно уничтожить. Кажется, что у вас нет выбора, кроме как бросить попытки спасти Некрономикон. Но несмотря на это, многое все еще зависит от вас. Собрав все свое мужество, вы готовитесь к вашему следующему шагу.*

- 1) Запишите в Лист кампании, что «Сыщики не смогли достать Некрономикон».
- 1) Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

Развязка 1: *Пока существует перевод Некрономикона, всегда найдутся колдуны или другие глупцы вроде Уотли, пытающиеся отыскать его. В конце концов, вы знаете что должно быть сделано для спасения человечества от тех кошмаров, с которыми вы столкнулись. Вы находите мусорную корзину, заполняете ее книгами и документами и бросаете Некрономикон сверху. Несколько спичек, и содержимое корзины вспыхивает ярким пламенем. Тепло от огня распространяется по всей комнате, и страшные тени исчезают от его света. Вы смотрите, как книга сгорает в пламени, а ее страницы обращаются в пепел. Вам остается только надеяться, что вы сделали правильный выбор.*

- 1) Запишите в Лист кампании, что «Сыщики уничтожили Некрономикон».
- 1) Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.



Развязка 2: *Некрономикон – это нечто большее, чем просто книга. На его страницах изложено большое количество информации о силах и существах, с которыми вы встречались. Зная, как полезна вам будет эта информация в ваших изысканиях, вы не решились уничтожить ее. Кроме того, пока книга будет храниться у вас, вы сможете препятствовать тем, кто захочет воспользоваться ей в своих злых целях.*

- 1) Запишите в Лист кампании, что «Сыщики взяли Некрономикон себе».
- 1) Сыщики получают карту доступа «Некрономикон» (Перевод Олауса Вормууса). Любой сыщик может добавить эту карту в свою колоду, она не учитывается при подсчете количества карт к колоде.
- 1) Вы поддались искушению владения огромной силой. Добавьте 1 жетон хаоса в мешок до конца кампании.
- 1) Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.



Сценарий 3: Экспресс округа Эссекс

Недавние события в музее заставили вас переосмыслить рассказ Армитажа о Данвиче. Это не может быть простым совпадением - Уиллбур Уотли, Некрономикон, тварь из Данвича, люди и существа, напавшие тут, в Аркхэме, — все должно быть связано. После всего этого вы точно знаете куда вам следует отправиться — в одинокий и мрачный городок Данвич.

Сначала вы хотите рассказать обо всем полиции штата Массачусетс, но возможные негативные последствия перевесили потенциальную выгоду. Учитывая характер вашей истории, они скорее сочтут все это абсурдной мистификацией. Хуже того, они могут решить задержать вас. В конце концов вы были в незаконном подпольном заведении, а также проникли в музей. Вместо этого вы решили отправиться в Данвич лично, дабы продолжить свое расследование.

Вы собираете с собой все, что по вашему мнению может понадобиться, после чего смогли немного отдохнуть ночью. Утром вы направляетесь на вокзал в Нортсайде и покупаете билет на экспресс за несколько минут до его отправления. Данвич расположен в нескольких часах езды по железной дороге на северо-запад вдоль долины реки Мискатоник. В городке нет вокзала, но вам удалось дозвониться до одного из знакомых Армитажу в Данвиче по имени Зебулон Уотли, который был свидетелем тех самых событий несколько месяцев назад.

В соответствии с записями Армитажу, семейство Уотли довольно большое и их генеалогическое древо довольно обширно. Некоторых членов семьи можно назвать безбожными и подавившимися порче, в то время как другие не были замешаны в историях с гнусными и дьявольскими ритуалами. Армитаж полагал, что часть семьи, к которой относится Зебулон, находится где-то посередине между указанными категориями, они знали о традициях своих родственников, но не подверглись их влия-

нию. Зебулон соглашается забрать вас на ближайшей станции и отвезти вас в город.

Когда поезд отходит от вокзала Аркхэма, вы ощущаете, насколько события прошлой ночи были изматывающими, вы совершенно разбиты усталостью. Но прежде чем вы смогли безопасно добраться до места назначения, вагон поезда внезапно начинает грохотать и трястись. Поезд громко скрипит и останавливается, а позади вас раздается грохочущий шум...

Подготовка

- 1 Найдите все карты столкновений с этими символами:



- 2 Выберите случайным образом одну из трех копий локации «Локомотив» и положите ее в игру, а остальные копии уберите из игры. После этого положите шесть локаций «Вагон поезда» в игру в случайном порядке в линию слева от локаци «Локомотив», остальные копии уберите из игры.
- 3 Переверните левую локацию «Вагон поезда». Сыщики начинают игру в этой локаци. Если эта локация имеет Особый эффект, срабатывающий при перемещении в эту локацию, игнорируйте его.
- 4 Отложите из игры 4 копии карты слабости «Сквозь время и пространство».
- 5 В зависимости от выбранной сложности кампании, добавьте следующий жетон хаоса в мешок до конца кампании:
 - ◆ Легкий: -2
 - ◆ Сложный: -4
 - ◆ Стандартный: -3
 - ◆ Эксперт: -5
- 6 Перемешайте остальные карты столкновений и сформируйте из них колоду столкновений.

← Слева

Расположение локаций

Справа →



Перемещение в поезде: «Слева» и «Справа»

Во время этого сценария локации лежат в линию слева направо и самой правой локацией в этой линии является «Локомотив». Когда эффект карты указывает на «локацию слева» или «локацию справа», он распространяется только на локацию, находящуюся слева или справа от вашей текущей локации в этой линии.

Не читайте этот текст до окончания сценария!


До любой из нижеприведенных развязок, если хотя бы 1 сыщик был побежден: Побежденные сыщики сначала переходят к разделу «Сыщик побежден».

Сыщик побежден: Ваш опыт пребывания на той стороне врат можно назвать ужасным, но вместе с тем невозможно что-то вспомнить в деталях. Гипнотическое воздействие странных осней, потусторонних ощущений и искаженного пространства мелькают где-то на границах вашего сознания. Неземной голос звучит в ваших ушах и вы абсолютно не понимаете того, что он говорит. Вы просыпаетесь в лесу в нескольких милях от реки Мискатоник. Вокруг вас лежат искореженные вагоны, они смята, словно от сильного удара. Все они покрыты ржавчиной, как будто лежат тут уже несколько лет. Следов других пассажиров нет.

- 1) Каждый побежденный сыщик получает карту слабости «Сквозь время и пространство» и должен добавить ее в свою колоду. Она не учитывается при подсчете количества карт в колоде.
- 2) Каждый побежденный сыщик получает по 1 дополнительному очку опыта за пережитый опыт нахождения по ту сторону врат.
- 3) Если сыщик, в колоде которого находилась карта доступа «Некрономикон» (*Перевод Олауса Вормуса*), был побежден, запишите в Лист кампании, что «Некрономикон был украден» и уберите его из колоды.
- 4) Если сыщик, в колоде которого находилась карта «Доктор Генри Армитаж», «Профессор Уоррен Райс» или «Доктор Франсис Морган», был побежден, запишите в Лист кампании, что этот персонаж «был похищен» и уберите его из колоды.
- 5) Если сыщики не достигли развязки (все сыщики побеждены): Перейдите к разделу **Развязка 2**.

Самостоятельный режим

Если вы хотите играть этот сценарий как самостоятельный не в составе кампании, то используйте следующие настройки:

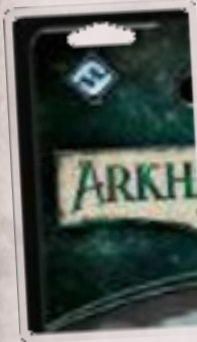
- 1) Положите в мешок следующие жетоны хаоса: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, .
- 2) Доктор Генри Армитаж был похищен.

Развязка 1: Вы с облегчением вздохнули, когда врата позади поезда закрылись. Несколько выживших пассажиров до сих пор не могут понять, что произошло. Один из них упоминает «взрыв трубы в заднем вагоне» и эта версия быстро становится объяснением всего произошедшего для всех остальных, которые либо не могут, либо не хотят понять всю суть. Хотя вы и понимаете в случившемся больше остальных... сейчас вы бы много отдали чтобы все это забыть.

- 1) Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

Развязка 2 (прочитайте сначала раздел Сыщик побежден!): Потрясенный, вы идете вдале железнодорожных путей по направлению к Данвичу.

- 1) Запишите в Лист кампании, что «Сыщики были задержаны по пути в Данвич».
- 2) Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.



Сценарий 4: Кровь на алтаре

Когда вы наконец добрались до Данвича, вас встретил Зебулон Уотли вместе с Эрлом Сойером, другим деревенским жителем, познакомившимся с доктором Армитажем во время происшествия несколько месяцев назад. «Дела тут идут паршиво, - сказал Эрл. - Несколько местных пропали пару дней назад. И проклятые козодои никак не заткнутся. Не знаю, зачем вы приехали, но последний раз, когда городские оживались здесь, в Данвике происходили плохие вещи.

Очень плохие», - Сойер быстро заморгал, закашлял и отвернулся от вас. «Послушайте, почему бы вам не отдохнуть сперва с дороги, а уже завтра отправиться на поиски того, за чем вы приехали» - сказал Зебулон, кладя свою морфинистую руку на ваше плечо. Сначала вы отказывались, но боль в мускулах и дикая усталость после событий по дороге сюда в конце концов заставляют вас согласиться. Старик приводит вас в свой дом, расположенный на окраине Данвича. Деревушка выглядит неопрятной и жуткой, и вы уже успели пожалеть, что приехали сюда. Вы провалились в сон, едва войдя в дом Зебулона, и не помните ничего из того, что происходило в доме ночью. Проснувшись утром, вы обнаружили, что кроме вас в доме никого нет. Опасаясь худшего, вы направляетесь исследовать Данвич в поисках ответов.

Подготовка

- 1 Найдите карты столкновений со следующими символами:



- 2 Положите в игру локацию «Деревенские улицы». Сыщики начинают игру в локации «Деревенские улицы».
- 3 Выберите случайным образом одну из двух копий каждой оставшейся локации, убрав остальные из игры. После этого уберите из игры одну случайную локацию из выбранных шести. Оставшиеся 5 локаций положите в игру в указанном ниже порядке.
- 4 Проверьте в Листе кампании кто из персонажей был «похищен». Сформируйте стопку карт, именуемую в дальнейшем «Потенциальные жертвы», состоящую из карт указанных персонажей, а также Зебулона Уотли и Эрла Сойера.

- 5 Отложите из игры следующие карты: Сайлас Бишоп, Спрятанная комната, Ключ от комнаты и Порошок Ибн-Гази.
- 6 Если в Листе кампании указано, что «Сыщики были задержаны по пути в Данвич»: Положите 1 жетон судьбы на карту 1 главы.
- 7 Перемешайте остальные карты столкновений и сформируйте из них колоду столкновений.
- 8 Если в Листе кампании указано, что «Банда О'Бэнниона имеет счеты с сыщиками»: Бандиты из Клуба «Клевер» последовали за вами в Данвич, желая отомстить. Найдите все карты указанного ниже набора и замешайте их в колоду столкновений.



- 9 Возьмите отложенные ранее карты «Спрятанная комната» и «Ключ от комнаты», а также 3 верхние карты колоды столкновений. Перемешайте их между собой и положите по одной карте рубашкой вверх под каждую локацию в игре, кроме «Деревенских улиц».

Спрятанная комната

В этом сценарии есть специальная карта локации (Спрятанная комната), которая не является двухсторонней, как остальные. По условиям подготовки к сценарию, эта карта находится под одной из локаций в игре и имеет эффект **При появлении**, указывающий на необходимость положить ее в игру, когда она будет найдена.

Когда эта локация помещается в игру, она кладется своей единственной открытой стороной вверх и действует по всем остальным стандартным правилам локаций.

Самостоятельный режим

Если вы хотите играть этот сценарий как самостоятельный не в составе кампании, то используйте следующие настройки:

- ① Положите в мешок следующие жетоны хаоса: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ♠, ♠, ♣, ♣, ♣, ♣.
- ② При создании стопки «потенциальных жертв» используйте все пять из следующих персонажей: д-ра Генри Армигэжа, д-ра Френсиса Моргана, профессора Уоррена Райса, Зебулона Уотли и Эрла Сойера.
- ③ *Сыщиков не задержали на пути в Данвич.*
- ④ *Банда О'Бэнниона не имеет счетов с сыщиками.*
- ⑤ Не читайте «Интерлюдия II - выжившие».
- ⑥ Постарайтесь спасти как можно больше потенциальных жертв!

Рекомендованное расположение локаций

Примечание: Одна из нижеуказанных локаций не участвует в игре.



Не читайте этот текст до окончания сценария!

Если сыщики не достигли развязки (все сыщики отступили до 3 акта или были побеждены): *Далекie крики козодоев смолкают, и Данвич погружается в жуткую тишину. Единственное, что можно услышать на его пустых улицах – это тихий свист холодного ветра, вяло гоняющего шелестящие сухие листья. Нигде нет следов пропавших жителей и они никогда тут уже не появятся...*

- 1) Запишите в Лист кампании, что «Ритуал был завершен».
- 2) Если в стопке «Потенциальные жертвы» еще остались карты, поместите их под колоду карт глав.
- 3) Запишите названия всех уникальных карт, находящихся под колодой карт глав, в раздел «Принесены в жертву Йог-Сототу» Листа кампании. Данные карты убираются из колоды игроков и не могут быть добавлены в колоды игроков до конца кампании.
- 4) Если сыщик, в колоде которого есть «Некрономикон» (Перевод Олауса Вормууса), был побежден, запишите в Лист кампании, что «Некрономикон был украден» и уберите его из колоды.
- 5) Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе. Каждый сыщик получает по 2 дополнительных очка опыта за то, что столкнулся со скрытым миром Мифа.
- 6) Перейдите к разделу Сценарий 5: Необъятный и незрмый.

Развязка 1: *Когда вы наносите последний удар, тело существа лопается, раскидывая вокруг сотни извивающихся частей, которые сразу начали ползти в стороны и взбираться по стенам. Замишавшись от этого кошмарного зрелища, вы не успеваете помешать им покинуть комнату, в результате чего многие части смогли уползти. Но несмотря на это, чем бы ни была эта тварь, вы рады, что она наконец мертва.*

- 1) Запишите в Лист кампании, что «Сыщики положили конец страданиям Сайласа Бишоп».
- 2) Запишите названия всех уникальных карт, находя-

щихся под колодой карт глав, в раздел «Принесены в жертву Йог-Сототу» Листа кампании. Данные карты убираются из колоды игроков и не могут быть добавлены в колоды игроков до конца кампании.

- 3) Если сыщик, в колоде которого есть «Некрономикон» (Перевод Олауса Вормууса), был побежден, запишите в Лист кампании, что «Некрономикон был украден» и уберите его из колоды.
 - 4) Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе. Каждый сыщик получает по 2 дополнительных очка опыта за то, что столкнулся со скрытым миром Мифа.
 - 5) Перейдите к разделу Интерлюдия 2: Выжившие.
- Развязка 2:** *Существо, которое некогда было Сайласом, набрасывается на вас из своих цепей, и у вас нет времени на обдумывание своих дальнейших действий. Вы знаете, что где-то на страницах Некрономикона должно быть заклинание или чары, с помощью которых можно эффективно воздействовать на Сайласа. Отбиваясь от твари, вы наконец находите нужный раздел книги. Не теряя времени вы зачитываете текст заклинания и с удивлением отмечаете, что произносите латинские слова удивительно легко, словно вы уже неоднократно делали это. С ростом силы произносимого заклинания, существо начинает истошно кричать, и его тело сжимается и растворяется. После всех изменений перед вами осталось изуродованное тело человека – Сайласа Бишопа. Под его рубашкой вы находите серебряный кулон, украшенный изображением странного созвездия. Вы берете его с собой в надежде, что найдете ему применение.*
- 1) Запишите в Лист кампании, что «Сыщики вернули Сайласу Бишопу его прежний облик».
 - 2) Запишите названия всех уникальных карт, находящихся под колодой карт глав, в раздел «Принесенные в жертву Йог-Сототу» Листа кампании. Данные карты убираются из колоды игроков и не могут быть добавлены в колоды игроков до конца кампании.
 - 3) Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе. Каждый сыщик получает по 2 дополнительных очка опыта за то, что столкнулся со скрытым миром Мифа.
 - 4) Перейдите к разделу Интерлюдия 2: Выжившие.

Развязка 3: *Существо, которое некогда было Сайласом, набрасывается на вас из своих цепей, и у вас нет времени на обдумывание дальнейших действий. В надежде, что в комнате есть что-то, что поможет вам в этой ситуации, вы отбиваетесь от твари и обыскиваете помещение. Вы находите странные рукописи, многие из которых написаны на латыни. Кажется, что это выдержки из Некрономикона, и вы понятия не имеете об их предназначении. Не теряя времени вы зачитываете текст заклинания, запинаясь над словами и чувствуя, как горло сжимается все сильнее с каждым предложением. С ростом силы произносимого заклинания, существо начинает истошно кричать, и его тело сжимается и растворяется. Спустя пару минут все что остается от твари — это грудка мокрого и липкого гноя и сильная вонь от гнили.*

- ④ Запишите в Лист кампании, что «Сыщики изгнали Сайласа Бишоп».
- ④ Запишите названия всех уникальных карт, находящихся под колодой карт глав, в раздел «Принесенные в жертву Йог-Сототу» Листа кампании. Данные карты убираются из колод игроков и не могут быть добавлены в колоды игроков до конца кампании.

- ④ Если сыщик, в колоде которого есть «Некромикон» (Перевод Олауса Вормуса), был побежден, запишите в Лист кампании, что «Некромикон был украден» и уберите его из колоды.
- ④ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X — суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе. Каждый сыщик получает по 2 дополнительных очка опыта за то, что столкнулся со скрытым миром Мифа.

④ *Перейдите к разделу Интерлюдия 2: Выжившие.*



Интерлюдия 2: Выжившие

В комнате, где находилась эта жуткая тварь, вы находите связанных и закованных пропавших жителей Данвича и людей из Аркхэма. Кроме того вам удастся отыскать здесь несколько документов, указывающих, что подобное существо не единственное в Данвиче. Вы освобождаете связанных людей, и они благодарят вас. После этого вы задумываетесь над следующим шагом вашего расследования.

- ⑥ Проверьте Лист кампании. Для каждого из следующих 5 персонажей прочитайте соответствующий абзац, если его имя не указано в разделе «Принесены в жертву Йог-Сототу» в Листе кампании.

Если Доктор Генри Армитаж не в списке жертв: *«Все намного хуже, чем мы предполагали, - говорит бледный и дрожащий доктор Армитаж. — Уилбур Уотли был только началом. В Данвиче есть много, очень много людей, знающих о Великих Древних и жаждущих власти и знаний, даже если весь мир будет обречен. Я знал, что мне следовало сжечь дневник этого мерзавца, но вместе с тем, благодаря ему теперь я знаю, как нам остановить их. Мы единственные кто может это сделать! Мы должны действовать быстро. Порошок — это ключ, точно! Порошок — это единственный способ...»*

- ⑥ Запишите в Лист кампании, что «Доктор Генри Армитаж пережил Наследие Данвича». Если карта «Доктор Генри Армитаж» не находится в колоде сыщика, любой сыщик может добавить ее в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.
- ⑥ Если карта «Порошок Ибн-Гази» не находится в колоде сыщика, любой сыщик может добавить ее в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

Если Профессор Уоррен Райс не в списке жертв: *Профессор Райс поправляет очки и внимательно изучает найденные в комнате документы и мистические манускрипты. «Я думал, что мы разобрались с этим кошмаром, и он никогда не повторится, - вздыхает он. — Мы должны остановить этих существ, иначе пострадает не только Данвич. Порошок Армитаж, который позволяет их видеть, станет нашей последней надеждой,» - объясняет он и принимается за создание порошка.*

- ⑥ Запишите в Лист кампании, что «Профессор Уоррен Райс пережил Наследие Данвича». Если карта «Профессор Уоррен Райс» не находится в колоде сыщика, любой сыщик может добавить ее в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

- ⑥ Если карта «Порошок Ибн-Гази» не находится в колоде сыщика, любой сыщик может добавить ее в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

Если Доктор Франсис Морган не в списке жертв: *«Спасибо вам за все, что вы сделали, - говорит доктор Морган, подсчитывая остатки провизии и боеприпасов. «В прошлый раз нам понадобился какой-то странный порошок, созданный Армитажем. С его помощью мы смогли увидеть тварь, появившуюся в Данвиче. Если впереди нас ждет еще больше подобных существ, нам определенно понадобится этот порошок. Кажется, я помню, как он его изготавливал...»*

- ⑥ Запишите в Лист кампании, что «Доктор Франсис Морган пережил Наследие Данвича». Если карта «Доктор Франсис Морган» не находится в колоде сыщика, любой сыщик может добавить ее в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.
- ⑥ Если карта «Порошок Ибн-Гази» не находится в колоде сыщика, любой сыщик может добавить ее в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

Если Зебулон Уотли не в списке жертв: *«В Данвиче всегда происходило много чего странного, - говорит он дрожащим голосом. — Но я никогда не видел ничего подобного этому большому и жуткому... существу». Он бросает короткий взгляд на останки твари и, содрогаясь, запирает за собой дверь в комнату. Он закрывает глаза, и судя по выражению лица, пытается решить на что-то. «Кто бы ни сделал это, он должен ответить за содеянное. Я сделаю все, что в моих силах, чтобы помочь вам.»*

- ⑥ Запишите в Лист кампании, что «Зебулон Уотли пережил Наследие Данвича». Если карта «Зебулон Уотли» не находится в колоде сыщика, любой сыщик может добавить ее в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.

Если Эрл Сойер не в списке жертв: *«Вы спасли меня, - говорит Эрл запинаясь и непрерывно тряса вашу руку. — Если я смогу чем-нибудь вам помочь, просто скажите мне об этом. Я не очень хороший боец, но я сделаю все, что смогу. Боже... только не заставляйте меня больше смотреть на подобную тварь, ладно?»*

- ⑥ Запишите в Лист кампании, что «Эрл Сойер пережил Наследие Данвича». Если карта «Эрл Сойер» не находится в колоде сыщика, любой сыщик может добавить ее в свою колоду. Эта карта не учитывается при подсчете количества карт в колоде сыщика.



Сценарий 5: Необъятный и незримый

Результатам ваших поисков в деревне Данвич стали несколько документов и записей, чтение которых оказалось довольно изнурительным занятием. Большинство этих записей были сделаны одним человеком по имени Сет Бишоп. Вы спрашиваете местных жителей об этом человеке и узнаете, что Сет живет в деревне и был одним из свидетелей разрушений во время «Ужаса Данвича», как назвал тот инцидент профессор Армитаж.

Ваше внимание привлекло то, что после того события Сета редко видели в деревне, а когда он все же попадался на глаза местным, его глаза были налиты кровью, а лицо было бледным и потным.

По описаниям местных жителей, Сет последнее время был очень нервным, а в его поведении преобладали параноидальные наклонности. Однако чем больше вы читаете его безумные сумбурные заметки, тем крепче становится ваша уверенность в том, что именно он принимал участие в последних событиях в Данвиче. Его записи говорят о том, что он «собрал останки» и использует магические приемы «вселил сущности отцов» сначала в неких других существ, а затем и в других жителей города.

Пояснения и диаграммы, которые следуют после этих записей, слишком сложны для вашего понимания.

Прежде чем вы отправились на поиски Сета, несколько жителей Данвича в панике побегают к вам. «Оно вернулось!» - кричит один из них. Вы узнаете его, это Кёртис Уотли из той части семьи, которая не поддалась темным ритуалам. «Что бы это ни было, оно убило семейство Фраев! Оно вернулось! Оно разрушило дом Бишопов, словно тот был сделан из бумаги!». Кёртис и остальные жители в панике пытаются перекричать друг друга.

Сыщики должны выбрать один из следующих вариантов:

- ◆ Попытаться успокоить жителей, чтобы получить от них больше информации. Перейдите к разделу **Часть 1**.
- ◆ Попытаться предупредить остальных жителей и убедить их эвакуироваться. Перейдите к разделу **Часть 2**.

Часть 1: Вы пытаетесь успокоить жителей, чтобы они могли более внятно объяснить вам, что произошло. Они рассказывают, что услышали грохот на севере и когда пошли туда, чтобы проверить, они обнаружили, что дом Бишопов был разрушен буквально до основания. Глубокий след в ложину Холодного ручья. «Вы же знаете, что делать? Вы, приезжие из Аркхэма, уже останавливали это существо в прошлом», - сказал один из жителей. Кёртис лишь согласно кивнул, прикусив губу.

«Мы даже не могли увидеть ту адскую тварь, пока старый профессор не распылил свой порошок на нее», - сказал он. «Я бы все отдал, чтобы никогда не видеть это существо...» Нужно что-то сделать, чтобы остановить этого монстра. Но если найденные вами записи верны, то вполне возможно, что на свободе сейчас находится сразу несколько таких существ...

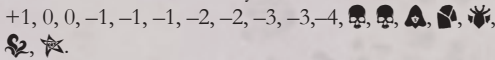
- ① Запишите в Лист кампании, что «вы успокоили жителей». Перейдите к разделу Подготовка.

Часть 2: Вы предупреждаете жителей о грозящей им смертельной опасности и призываете их бежать из Данвича. Некоторые из них сразу же прислушиваются к вашему совету, вспоминая ужасного монстра, с которым они сталкивались в прошлом. Кёртис в отчаянии падает на колени. «Все повторяется, ведь так? То существо вернулось? Надеюсь, у вас есть порошок, который был у профессора в прошлый раз? Мы даже не могли увидеть ту адскую тварь, пока он не распылил свой порошок на нее», - заикаясь, проговорил Кёртис. «Я бы все отдал, чтобы никогда не видеть это существо...» Нужно что-то сделать, чтобы остановить этого монстра. Но если найденные вами записи верны, то вполне возможно, что на свободе сейчас находится сразу несколько таких существ...

- ① Запишите в Лист кампании, что «вы предупредили жителей». Перейдите к разделу Подготовка.

Самостоятельный режим

Если вы хотите играть этот сценарий как самостоятельный не в составе кампании, то используйте следующие настройки:

- ① Положите в мешок следующие жетоны хаоса: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, .
- ① 3 персонажа были пожертвованы Йог-Сототу.
- ① Не добавляйте карту доступа "Порошок Ибн-Гази" в колоды сыщиков.
- ① Не берите дополнительные карты слабости, как это указано в разделе Подготовка этого сценария.
- ① Доктор Генри Армитаж был пожертвован Йог-Сототу.
- ① Попытайтесь уничтожить как можно больше Порождений Йог-Сотота.

Подготовка

- 1) Найдите все карты столкновений с символами:



- 2) Выберите случайным образом одну из двух копий каждой из следующих локаций: «Деревня Данвич», «Лощина Холодного ручья», «Большой луг», «Испеленная пустошь», «Руины дома Уотли» и «Дьявольское пастбище». Уберите из игры не выбранные копии указанных локаций. Сыщики начинают игру в локации «Деревня Данвич».
- 3) Проверьте в Листе кампании сколько имен указано в разделе «Пожертвованные Йог-Сотота».
- ❖ Если там указано 4 (или более) имени, отложите из игры 2 копии противника «Порождение Йог-Сотота». После этого уберите из игры оставшиеся 3 копии противника «Порождение Йог-Сотота».
 - ❖ Если там указано 3 имени, положите 1 копию противника «Порождение Йог-Сотота» в локацию «Лощина Холодного ручья» и отложите из игры 2 копии противника «Порождение Йог-Сотота». После этого уберите из игры оставшиеся 2 копии противника «Порождение Йог-Сотота».
 - ❖ Если там указано 2 имени, положите 1 копию противника «Порождение Йог-Сотота» в локацию «Лощина Холодного ручья» и отложите из игры 3 копии противника «Порождение Йог-Сотота». После этого уберите из игры оставшуюся 1 копию противника «Порождение Йог-Сотота».
 - ❖ Если там указано 1 имя, либо если этот раздел Листа кампании пуст, положите по 1 копии противника «Порождение Йог-Сотота» в локации «Лощина Холодного ручья» и «Испеленная пустошь» и отложите из игры оставшиеся 3 копии противника «Порождение Йог-Сотота».
- 4) Отложите из игры все копии карты доступа «Эзотерическая формула».
- 5) Сыщик, в колоде которого есть карта доступа «Порошок Ибн-Гази» может найти ее в своей колоде и положить в игру.

- 6) Каждый сыщик должен взять случайную неиспользованную карту слабости с чертой **Безумие**, **Повреждение** или **Соглашение** и добавить в свою колоду до конца кампании.
- 7) Перемешайте остальные карты столкновений и сформируйте из них колоду столкновений.

Рекомендованное расположение локаций



Выбор случайной локации

Во время этого сценария сыщикам необходимо будет выбирать случайную локацию. Для этого любому игроку необходимо взять не выбранные во время подготовки сценария копии всех 6 локаций, перемешать их и вытянуть одну случайную.

Не читайте этот текст до окончания сценария!

Если сыщики не достигли развязки (все сыщики отступили до 3 акта или были побеждены): Перейдите к разделу **Развязка 1**.

Развязка 1: *Вы сделали все возможное, чтобы остановить этих монстров. Но их оказалось больше, чем вы предполагали и вы оказались не в силах уничтожить их всех. Выбившись из сил, вы отступаете в дом Зебулона в надежде пережить эту ночь.*

- ⑤ Запишите в Лист кампании, что «*X порождений скрылось в лесах*», где X – суммарное количество противников «Порождение Йог-Сотота» в игре или отложенных из игры.
- ⑤ Если в колоде сыщика есть карта доступа «Порошок Ибн-Гази», уберите ее из колоды этого сыщика.
- ⑤ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.

Развязка 2: *После уничтожения последней твари, усталые и изнеможенные вы отступаете в дом Зебулона.*

- ⑤ Запишите в Лист кампании, что «*ни одно порождение не скрылось в лесах*».
- ⑤ Если в колоде сыщика есть карта доступа «Порошок Ибн-Гази», уберите ее из колоды этого сыщика.
- ⑤ Каждый сыщик получает X очков опыта, где X – суммарный показатель ключевого слова Победа карт в победном запасе.



Кампания *Наследие Данвича*

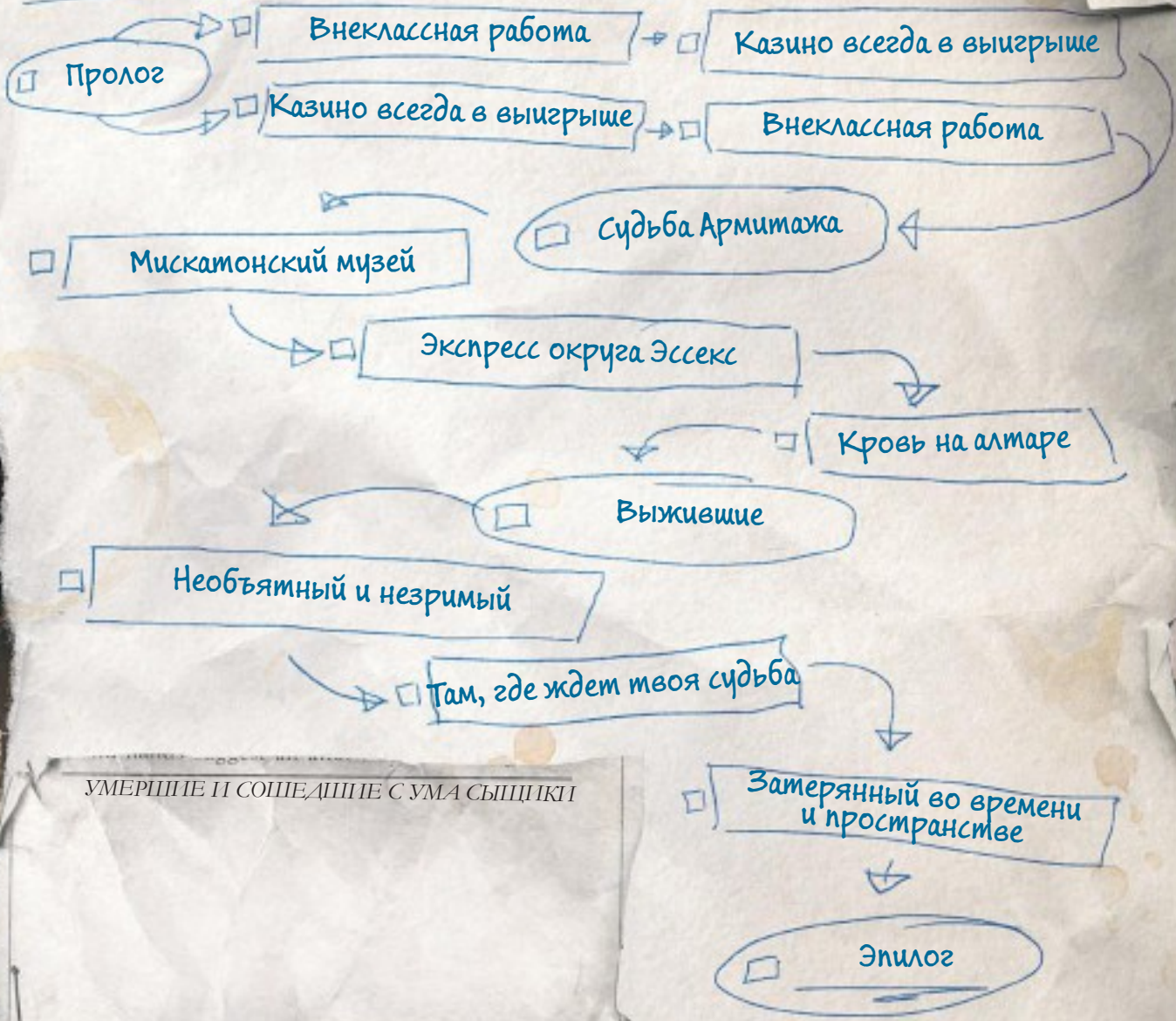
СЫЩИКИ

Имя игрока	Имя игрока	Имя игрока	Имя игрока
Сыщик	Сыщик	Сыщик	Сыщик
Оставшиеся очки опыта	Оставшиеся очки опыта	Оставшиеся очки опыта	Оставшиеся очки опыта
Травма (физическая) (психическая)	Травма (физическая) (психическая)	Травма (физическая) (психическая)	Травма (физическая) (психическая)
Полученные карты доступа\слабостей	Полученные карты доступа\слабостей	Полученные карты доступа\слабостей	Полученные карты доступа\слабостей

Заметки

Принесены в жертву Йог-Сотому

Кампания



УМЕРШИЕ И СОПЕДИШЕ С УМА СЫЩИКІІ

Затерянный во времени и пространстве

Эпилог



This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>