

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

ЗАБЫТАЯ ЭПОХА

Мы не хозяева на Земле

Первобытные мифы и современные видения сходились в том, что человечество — лишь один из, возможно, наименее развитый из множества разумных видов, царивших на нашей планете на протяжении её долгой и полной белых пятен истории.

Говард Ф. Лавкрафт «Тень из безвременья»

«Забятая эпоха» — это сюжетная кампания для карточного «Ужаса Архэма», рассчитанная на 1–4 игроков. В это большое дополнение входит два сценария: «Дремучие джунгли» и «Погибель эцтли». Их можно проходить как по отдельности, так и в качестве завязки большой кампании из восьми частей, которая продолжится в шести малых дополнениях цикла «Забятая эпоха».

Дополнительные правила

Печать

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

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

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

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

Бдительный

Всякий раз, когда сыщик проваливает проверку навыка при попытке уйти от Бдительного врага, после применения всех результатов данной проверки этот враг атакует этого сыщика. Не поворачивайте врага после такой атаки. Не имеет значения, сражался ли этот враг с ухидившим от него сыщиком.

Новые слабости

В это дополнение включено две новые базовые слабости с текстом «Только в кампании»: «Тёмная сделка» и «Обречённость». Добавляйте эти слабости в подборку доступных игрокам базовых слабостей только в том случае, если проходите кампанию (но не в одиночном режиме).

Кроме того, в этом дополнении есть три новые слабости, которые не являются ни базовыми, ни сюжетными: «Цена провала», «Проклятая судьба» и «Час пробил». Не добавляйте их в подборку доступных базовых слабостей. Они могут попасть в колоду игрока только по указанию другой карты.

Припасы

В ходе кампании «Забытая эпоха» сыщики несколько раз смогут выбрать припасы для своей экспедиции. Каждый сыщик записывает свои припасы в соответствующей графе журнала кампании.

Припасы приобретаются за очки припасов, которые выдаются сыщикам, когда они получают шанс выбрать припасы. Непотраченные очки припасов сгорают — не записывайте их в журнал.

Припасы сыщика влияют на его возможности в ходе игры и при развитии сюжета. **Сами по себе припасы не обладают эффектами.** Однако некоторые эффекты карт, исходы и сюжетные развики могут измениться или стать доступными в зависимости от припасов сыщика (сыщиков).

Возмездие X

На некоторых картах контактов есть значение возмездия. Текст «Возмездие X» на карте указывает, что она приносит X очков возмездия.

Как и в случае с «Победой», когда карта контакта со значением возмездия побеждена сыщиками, она сохраняется на победном счете до конца сценария. Однако, в отличие от победных очков, возмездие символизирует внимание и враждебность Отца Змей к сыщикам, и обычно им лучше избегать очков возмездия.

Очки возмездия на победном счете влияют на игру только в том случае, если они напрямую упомянуты в тексте другой карты контакта.

- ☞ Когда побеждён враг со значением возмездия, положите его карту на победный счёт вместо того, чтобы сбрасывать.
- ☞ В конце сценария положите на победный счёт все открытые локации со значением возмездия, на которых не осталось улик.
- ☞ Разыграв карту напасти со значением возмездия, положите её на победный счёт вместо того, чтобы сбрасывать.
- ☞ Карты со значением возмездия приносят победные очки только в том случае, если у них есть и «Возмездие X», и «Победа X».

Разведка

В этой кампании встречаются свойства, отмеченные словом «Разведка». Как правило, они позволяют отыскать и ввести в игру новые локации. Такие свойства применяются с помощью действия «Активация».

Свойства разведки предписывают вам взять верхнюю карту колоды разведки. Это отдельная колода, которая составляет при подготовке к некоторым сценариям. Она состоит из нескольких односторонних локаций и карт нападений.

- ☞ Каждое свойство разведки указывает, какой должна быть локация, которую вы стремитесь отыскать. **Если взята карта — подходящая локация, введите её в игру и переместитесь в эту локацию.** Такая разведка считается успешной.
- ☞ Если взята карта — другая локация, положите её рядом с колодой разведки и возьмите следующую карту из колоды разведки. Повторяйте это, пока вам не попадётся подходящая локация или напасть. После завершения этого действия замешайте в колоду разведки все локации, которые лежат рядом с ней.
- ☞ Если взята карта — напасть, разыграйте её как обычно. Если такую напасть нужно сбросить, она уходит в сброс контактов (у колоды разведки нет своего сброса). Такая разведка считается безуспешной.
- ☞ Когда односторонняя локация из колоды разведки входит в игру, положите на неё указанное число улик.

*Пример. У замысла 1а «Экспедиция в джунгли» есть свойство: «►»: **Разведка.** Возьмите верхнюю карту колоды разведки. Если это связанная локация, введите её в игру и переместитесь туда». Урсула Даунс хочет отыскать новую локацию, находясь в «Лагере экспедиции». Она тратит своё первое действие на разведку и берёт верхнюю карту колоды разведки. Это локация «Петляющая тропа». Поскольку она не связана с «Лагерем экспедиции», Урсула кладёт её рядом с колодой разведки и берёт следующую карту. На этот раз ей попадает напасть «Припасы на исходе», которая разыгрывается по обычным правилам и отправляется в сброс контактов. Разведка безуспешна, и Урсула замешивает «Петляющую тропу» обратно в колоду разведки. Затем она решает провести ещё одну разведку и тратит на это второе действие. Теперь она берёт локацию «Тернистый путь», которая связана с «Лагерем экспедиции». В результате успешной разведки Урсула вводит в игру «Тернистый путь», кладёт на него указанное число улик и перемещается туда сама.*

Изменённые термины

Для большей понятности и удобства некоторые игровые термины русского издания были изменены. Приводим их список здесь.

Новый термин	Старый термин
Держать под контролем	Распоряжаться
Повернуть	Задействовать
Развернуть	Обновить
Добыча	Преследует





















Символ дополнения

Все карты цикла «Забывтая эпоха» отмечены этим символом перед порядковым номером.



Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании «Забывтая эпоха» 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, -2, -3, , , , , .
 - ◆ **Обычный** (чтобы испытать вызов):
+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, , , , , .
 - ◆ **Сложный** (чтобы погрузиться в кошмар):
+1, 0, 0, -1, -2, -3, -3, -4, -6, , , , , .
 - ◆ **Экстремальный** (чтобы познать истинный ужас Архэма):
0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -6, -8, , , , , .

Теперь игроки могут перейти к прологу.

Пролог

2 июля 1925 года, вторник

Похоже, этим летом нам не удастся отдохнуть.

Сегодня у меня была встреча с Харланом Эрнстоном — теоретиком истории из Мискатоникского университета и моим старым другом. Он предупредил, что собирается предложить мне работу, но какую именно, не сказал.

Харлан познакомил меня со своим коллегой Александром Велой, видным мексиканским историком. Мистер Вела закончил престижный университет в Мехико и многие годы изучал Ацтекскую империю. Он утверждает, что напал на след ранее неизвестного ацтекского города-государства под названием Эцтли. Однако в университете не приняли всерьёз феноменальные находки Александра, и он был осмеян научным сообществом.

Александр приехал в Архэм в поисках финансирования экспедиции в джунгли Южной Мексики, где, по его мнению, скрываются руины альтепетля Эцтли. То, что он рассказывает о возникновении этого города-государства, не укладывается ни в какие рамки современных представлений об истории Мезоамерики. Несмотря на это — или, зная моего старого друга, именно поэтому, — Харлан буквально одержим находками Александра. Мискатоникский университет согласился профинансировать экспедицию, хоть и весьма скупо, и Харлан предлагает мне присоединиться к ней.

Насколько я понимаю, мы ищем то, чего, скорее всего, никогда не было. Но если есть хотя бы малейший шанс, что племя эцтли существовало, это будет во всех смыслах историческое открытие. Мы немного подискутировали, но в конце концов приняли приглашение Александра. Подготовка уже идёт, отправление запланировано на конец месяца. Если повезёт, эту тетрадь заполнят описания наших невероятных открытий. Если нет — что ж, подложу её под ножку стола Харлана, чтобы не шатался.

☪ Если в этой кампании кто-нибудь играет за Урсулу Даунс, Лео Андерсона или Монтеррея Джека, выберите одного из этих сыщиков лидером экспедиции. Он становится ведущим сыщиком в первом и втором сценариях.

☉ Поскольку репутация Алахандро подмочена, на его предприятие выделены очень скромные средства. Каждый сыщик должен выбрать припасы, которые возьмёт в экспедицию. Запишите выбранные каждым сыщиком припасы в соответствующих графах журнала кампании. (Обратите внимание: сыщик может взять провизию и аптечку по несколько раз. Каждая взятая единица этих припасов оплачивается и записывается в журнале отдельно.)

◆ Каждый сыщик может потратить очки припасов на один или несколько припасов из нижеприведённого списка. Число очков припасов у каждого зависит от количества сыщиков в кампании:

1 сыщик: 10 очков припасов;

2 сыщика: 7 очков припасов каждому;

3 сыщика: 5 очков припасов каждому;

4 сыщика: 4 очка припасов каждому.

◆ Описания припасов дают некоторое представление о том, для чего они могут пригодиться. Выбирайте с умом.

◆ Доступные припасы:

- ☉ **Провизия** (1 очко припасов за единицу): Пища и вода для одного человека. Необходима в любом путешествии.
- ☉ **Аптечка** (2 очка припасов за единицу): Средства против болезни, заражения и яда.
- ☉ **Верёвка** (3 очка припасов): Несколько мотков крепкой верёвки для скалолазания и спелеологии.
- ☉ **Одеяло** (2 очка припасов): Согревает ночами.
- ☉ **Фляга** (2 очка припасов): Можно набрать воды в реках и ручьях.
- ☉ **Факелы** (3 очка припасов): Разгоняют темноту и зажигают светильники.
- ☉ **Компас** (2 очка припасов): Укажет путь, если вы безнадежно заблудитесь.
- ☉ **Карта** (3 очка припасов): Пока чистая, но при случае вы сможете нанести на неё окружающую местность.
- ☉ **Бинокль** (2 очка припасов): Чтобы видеть на большом расстоянии.
- ☉ **Мел** (2 очка припасов): Оставляет метки на камне.
- ☉ **Медальон** (1 очко припасов): Бесплезен, но пробуждает приятные воспоминания вдали от дома.

Сценарий I: Дремучие джунгли

28 июля 1925 года, воскресенье

Сегодня был тот ещё денёк. Мы только что закончили разбивать лагерь у северной границы джунглей, в которых, по мнению Алахандро, некогда жили эцтли. Джунгли здесь густые, просто дремучие. За кронами деревьев не видно неба, но, судя по свежему ветерку, над головой собираются грозовые тучи.

Нас не раз предупреждали о том, как опасна наша затея. Мы в сотнях миль от цивилизации. Никто из наших современников не проникал в сердце этого леса. Никто до нас и не задумывался о том, чтобы сделать это. В конце концов, в этой части Мексики не должно быть никаких ацтекских руин. И тем не менее мы здесь — в поисках развалин, которых может и не существовать, там, где они, по всем данным, не должны находиться.

Один из наших топографов уже слёз больным, а другого укусила гадюка. Мне уже кажется, что джунгли хотят прогнать нас. Если всё будет так продолжаться, наша экспедиция окажется самой короткой в истории Мискатоникского университета. Сегодня — день отдыха. Завтра мы отправимся в неизведанные дёбри.

Подготовка

☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Дремучие джунгли», «Тропический лес», «Змеи», «Экспедиция», «Стражи времени», «Агенты Йига», «Отрава» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



☉ Введите в игру локацию «Лагерь экспедиции». Все сыщики начинают игру в «Лагере экспедиции».

☉ Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят пять односторонних локаций-джунглей и по одному экземпляру напастей «Потерявшись в глуши», «Заросли», «Змеинный укус», «Припасы на исходе» и «Град стрел».

☉ Отложите в сторону следующие карты: три односторонние локации-руины, набор контактов «Агенты Йига», четыре слабости «Отравление», актив «Алахандро Вела» и врага «Ичтака». Набор «Агенты Йига» отмечен следующим символом:



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

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены):

1 июля 1925 года, среда

До сих пор не представляю, как мы смогли вернуться в лагерь живыми.

Джунгли оказались опаснее, чем мы могли себе представить. Пусть это прозвучит как бред сумасшедшего, но я не вижу иного объяснения происшедшему. Заблудиться в джунглях — уже не шутка, но это стало наименьшей из наших трудностей. Лес находится под защитой. Под защитой кошмарных чудовищ — змееподобных существ, полных злобы и ненависти, которые неустанно преследовали нас.

И почти столь же беспощадными оказались люди, живущие в джунглях. Если судить по одежде и языку, это были ацтекские воины. Каким-то невероятным образом они пережили покорение ацтеков, случившееся сотни лет назад, и всё это время оставались в изоляции от остального мира. Мне казалось, что Александро будет рад возможности узнать о них больше, однако дикари вызвали у него скорее смятение, чем интерес. Думаю, он вправе проявить скептицизм. В этой экспедиции всё идёт наперекосяк.

Кажется, змееподобные существа гнали нас несколько дней. Наконец мы сумели отыскать путь к лагерю, но дорогой ценной. Все наши усилия пропали даром, многие из нас изранены или отравлены змеиным ядом. Нам оставалось только послать людей в ближайший город за новыми припасами, ждать и оправляться от ран.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики вынуждены ждать новых припасов.

☉ Если сценарий завершился в сцене 1 или 2:

- ☞ Запишите в журнал кампании, что Ичтака с интересом наблюдала за вашими усилиями.
- ☞ Запишите в журнал кампании, что Александро пошёл в развалины вместе с сыщиками. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Александро Вела». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Если вы сразились с Ичтакой:

- ☞ Запишите в журнал кампании, что Ичтака опасается сыщиков.
- ☞ Запишите в журнал кампании, что Александро пошёл в развалины вместе с сыщиками. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Александро Вела». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Если Ичтака показывает путь:

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики заслужили доверие Ичтаки.
- ☞ Запишите в журнал кампании, что Александро остался в лагере. Не включайте карту «Александро Вела» ни в одну колоду сыщика.

☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» поставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету. Страшитесь прогневать Отца Змей, ибо ярость его падёт на вас в грядущем.

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

Исход 1:

2 июля 1925 года, четверг

В конце концов, после невероятных мытарств и долгих поисков, мы обнаружили развалины, к которым стремился Александро. Тем не менее мы едва ли оказались готовы к тому, с чем столкнулись в джунглях. Лес находится под защитой. Под защитой кошмарных чудовищ — змееподобных существ, полных злобы и ненависти. Они неустанно преследовали нас, размахивая примитивным оружием и переговариваясь резкими свистами.

И почти столь же беспощадными оказались люди, живущие в джунглях. Если судить по одежде и языку, это были ацтекские воины. Каким-то невероятным образом они пережили покорение ацтеков, случившееся сотни лет назад, и всё это время оставались в изоляции от остального мира. Особенно любопытной оказалась воительница по имени Ичтака. Нам удалось снять напряжение первой встречи с ней, и, к нашему удивлению, она провела нас через джунгли — и бесследно пропала, лишь мы достигли развалин. Но мне кажется, это не последняя наша встреча.

Александро не понравилось, что мы решили довериться воинам-эцтли. Он раздражён их обществом и решил до поры до времени остаться в лагере. Мне казалось, что он будет рад возможности узнать о них больше, однако, похоже, это открытие идёт вразрез даже с его невероятными теориями. Думаю, он вправе не доверять им. В этой экспедиции всё идёт наперекосак.

Мы расчистили путь к развалинам, которые Александро считает главным храмом города. На отдых почти нет времени. Змееподобные существа, похоже, вознамерились остановить нас, поэтому нам нельзя терять время зря. Совсем скоро мы углубимся в руины и узнаем, какие тайны они хранят.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики расчистили путь к развалинам Эцтли.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Александро остался в лагере. Не включайте карту «Александро Вела» ни в одну колоду сыщика.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики заслужили доверие Ичтаки.
- ☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» представьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету. Страшитесь прогневать Отца Змей, ибо ярость его падёт на вас в грядущем.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Исход 2:

2 июля 1925 года, вечер

В конце концов, после невероятных мытарств и долгих поисков, мы обнаружили развалины, к которым стремился Александро. Тем не менее мы едва ли оказались готовы к тому, с чем столкнулись в джунглях. Лес находится под защитой. Под защитой кошмарных чудовищ — змееподобных существ, полных злобы и ненависти. Они неустанно преследовали нас, размахивая примитивным оружием и переговариваясь резкими свистами.

И почти столь же беспощадными оказались люди, живущие в джунглях. Если судить по одежде и языку, это были ацтекские воины. Каким-то невероятным образом они пережили покорение ацтеков, случившееся сотни лет назад, и всё это время оставались в изоляции от остального мира. Мне казалось, что Александро будет рад возможности узнать о них больше, однако он оказался обеспокоен не меньше нас. Мы сумели захватить и допросить их главную — воительницу по имени Ичтака. Перед уходом она предупредила, чтобы мы не ходили в развалины. Жаль огорчать её, но мы не отправимся домой с пустыми руками.

Под руководством Александро мы расчистили путь к развалинам, которые он считает главным храмом города. На отдых почти нет времени. Змееподобные существа, похоже, вознамерились остановить нас, поэтому нам нельзя терять время зря. Совсем скоро мы углубимся в руины и узнаем, какие тайны они хранят.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики расчистили путь к развалинам Эцтли.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Александро пошёл в развалины вместе с сыщиками. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Александро Вела». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Ичтака опасается сыщиков.
- ☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» представьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету. Страшитесь прогневать Отца Змей, ибо ярость его падёт на вас в грядущем.

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

Интерлюдия I: Бессонные ночи

Прочтите следующие разделы, один за другим.

Проверьте припасы. Каждый сыщик, у которого есть одеяло, читает «**Здоровый сон**». Остальные читают «**Беспокойно ворочаясь**».

Здоровый сон: *К счастью, по ночам я беспробудно сплю. Но пока моё тело отдыхает, разум одолевают кошмары. Пещера, подобная зияющей пасти, озарённая тусклым красным светом... Стены, блестящие чешуёй сотен гадюк... Возможно, лучше бы мне вовсе не спать.*

С вами не происходит ничего плохого.

Беспокойно ворочаясь: *Этими ночами в джунглях я едва могу сомкнуть глаза. Каждый вечер на лагерь опускается загадочный туман, и температура резко падает. Конечно, в постели теплее, чем под открытым небом, но на такую аномальную погоду мы не рассчитывали. Стоит задремать, как меня будит жужжание мух и комаров. И даже если удаётся заснуть, совсем скоро я вскакиваю оттого, что по лицу проползла ящерица или насекомое. Бьюсь об заклад, что так и не смогу выспаться до конца путешествия.*

Вы получаете 1 физическую или ментальную травму (на ваш выбор).

Проверьте припасы. Сыщики совместно должны вычеркнуть из припасов по единице провизии на сыщика. За каждую единицу провизии, которой не хватило, выберите сыщика, который читает «**Еда на исходе**».

Еда на исходе: *Мы думали, что взятой воды и еды хватит на всех, но путешествие истощило наши припасы. Когда взошло солнце и настало время завтрака, мы обнаружили, что провизии почти не осталось.*

В следующем сценарии у вас на 3 стартовых ресурса меньше.

Ведущий сыщик должен выбрать одного сыщика, который станет дозорным. Этот сыщик проверяет свои припасы. Если у него есть бинокль, он читает «**Тени среди деревьев**». В противном случае он читает «**Взгляды из темноты**».

Тени среди деревьев: *Большинство ночей выдались спокойными, но на этот раз меня встревожил хруст веток, раздававшийся из леса к югу от лагеря. Несмотря на темноту, в бинокль мне удалось разглядеть тени, двигавшиеся между деревьев. Они выглядели человеческими, однако... Зачем они следят за нами? Чего добиваются?*

Вы получаете 2 опыта дополнительно, больше узнав о том, что нужно эцтлэи.

Взгляды из темноты: *Каждую ночь за мной следили. И это было не просто ощущение: из чернильной тьмы, окутывавшей лагерь, на меня смотрели жёлтые глаза. Они знали, что мы здесь. Эти глаза заставили меня вскочить, достать оружие, подготовиться защищать лагерь. Наши взгляды встретились, и тьма охватила моё сердце.*

Вы получаете 1 ментальную травму.

Проверьте припасы. Каждый сыщик, у которого есть аптечка, может вычеркнуть её, чтобы выбрать сыщика и удалить из его колоды слабость «**Отравление**». После этого каждый сыщик, в чьей колоде осталось «**Отравление**», читает «**Яд разливается**».

Яд разливается: *День за днём яд растекается по моему телу. На вторую ночь меня прошиб ужасный пот. Мне тяжело дышать, и каждое утро я извергаю вчерашний ужин.*

Вы получаете 1 физическую травму.

Сценарий II: Погибель эцтли

Сверьтесь с журналом. Если сыщики вынуждены ждать новых припасов, перейдите к **вступлению 1**.

Если сыщики расчистили путь к развалинам Эцтли, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1:

8 июля 1925 года, среда

Несколько дней спустя вернулись Хосе и Мария, отправленные пополнить припасы. Они привезли вдоволь еды, воды, аспирина и оружия. Любопытно, что у Алехандро такие хорошие связи в Мехико. Несмотря на подмоченную репутацию, он раздобыл оружие и патроны куда быстрее, чем можно было подумать. Впрочем, возможно, лучше не интересоваться, откуда всё это взялось.

Мы снова отправились в джунгли — на сей раз во всеоружии. Предыдущая попытка не прошла даром: мы пересекли речную долину и углубились на юг гораздо дальше, чем неделю назад. В конце концов мы достигли развалин, к которым стремился Алехандро, и теперь собираемся исследовать сооружение, которое он считает главным храмом города. Удивительно, что мезоподобные существа, обратившие нас в бегство, на этот раз не стали нападать. Может, они отступили? Или затаились в засаде и обрушатся на нас ночью?

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 2:

3 июля 1925 года, пятница

Большую часть вчерашнего дня мы переносили лагерь к развалинам. Учитывая, что мезеподобные существа всё ещё бродят неподалёку, мы решили, что у небольшой группы будет больше шансов проскользнуть в главный храм незамеченными. По моей просьбе Мария, натуралист экспедиции, возьмёт один из грузовиков и будет ждать нас на северном краю джунглей. Наш картограф Хосе останется охранять лагерь. В руинах мы сможем рассчитывать только на себя, но, по крайней мере, у нас есть отходной путь на случай, если что-то пойдёт не так...

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка







- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Погибель эцтли», «Агенты Йига», «Яд Йига», «Искажения времени», «Смертельные ловушки», «Забывтые руины», «Отрава» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локацию «Главный вход». Все сыщики начинают игру в локации «Главный вход».
- Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят пять односторонних **древних** локаций и по одному экземпляру напастей «Дурной знак», «В могиле», «Кромешная тьма», «Роковая ошибка» и «Могильный хлад».
- Отложите в сторону врага «Предвестник Валузии», локацию «Зал времени» и актив «Реликвия веков».
- Отложите в сторону все слабости «Отравление», которые не находятся в колодах игроков.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Одиночный режим

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

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, -1, -2, -3, -5, , , , , , .
- Сыщики расчистили путь к развалинам Эцтли.

- У вас нет припасов.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

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

Сыщик побеждён: Храм содрогается, словно от землетрясения, и вы падаете на пол. Со всех сторон вас окружают змееподобные существа, возникшие из теней. «Значит, это конец», — проносится у вас в голове. На миг вы задумываетесь о том, как нелепо погибли. Вы можете лишь надеяться, что больше никому не хватит глупости полезть в эти проклятые развалины.

☉ Сверьтесь с журналом. Если в графе «Ярость Йига» 4 отметки или больше: Твари бросаются на вас, прежде чем вы успеете что-то сделать. Вы кричите в агонии, когда острые как бритва копыта пронзают вас.

- ❖ Все побеждённые сыщики **убиты**. Если для продолжения кампании сыщиков недостаточно, кампания завершается поражением игроков.
- ❖ Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.
- ❖ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к **исходу 2**.

☉ Если в графе «Ярость Йига» 3 отметки или меньше: Внезапно издалека доносится чей-то свист, и рептилии неохотно отступают в темноту. Вы убегаете со всех ног, не желая испытывать судьбу.

- ❖ Проставьте 3 отметки в графе «Ярость Йига».
- ❖ Если был достигнут иной исход, остальные сыщики читают достигнутый исход.
- ❖ Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены), перейдите к **исходу 3**.

Если исход не был достигнут из-за того, что все сыщики совершили побег до наступления сцены 3, перейдите к **исходу 3**.

Исход 1 (каждый побеждённый сыщик должен сначала прочитать раздел «Сыщик побеждён»):

(След за последней записью нацарапано следующее.)

Снаружи руины храма выглядели ацтекскими, но когда мы пробрались внутрь, стало ясно, что у них совсем иное, нечеловеческое происхождение. Развалины оказались живыми. Бороздки на стенах светились, словно от электричества, а по коридорам разносилось глухое гудение энергии. Отбиваясь от змееподобных существ, мы отыскивали тайный проход, ведущий вниз.

В центральной зале подземелья нас ждала награда — стальной шар неизвестного происхождения, издававший тихий гул и слабый голубой свет. Он был прикреплён к изящной бронзовой подставке и производил впечатление религиозной святыни. Мы сразу поняли, что ацтеки не могли создать ничего подобного.

Прихватив реликвию, мы поспешили наружу. Руины начали обваливаться вокруг нас, будто только этот шар удерживал их от разрушения. Может быть, он подпитывал их, как батарея? Что это вообще за устройство, если его столь ревностно охраняли рептилии?

Когда мы наконец вышли к северной границе леса, Мария и грузовики уже ждали нас. Надо убираться подальше из этих змеиных джунглей, пока не поздно.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики добыли Реликвию веков. Один из сыщиков должен включить в свою колоду карту «Реликвия веков». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Если «Предвестник Валузии» в игре или отложен, запишите в журнал кампании, что Предвестник ещё жив. Рядом отметьте в скобках, сколько ран на нём лежит.

☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» поставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету.

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

Исход 2:

(Вслед за последней записью нацарапано следующее.)

Не в моих правилах оставлять дело незавершённым. Из уважения к моим навишим спутникам я завершу описание нашей экспедиции в этом дневнике.

Первая группа так и не вернулась из храма. Я уговорил Хосе и Андреа, двух других участников экспедиции, отправиться на их поиски. Боюсь, этих двоих тоже постигла ужасная участь.

К счастью, моя хитрость сработала. Пока Хосе и Андреа искали остальных, я прокрался в храм с собственной целью. После всего, что мы увидели и узнали, я просто не мог вернуться в университет без свидетельств нашего открытия. Пока змееподобные существа были заняты моими спутниками, я отыскал тайный проход, ведущий вниз.

Я нашёл устройство в центральной зале подземелья. Шар из диковинной стали был прикреплён к изящной бронзовой подставке. Он дрожал от наполнявшей его энергии у меня в руках и издавал слабый голубой свет. Даже глупец понял бы, что ацтеки не могли создать ничего подобного, однако мои спутники и не подозревают о его истинной ценности. Когда я уходил, руины вокруг начали обваливаться, но это уже не имело значения. Важна была только реликвия.

Вернувшись в лагерь с артефактом, я велел всем сворачиваться. Когда мы наконец вышли к северной границе леса, Мария и грузовики уже ждали нас. Мы направляемся в Техас, чтобы пересечь границу Соединённых Штатов.

Судьба моих спутников достойна глубочайшего сожаления. Их жертва не будет напрасной. Теперь я могу продолжить свою работу.

Александро Вела

- ☉ Запишите в журнал кампании, что Александро добыл Реликвию веков.
- ☉ Если «Предвестник Валузии» в игре или отложен, запишите в журнал кампании, что Предвестник ещё жив. Рядом отметьте в скобках, сколько ран на нём лежит.

- ☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.

Исход 3:

(Вслед за последней записью нацарапано следующее.)

Это было ошибкой. Всё это было ужасной ошибкой. Каким-то чудом мы выбрались из храма, избежав гибели. Развалины оказались живыми. Как будто стены почувствовали наше вторжение и разгневались. Словно они желали прогнать нас. Убить нас.

Мы собрались снаружи храма, где нас ожидал Хосе. Александро, не желая возвращаться домой с пустыми руками, требует, чтобы мы снова пошли внутрь. Нужно решить, что делать дальше.

Сыщики должны решить (выбрать одно):

- ☉ «Нельзя сдаваться. Попробуем ещё раз». Перейдите к **исходу 4**.
- ☉ «Это слишком опасно. Храм надо уничтожить». Перейдите к **исходу 5**.

Исход 4:

(Вслед за последней записью нацарапано следующее.)

Мы приняли решение. Александро прав: назад дороги нет. Мы соберёмся с силами и вернёмся в храм. Даже отсюда заметно, что храм стал выглядеть по-другому. Похоже, развалины снова погружаются в спячку. Если повезёт, на этот раз у нас всё получится...

- ☉ Сыщики должны переиграть сценарий II «Погибель эцтли». Подготовьтесь к нему заново. По итогам предыдущей попытки не записывайте в журнал ничего, кроме полученных травм, и не получайте опыт.
- ☉ Каждый игрок, чей сыщик умер или сошёл с ума, должен выбрать нового сыщика, как обычно.
- ☉ Во время подготовки, когда введёте в игру «Главный вход», положите на него столько безысходности, сколько раз достигали этого исхода.

Исход 5:

(Вслед за последней записью нацарапано следующее.)

Мы приняли решение. Мы ни за что не пойдём в эту ловушку снова. К счастью, у нас есть другой выход. Хосе сходил к грузовикам за взрывчаткой, и её хватит, чтобы сровнять с землёй это проклятое место.

Той ночью мы устроили настоящий фейерверк. Джунглям не понравилось. Небо заполнили птицы, земля зарокотала, а из леса раздалось яростное рычание. Но динамит сделал своё дело. Как только осела пыль, мы принялись прочёсывать обломки в поисках чего-нибудь обладающего исторической или культурной ценностью, что можно было бы увезти в Аркхэм.

Хосе первым заметил голубое свечение, которое выбивалось из-под останков храма. С каждой секундой свет становился ярче. Когда мы начали расчищать мусор, чтобы найти источник света, сверкнула вспышка, и обломки в центральной части руин разлетелись. На грудке мусора, издавая тихий гул, лежал стальной шар неизвестного происхождения. Он был прикреплен к изящной бронзовой подставке и производил впечатление религиозной святыни. Свечение устройства ослабло, стоило мне прикоснуться к нему. Ацтеки ни за что не смогли бы создать ничего подобного.

Прихватив реликвию, мы покинули дымящиеся руины храма. Мы отлично понимали, что злоупотребили гостеприимством джунглей. Лес вокруг был преисполнен шипением. По земле ползали полчища змей. В темноте мы слышали

крики на непонятном языке. Без лишних размышлений мы поспешили прочь, не став даже сворачивать лагерь. Стрела с чёрным оперением пробила горло Андреа, и её испуганный вопль застыл в зазробной вечности. Когда мы спустились в долину, Хосе схватил огромный удав. Он сломал несчастному шею, прежде чем мы успели прийти на помощь.

Когда мы наконец вышли к северной границе леса, Мария и грузовики уже ждали нас. Мы мчались без остановок до самого Мехико. Даже теперь я не могу расслабиться: да и кто бы смог после всего, что мы пережили?

К чёрту эцтли и к чёрту этот проклятый город.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики добыли Реликвию веков. Один из сыщиков должен включить в свою колоду карту «Реликвия веков». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☉ Если «Предвестник Валузии» в игре или отложен, запишите в журнал кампании, что *Предвестник ещё жив*. Рядом отметьте в скобках, сколько ран на нём лежит.
- ☉ В журнале кампании в графе «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счете. Проставьте ещё 10 отметок, поскольку вы прогневали Йига своим безрассудством.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.

Интерлюдия II: Финал экспедиции

Сверьтесь с журналом. Если сыщики добыли Реликвию веков, перейдите к разделу «Финал экспедиции 1».

Если Александро добыл Реликвию веков, перейдите к разделу «Финал экспедиции 5».

Финал экспедиции 1:

17 июля 1925 года, пятница

Мы наконец-то вернулись в Арххэм — но не знаю, можно считать нашу экспедицию успешной. Александро в восторге от возможности сделать доклад о наших находках в университете. Не понимаю, как он может оставаться таким прекраснодушным идеалистом после того ада, через который мы прошли в джунглях. Его внимание приковано к загадочной реликвии, которую мы нашли в руинах. Хотелось бы мне чуть больше знать о том, кто её создал. Реликвия крайне беспокоит меня. Она постоянно гудит и вибрирует от нездешней энергии, которую я едва могу описать. Возможно, поэтому весь обратный путь нас одолевали причудливые кошмары об иных мирах и цивилизациях.

Александро предлагает выставить реликвию в Мискатоникском музее вместе с прочими артефактами эцтли, которые мы привезли. Не знаю, хорошая ли это идея. В музее о нашей находке должным образом позаботятся, учёные смогут исследовать её и, возможно, поймут, для чего она нужна. Вместе с тем я боюсь, что реликвия может быть опасна для окружающих. В конце концов, мы понятия не имеем, что она такое. Александро это не понравится, но, возможно, лучше всего спрятать реликвию в надёжном месте, где мы с Харланом сможем изучить её без лишних глаз. Мне нужно принять решение сегодня — завтра я уже не смогу передумать...

☞ Ведущий сыщик должен решить (выбрать одно):

- ☞ Реликвия должна быть в музее. Александро и музейные сотрудники смогут изучить её и больше узнать о её природе. Перейдите к разделу «Финал экспедиции 2».
- ☞ Реликвия слишком опасна для публики. Лучше надёжно спрятать её, пока мы не узнаем о ней больше. Перейдите к разделу «Финал экспедиции 3».

Финал экспедиции 2:


19 июля 1925 года, воскресенье

Моё решение — доверить реликвию Александро. Он имеет полное право изучать её — в конце концов, именно его исследования сделали экспедицию возможной. Если кто и сможет раскрыть секреты реликвии, то только он.

Реликвия станет главным экспонатом новой выставки в музее. Александро уже исписал много страниц отчётами о наших открытиях, но основная работа у него ещё впереди. В нашей экспедиции хватает нераскрытых тайн. Как удавалось эцтли так долго оставаться необнаруженными? Почему они словно охраняли джунгли и от кого? Кто на самом деле построил храм, руины которого мы обследовали? Не сомневаюсь, что со временем Александро найдёт ответы на все эти вопросы.

Что до меня, то моя роль в этом предприятии сыграна. Впрочем, мне ещё предстоит прийти в себя. Я постоянно вспоминаю джунгли: змевидные фигуры в тених, торчащие из скелетов обсидиановые стрелы, нечеловеческие вопли во мраке пещер. Выйдя на прогулку, я чувствую, как меня тянет к музею, словно мне очень надо ещё раз увидеть реликвию. В глубине души меня грызёт мысль, что мы забыли нечто очень важное. Как же мне избавиться от...

(Запись резко обрывается.)

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики передали реликвию Александро.
- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики заслужили доверие Александро. Если карта «Александро Вела» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☞ Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.
- ☞ Перейдите к разделу «Финал экспедиции 4».

Финал экспедиции 3:

19 июля 1925 года, воскресенье

Моё решение — пока лучше сохранить реликвию в тайне. Конечно, Александро не рад этому, но пока мы не узнаем, на что способен этот шар, важно хранить его в надёжном месте, где он не будет представлять угрозы. Харлан поддержал меня и предложил спрятать его в своём личном кабинете. Там мы сможем изучить его без лишних глаз.

Александро задержался в Архэме: он делает заметки об экспедиции и помогает устроить в музее выставку других, менее опасных наших находок. Что до меня, то я надеюсь раскрыть иные тайны. Как удавалось эцтли так долго оставаться необнаруженными? Почему они словно охраняли джунгли и от кого? Кто на самом деле построил храм, руины которого мы обследовали?

Я постоянно вспоминаю джунгли: змеевидные фигуры в тенях, торчащие из скелетов обсидиановые стрелы, нечеловеческие вопли во мраке пещер. Выходя из кабинета Харлана, я всякий раз чувствую, как меня тянет вернуться и ещё раз взглянуть на реликвию. В глубине души меня грызёт мысль, что мы забыли нечто очень важное. Как же мне избавиться от...

(Запись резко обрывается.)

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики передали реликвию Харлану.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что Александро Вела продолжает исследования в одиночку. Если карта «Александро Вела» находится в колоде какого-либо сыщика, удалите её из этой колоды.
- ☉ Перейдите к разделу «Финал экспедиции 4».

Финал экспедиции 4:

От громкого стука в дверь вы роняете перо и вскакиваете. Уже почти полтретьего ночи. Кто может прийти к вам в такой час? Вы снова возвращаетесь мыслями в джунгли и представляете, как змееподобные существа нападают на вас в вашем собственном доме. Вздрогнув, вы достаёте оружие и на цыпочках подходите к двери, готовясь нанести удар. Вы делаете глубокий вдох и открываете дверь.

За дверью стоит знакомая женщина со смуглой кожей, длинными каштановыми волосами и тяжёлым взглядом пронзительных жёлтых глаз. Хотя она и сменила одежду, вы сразу узнаёте Ичтаку, воительницу-эцтли, с которой встретились в джунглях. Теперь на ней длинный плащ, боллмановская шляпа и обувь, явно доставляющая ей неудобство. Её зубы гневно сжаты. Вы уже готовитесь поднять оружие для защиты, когда она глубоко вздыхает, медленно переступает порог вашего дома и закрывает за собой дверь. «Что бы вы ни сделали, вы должны обратить это вспять, — мрачно произносит она. — Иначе всем нам придёт конец».

Сюжет продолжается в сценарии III «Нити судьбы».

Финал экспедиции 5: Харлан Эрнстон меряет шагами вашу гостиную, потирая носовым платком свой морщинистый лоб. «Это всё моя вина. Я не должен был вовлекать их в эту кошмарную экспедицию». Хотя вы встречались всего несколько раз, мистер Эрнстон успел стать для вас своим человеком в Мискатоникском университете. Когда последняя университетская экспедиция вернулась с огромными потерями и горсткой загадочных древних артефактов, Харлан пришёл к вам за советом.

«Знаю, знаю, меня должно утешать уже то, что экспедиция оказалась успешной, несмотря на все эти жертвы. Всё это время Александро был прав. Эцтли действительно существуют. И всё же... Не дают мне покоя эти находки». Харлан достаёт из портфеля небольшую тетрадь в кожаном переплёте и протягивает вам. «До того, как лидера экспедиции постигла ужасная гибель, он описывал всё, что они обнаружили, в этом дневнике. Когда выжившие бежали из лагеря, одному из них удалось спасти дневник. Думаю, если вы прочитаете эти записи, вы поймёте, что я имею в виду. Что им пришлось пережить, с кем довелось столкнуться... — Харлан сильно вздрагивает и поправляет очки дрожащими пальцами. — Я боюсь не только за Александро, но за всех нас. Прошу вас, прочитайте дневник и, если получится, присмотрите за моим коллегой. — Вы соглашаетесь помочь, но его беспокойство не утихает. — Надеюсь, своей просьбой о помощи я не обрекаю вас на такую же участь».

Весь оставшийся вечер вы изучаете дневник экспедиции, то и дело думая о таинственных змееподобных существах и ацтекских воинах. Через много часов после ухода Харлана раздаётся громкий стук в дверь, и вы вскакиваете. Уже почти полтретьего ночи. Кто может прийти к вам в такой час? Вы осторожно открываете дверь. За ней стоит женщина со смуглой кожей, длинными каштановыми волосами и тяжёлым взглядом пронзительных жёлтых глаз. На ней длинный плащ, боллмановская шляпа и обувь, явно доставляющая ей неудобство. Её зубы гневно сжаты. Внезапно вас озаряет понимание, кем она должна быть. В конце концов, вы несколько раз перечитали то место дневника, где описана воительница-эцтли Ичтака. Женщина глубоко вздыхает, медленно переступает порог вашего дома и закрывает за собой дверь. «Что бы они ни сделали, вы должны обратить это вспять, — мрачно произносит она. — Иначе всем нам придёт конец».

Сюжет продолжается в сценарии III «Нити судьбы».



Сценарий III: Нити судьбы

Вступление 1: Ичтака до утра дремлет в гостиной, но вам так и не удаётся заснуть. Ваши мысли мечутся между беспокойством и недоверием. Рассказ Ичтаки нелеп, но тем не менее вы склонны ей поверить. С первого взгляда на реликвию из руин Эцтли вам стало ясно, что у неё есть какое-то тайное предназначение. Когда вы утром выходите из спальни, незваная гостья сидит за обеденным столом, крепко скрестив руки на груди. Её пронзительные глаза следят за каждым вашим движением, словно хищная птица за добычей. «Где реликвия? — нетерпеливо спрашивает Ичтака, не тратя времени на любезности. — Куда вы её дели?» Вы объясняете, что она в безопасности, в надёжных руках. Женщина трясёт головой, и костяшки её пальцев белеют от бессилия. «Можете быть уверены, что это не так».

Сверьтесь с журналом. Если сыщики передали реликвию Алахандро или Алахандро добыл Реликвию веков: Перейдите к **вступлению 2**.

Если сыщики передали реликвию Харлану: Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Отложив на время свои многочисленные вопросы, вы звоните в музей Мискатоникского университета. Несмотря на ранний час, доктор Горовиц уже должна быть в своём кабинете, готовясь к долгому рабочему дню. После небольшой паузы телефонист соединяет вас. Эли на удивление резко здороваётся, её голос надломлен и нетвёрд. Когда вы спрашиваете о реликвии, она фыркает: «И вы туда же! Меня с утра преследуют двое репортёров, а мистер Уолстед чуть не снёс с петель мою дверь!»

Вы интересуетесь, что случилось, и Эли тяжело вздыхает. «Реликвия пропала, — объясняет она. — Никто из охранников не понимает, как это произошло. Только что стояла себе за стеклом — и вдруг её нет. И прежде чем вы спросите: мистер Вела тоже куда-то исчез». Внезапно она кричит кому-то ещё: «Погодите минуту! У меня телефон!», — поспешно извиняется и вешает трубку.

Разумеется, Алахандро не отвечает на звонки, и никто из его коллег не видел его со вчерашнего дня. «Теперь верите? — спрашивает Ичтака, встав из-за стола и начиная собирать свои вещи. — Хватит терять время. Найдите реликвию. Встретимся здесь вечером. И не смейте ходить за мной».

☞ Ведущий сыщик должен решить (выбрать одно):

☞ «Ты никуда не пойдёшь, пока не объяснишь, что происходит». Перейдите к **вступлению 4**.

☞ «Поступай как знаешь». Перейдите к **вступлению 5**.

Вступление 3: Отложив на время свои многочисленные вопросы, вы звоните в университетский кабинет Харлана. Солнце едва показалось из-за горизонта, но ваш товарищ всегда встаёт ни свет ни заря. После небольшой паузы телефонист соединяет вас. Голос Харлана хрипит и дрожит.

Стоит вам упомянуть о реликвии, как учёный рывкает: «Молчите! Они подслушивают! Они знают, что я держу её здесь. Они уже схватили Алахандро». Вы пытаетесь успокоить и расспросить Харлана, но он резко перебивает: «Мне пора. Они уже тут». В трубке раздаются гудки.

Разумеется, Алахандро не отвечает на звонки, и никто из его коллег не видел его со вчерашнего дня. «Теперь верите? — спрашивает Ичтака, встав из-за стола и начиная собирать свои вещи. — Хватит терять время. Найдите реликвию. Встретимся здесь вечером. И не смейте ходить за мной».

☞ Ведущий сыщик должен решить (выбрать одно):

☞ «Ты никуда не пойдёшь, пока не объяснишь, что происходит». Перейдите к **вступлению 4**.

☞ «Поступай как знаешь». Перейдите к **вступлению 5**.

Вступление 4: Стиснув зубы, Ичтака останавливается. Вы уже ждёте, что она уйдёт прочь, не отвечая ни на какие вопросы, но, к вашему удивлению, воительница начинает говорить. Она утверждает, что её племя веками охраняло артефакт от чужаков, которые хотели использовать его в нечистых целях. Её рассказ туманен, полон загадок и нелепич, и она отказывается объяснить, откуда пришли её сородичи и как им так долго удавалось скрываться. Когда вы спрашиваете об артефакте, Ичтака говорит только то, что он управляет ходом времени и с ним лучше не шутить.

«Реликвия должна вернуться на своё место, — Ичтака смотрит на вас решительно и непреклонно. — Понимаете? Нельзя, чтобы она попала не в те руки. Если сможете мне вернуть её, я помогу вам в ответ. Только обещайте, что не попытаетесь её использовать».

☞ Запомните, что вы выслушали рассказ Ичтаки.




☞ Добавьте в мешок хаоса 1 жетон **A** до конца кампании.

☞ Перейдите к **подготовке**.

Вступление 5: *Ичтака с пугающей быстротой натягивает тетиву на свой богато украшенный лук и хлопает дверью на прощание.*








- ☉ Запомните, что *Ичтака ушла без вас.*
- ☉ Сверьтесь с журналом. Если *сыщики передали реликвию Харлану:* Перейдите к **вступлению 6**. В противном случае перейдите к **подготовке**.

Вступление 6: *После ухода Ичтаки вы тщательно обдумываете её слова и анализируете события, которые привели ко всему этому. Вы не доверили реликвию Алехандро, а теперь позволили Ичтаке уйти без объяснений. Может быть, у вас просто паранойя?*

- ☉ Сыщики должны решить (выбрать одно):
 - ❖ «*Нельзя доверять им*». Удалите из мешка хаоса все жетоны  и  и добавьте туда вместо них 1 жетон . Запишите в журнале, что *вы идёте собственным путём*. До конца кампании ни один сыщик не может включить в свою колоду ни «Алехандро Велу», ни «Ичтаку». Всякий раз, когда сыщик получает возможность включить в колоду одну из этих карт, вместо этого он получает 2 опыта. Перейдите к **подготовке**.
 - ❖ «*Возможно, к ним стоит прислушаться...*» Перейдите к **подготовке**.

Одиночный режим

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

- ☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:
+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, , , , , , , .
- ❖ Не меняйте состав жетонов в мешке, когда читаете вступления.
- ☉ Выберите одно из следующего:
 - ❖ *Сыщики передали реликвию Алехандро.*
 - ❖ *Сыщики передали реликвию Харлану.*

☉ У вас нет припасов.

Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Нити судьбы», «Пнакотикское братство», «Полуночные маски», «Запертые двери», «Ночные призраки» и «Тёмный культ». Эти наборы отмечены следующими символами:



Из набора контактов «Полуночные маски» возьмите только 5 карт напастей (2 карты «Ложный след» и 3 карты «Преследующая тень») и следующие локации: «Нортсайд», «Даунтаун (Первый банк Архэма)», «Истаун», «Мискатоникский университет» и «Ривертаун». Не берите остальные локации, сцены, замыслы и памятку сценария из этого набора.

- ☉ Прежде чем брать стартовые руки, найдите в комплекте и в колоде каждого игрока карты «Алехандро Вела» и «Реликвия веков» и отложите их в сторону.
- ☉ Введите в игру локации «Нортсайд», «Даунтаун», «Истаун», «Мискатоникский университет», «Ривертаун», «Ресторанчик Вельмы» и «Лавка древностей». Все сыщики начинают игру в «Ривертауне».
- ☉ Отложите в сторону локацию «Ратуша» и активы «Ичтака (забытая стражница)» и «Дневник экспедиции».
- ☉ Составьте колоды сцен, как описано в разделе «Три сцены, три нити» на следующей странице.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Три сцены, три нити

В этом сценарии три разные колоды сцен: колода а/в, колода с/д и колода е/ф. Каждая из них составляется отдельно по обычным правилам, в последовательном порядке. В ходе этого сценария все три колоды сцен находятся в игре, и игроки вправе решать, какие из них продвигать, а какие оставить без внимания. Тексты всех трёх активных сцен влияют на игру в любой её момент. Вам может не хватить времени, чтобы выполнить все три задачи, поэтому хорошо подумайте над тем, за какую из нитей потянуть.

Состав каждой из трёх колод зависит от нижеописанных обстоятельств.

☉ Составьте колоду сцен а/в следующим образом:

- ❖ Сверьтесь с журналом. Если *сыщики передали реликвию Алехандро* или *Алехандро добыл Реликвию веков*, удалите из колоды а/в карту «Харлан в опасности!», оба экземпляра «Проклятия Харлана» и 1 случайный экземпляр «На выставке».
- ❖ Если *сыщики передали реликвию Харлану*, удалите из колоды а/в карту «Реликвия пропала!», оба экземпляра «На выставке» и 1 случайный экземпляр «Проклятия Харлана».

☉ Сыщики должны выбрать один из следующих вариантов и соответственно составить колоду сцен с/д:

- ❖ Если вы хотите заявить в полицию об исчезновении Алехандро, удалите из колоды с/д карту «В поисках Алехандро», оба экземпляра «Друзей из высшего общества» и 1 случайный экземпляр «В участке».
- ❖ Если вы хотите искать Алехандро самостоятельно, удалите из колоды с/д карту «Пропавшие без вести», оба экземпляра «В участке» и 1 случайный экземпляр «Друзей из высшего общества».

☉ Составьте колоду сцен е/ф следующим образом:

- ❖ Если *вы выслушали рассказ Ичтаки*, удалите из колоды е/ф карту «Охотница берёт след», оба экземпляра «Пещеры тьмы» и 1 случайный экземпляр «Загадочных артефактов».
- ❖ Если *Ичтака ушла без вас*, удалите из колоды е/ф карту «Стражница расследует», оба экземпляра «Загадочных артефактов» и 1 случайный экземпляр «Пещеры тьмы».



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

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

Исход 1: *Вернувшись домой, вы подводите итоги дня. Ваше расследование показало, что в Аркхэме существует тайная организация. Насколько вы понимаете, её члены именуют себя Братством — и, похоже, знают о реликвии эцтли и предыдущей экспедиции Алехандро даже больше, чем вы. Они действуют скрытно, из тени, а их цели остаются для вас неизвестными. Однако вам удалось пролить свет на одну из тайн.*

«Они ищут место под названием Средоточие Н'кая, — утверждает Ичтака. Перед вами разложена карта Центральной Америки, на которую нанесён маршрут предыдущей экспедиции. — Я слышала об этом месте, но не знаю, где именно оно находится». Вам снова кажется, что вашей загадочной спутнице известно больше, чем она говорит.

Однако выбирать не из чего — иных зацепок у вас нет. В поисках ответов вам снова придётся отправиться в неизведанные края... Но суждено ли хоть кому-нибудь вернуться на этот раз?

☉ Проверьте, какие сцены завершены в этом сценарии.

- ☞ Если вы завершили сцену 3b, запишите в журнал кампании, что *сыщики нашли пропавшую реликвию*. Если карта «Реликвия веков» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, один из сыщиков должен включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды. До конца кампании всякий раз, когда владелец «Реликвии веков» по какой-либо причине покидает кампанию, игроки должны выбрать другого сыщика, который включает этот актив в свою колоду.
- ☞ Если колода сцен a/b ещё в игре, запишите в журнал кампании, что *реликвия пропала*. Если карта «Реликвия веков» находится в колоде какого-либо сыщика, удалите её из этой колоды до конца кампании.

☞ Если вы завершили сцену 3d, запишите в журнал кампании, что *сыщики спасли Алехандро*. Если карта «Алехандро Вела» ещё не находится в колоде какого-либо сыщика, любой сыщик может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☞ Если колода сцен c/d ещё в игре, запишите в журнал кампании, что *Алехандро пропал*. Если карта «Алехандро Вела» находится в колоде какого-либо сыщика, удалите её из этой колоды до конца кампании.

☞ Если вы завершили сцену 3f, запишите в журнал кампании, что *сыщики подружились с Ичтакой*. Любой сыщик может включить в свою колоду карту «Ичтака (забытая стражница)». Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☞ Если колода сцен e/f ещё в игре, запишите в журнал кампании, что *Ичтака держится в тени*. Не включайте карту «Ичтака (забытая стражница)» ни в одну колоду сыщика.

☉ Ведущий сыщик приобретает карту «Дневник экспедиции» и может включить её в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. За каждую сцену 1, завершённую в этом сценарии, каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, узнав о замыслах Братства.

☉ Перейдите к разделу «**Пополнение припасов**».

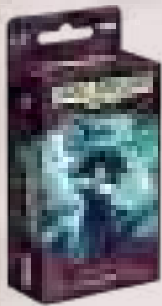
Пополнение припасов

Теперь ясно, что за разгадкой тайны Реликвии веков вам придётся снова отправиться в дикие джунгли. Каждый сыщик может выбрать дополнительные припасы вдобавок к своим текущим припасам. Запишите выбранные каждым сыщиком припасы в соответствующих графах журнала кампании. (Обратите внимание: сыщик может взять провизию, аптечку и бензин по несколько раз. Каждая взятая единица этих припасов оплачивается и записывается в журнале отдельно.)

- ☉ Прежде чем уезжать из Аркхэма, будет нелишним заглянуть в больницу св. Марии.
 - ◆ Каждый сыщик, в чьей колоде есть слабость «Отравление», может потратить 3 опыта, чтобы удалить эту слабость из своей колоды.
 - ◆ Каждый сыщик может потратить 5 опыта, чтобы избавиться от 1 физической или 1 ментальной травмы.
- ☉ Каждый сыщик может потратить очки припасов на один или несколько припасов из нижеприведённого списка. Число очков припасов у каждого зависит от количества сыщиков в кампании:
 - 1 сыщик:** 8 очков припасов;
 - 2 сыщика:** 5 очков припасов каждому;
 - 3 сыщика:** 4 очка припасов каждому;
 - 4 сыщика:** 3 очка припасов каждому.
- ☉ Доступные припасы:
 - ◆ **Провизия** (1 очко припасов за единицу): *Пища и вода для одного человека. Необходима в любом путешествии.*
 - ◆ **Аптечка** (2 очка припасов за единицу): *Средства против болезни, заражения и яда.*
 - ◆ **Бензин** (1 очко припасов за единицу): *Хватит для долгой поездки на машине.*
 - ◆ **Одеяло** (2 очка припасов): *Согревает ночами.*
 - ◆ **Фляга** (2 очка припасов): *Можно набрать воды в реках и ручьях.*
 - ◆ **Компас** (2 очка припасов): *Укажет путь, если вы безнадёжно заблудитесь.*

- ◆ **Бинокль** (2 очка припасов): *Чтобы видеть на большом расстоянии.*
- ◆ **Мел** (2 очка припасов): *Оставляет метки на камне.*
- ◆ **Складной нож** (2 очка припасов): *Маловат для полноценного оружия, зато легко спрятать.*
- ◆ **Кирка** (2 очка припасов): *Чтобы раскалывать камни.*





Сценарий IV: Потусторонний предел

Под жёлтыми лучами палящего солнца ваш автомобиль мчится по пыльным шоссе Южного Техаса где-то недалеко от Сан-Антонио. Вот уже несколько дней вы едете из Аркхэма в Мехико, где надеетесь получить ответы от коллег Алехандро, а ещё лучше — от его оппонентов в научных кругах. Ваше недавнее расследование в Аркхэме пролило свет на многое, но, несмотря на все раздобытые улики, след вскоре остыл. Разоблачённое вами «Братство» бесследно исчезло из Аркхэма. Вам почти ничего не удалось узнать об их следующей цели — только название «Средоточие Н'кая», некое место силы, к которому, как полагает Ичтака, и стремятся члены Братства. Загадочная как всегда, воительница-эцтли сидит на пассажирском сиденье рядом с вами. Она напряжена, словно сжатая пружина, и явно чувствует себя неловко в кожаном кресле форда.

Прочтите следующие разделы, один за другим.

Сверьтесь с журналом. Если сыщики подружились с Ичтакой, ведущий сыщик читает «Миссия Ичтаки». Если Ичтака держится в тени, вместо этого он читает «Безмолвное путешествие».

Миссия Ичтаки: «Долго ещё? — спрашивает Ичтака в сотый раз с тех пор, как вы покинули Аркхэм. — Нам нужно как можно скорее попасть в Анауак. Чем дольше мы едем, тем больше у Братства времени, чтобы достичь Средоточия». Вы вспоминаете, что Анауаком древние ацтеки называли долину Мехико, и сообщаете, что до мексиканской границы остался час езды. Ичтака стискивает зубы и скрещивает руки на груди.

С вами не происходит ничего плохого.

Безмолвное путешествие: Почти всю дорогу Ичтака о чём-то думает, не произнося ни слова. На ваши вопросы она отвечает холодным взглядом и стеной молчания. Она явно не собирается посвящать вас в свои планы.

Набирая стартовую руку в этом сценарии, каждый сыщик берёт на 2 карты меньше.

Сверьтесь с журналом. Если сыщики нашли пропавшую реликвию, ведущий сыщик читает «Мистический гуд». Если реликвия пропала, вместо этого он читает «Растущее беспокойство».

Мистический гуд: На протяжении всего вашего пути на юг завернутый в простыню артефакт, который вы спасли из лап Братства, неумолчно гудит на заднем сиденье. Вы всё лучше понимаете, для чего он предназначен.

Сыщик, в чьей колоде находится «Реликвия веков (какое-то устройство)», заменяет эту карту на её новую версию из этого дополнения — «Реликвия веков (предвосхищает будущее)».

Растущее беспокойство: Утрата реликвии эцтли гнетёт вас. Вам очевидно, что она обладает не только научной ценностью. В ней скрыта сила, которую вы ещё не способны постичь. Вы уверены, что за её исчезновением стоит таинственное Братство, но зачем она им нужна?

Удалите из игры карту «Реликвия веков (предвосхищает будущее)».



Сверьтесь с журналом. Если сыщики спасли *Александро*, ведущий сыщик читает «**Размышления Александро**». Если *Александро* пропал, вместо этого он читает «**Незанятое кресло**».

Размышления Александро: *Всю дорогу Александро без устали строчит в блокноте, и шуриание карандаша по бумаге не даёт вам забыть о его присутствии. Археолог съёжился на заднем сиденье, придерживая коленями блокнот и задумчиво сдвинув брови. «Это „Братство“ — меньшая из наших проблем, — категорично заявляет он. — Я пытался расшифровать символы с артефакта. Они точно не ацтекские, не майяские и вообще не относятся к мезоамериканской культуре. Мне кажется, эта реликвия родом совсем из другого места. Её откуда-то забрали. Не так ли, мисс Ичтака?»*

Ичтака мрачнеет ещё сильнее, её глаза сужаются. Она даже не удосуживается обернуться к Александро. «Её место там, где докучливые учёные не смогут употребить её силу во зло», — холодно произносит она, и на этом дискуссия завершается.

Благодаря связям Александро пересечь мексиканскую границу оказывается проще, чем вы думали. Без единого косоного взгляда таможенники пропускают автомобиль, и вскоре вы мчитесь к Мехико.

В этом сценарии у каждого сыщика на 2 стартовых ресурса больше.

Незанятое место: *Немного не доехав до границы, вы останавливаетесь на ночь. Ваш взгляд падает на незанятое место на заднем сиденье, и вы задумываетесь, где сейчас Александро.*

С вами не происходит ничего плохого.

Проверьте припасы. Любой из сыщиков должен вычеркнуть из припасов единицу бензина. Если никто не вычеркнул бензин, прочитайте «**Бензин на исходе**».

Бензин на исходе: *Горючее — ваша постоянная головная боль по пути на юг. Несколько раз вы заправляетесь в придорожных магазинчиках, но недалеко от границы автомобиль замирает на обочине. Вы с Ичтакой вынуждены идти несколько миль до ближайшего городка, чтобы заправиться, и теряете несколько часов.*

Набирая стартовую руку в этом сценарии, сыщики не могут заменять карты.








Добравшись до Мехико, вы с разочарованием понимаете, что узнать что-либо о Братстве или Средоточии почти невозможно. Вы тщетно перерываете архивы библиотек и университетов. Вы не можете найти никого из бывших коллег Александро, и даже его враги отказываются общаться с вами. Все, кроме женщины по имени Падма Амрита, которая изучала работы Александро до его отъезда в Аркхэм. Она приглашает вас встретиться поздно вечером в модном баре в южной части города. Ичтака держится в стороне, молча наблюдая за вашей новой знакомой.

Падма хорошо знакома с исследованиями Александро и даже слышала о Средоточии Н'кая, хотя и не говорит, как его найти. «Гиблое дело, — заявляет она. — Это просто миф. Поверьте, многие его искали. Никто не нашёл». Вы замечаете, что зипули оказались не мифом, и она отвечает очаровательной улыбкой. «Может быть, но чтобы они дожили до наших дней? Скрываясь веками? — Она громко смеётся. — Ерунда! Вы же не думаете, что настоящие учёные в это поверят?» Вы смотрите на Ичтаку, которая слушает разговор, скрестив руки и впившись ногтями в предплечья. Падма тоже отводит глаза, но её губам пробегает тень усмешки. «Простите, но мне нечего вам рассказать. Только дурак захочет продолжить эти „исследования“. Всего доброго». С очередной обольстительной улыбкой Падма уходит, оставляя за собой приторный аромат.

Как только она пропадает из виду, Ичтака садится к вам, и вы обсуждаете, что делать дальше. После недели сплошных неудач воительница совсем потеряла терпение. Вы предлагаете, с кем поговорить в следующий раз, но её мысли где-то не здесь. Когда вы возвращаетесь в гостиницу, она сразу уходит в свою комнату, чтобы подготовиться к завтрашнему дню. Вы укладываетесь и вскоре погружаетесь в туманную дремоту без сновидений. Но где-то на границе сознания вы слышите, как Ичтака читает загадочное заклятье...

Одиночный режим

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


- ☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, , , , , , , .
- ☉ Пропустите все разделы «Сверьтесь с журналом» и «Проверьте припасы» во вступлении.

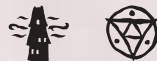
☉ У вас нет припасов.


Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Потусторонний предел», «Искажения времени» и «Отравы». Эти наборы отмечены следующими символами:



- ◆ Если в мешке хаоса 2 жетона  или больше, также соберите карты из наборов «Пнакотикское братство» и «Тёмный культ», отмеченных следующими символами:



- ◆ Если в мешке хаоса 2 жетона  или больше, также соберите карты из наборов «Яд Йига» и «Стражи времени», отмеченных следующими символами:



- ◆ Если неверно ни то ни другое, также соберите карты из наборов «Пнакотикское братство» и «Стражи времени», отмеченных следующими символами:



- ☉ Введите в игру локации «Кафедральный собор», «Сокало», «Руины храма», «Сочимилько», «Парк Чапультепек» и «Койоакан». Каждый сыщик начинает игру в «Сокало» или «Койоакане» (на свой выбор).

- ☉ Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят 12 односторонних **древних** локаций и по одному экземпляру контактов «Окно в иное время», «Нарушение временных потоков», «Прореха во времени» и «Потерявшийся во времени».

- ☉ Отложите в сторону врага «Падма Амрита».
- ☉ Отложите в сторону карты «Сцена За» и «Замысел За». Они пока не входят в колоды сцен и замыслов.
- ☉ Отложите в сторону все слабости «Отравление», которые не находятся в колодах игроков.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Замена локаций

В этом сценарии вы можете получить указание положить новую локацию поверх локации в игре. Когда вы кладёте локацию поверх существующей, новая локация заменяет прежнюю. Все жетоны, прикреплённые карты, сыщики, враги и прочие карты, которые находились в старой локации, теперь находятся в новой локации (они не перемещаются — меняется сама локация). Если локация выходит из игры и под ней есть другая локация, то она заменяет вышедшую. Все жетоны, прикреплённые карты, сыщики, враги и прочие карты, которые находились в той локации, теперь находятся в локации, лежавшей под ней.

Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены): Когда вы открываете глаза, вы снова лежите в кровати в своём гостиничном номере. Подняв руку, вы прикрываетесь от лучей солнца, которые пробиваются сквозь занавески. От яркого света ваша голова раскалывается, словно её сжимают тиски. В воздухе вьются струйки дыма от благовоний.

Вы не сразу находите в себе силы подняться на ноги. Голосок на задворках разума твердит, что всё это было плодом вашего воображения, кошмаром, обострённым усталостью. Это инстинкт самосохранения пытается не дать вам пойти дальше по тропе безумия. Не обращая на него внимания, вы встаёте. Ваши ноги дрожат от ужаса и изнеможения. Вы негромко зовёте Ичтаку, чтобы спросить её о прошлой ночи — или хотя бы узнать, была ли она с вами. Ичтака лежит на полу, прислонившись к двери номера. Она без сознания, её лицо серо. Несколько тревожных минут вы тормошите её, и наконец Ичтака резко приходит в себя, надрывно кашляя и дёргаясь, словно одержимая. «Пещера! Обагрённая пасть в небесах. Вы же её видели?»

При попытке вспомнить прошлую ночь внутри вашего черепа вспыхивает страшная боль, и вы качаете головой. «Должно быть, это и есть путь к Средоточию, — продолжает Ичтака, стискивая пальцами лоб. Вы протягиваете руку, чтобы помочь ей подняться, но она отталкивает её. — О чём я только думала? Барьер истончился. Он мог треснуть от малейшего усилия. — Она переводит взгляд на вас. — Мне не стоило тягивать вас в это. Впрочем, сделанного не воротишь. Отступить поздно. Я знаю, как найти Средоточие, и вы пойдёте туда со мной».

- ☉ Если партия завершилась в сцене 2, положите на победный счёт все локации Теночтитлана в игре, на которых нет улик.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что вам известно *X* путей. *X* равен числу локаций Теночтитлана на победном счету.
- ☉ Если в этой партии «Предвестник Валузии» вошёл в игру:
 - ◆ Если он на победном счету, вычеркните заметку «Предвестник ещё жив».
 - ◆ Если он всё ещё в игре или отложен, отметьте в скобках рядом с заметкой «Предвестник ещё жив», сколько ран на нём лежит (вместо предыдущего значения).
- ☉ В графе журнала «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую локацию **Теночтитлана** на победном счету.

Исход 1: Вас охватывает вихрь радужных огней, и вы резко приходите в себя. Когда вы открываете глаза, вы лежите на главной площади города. Голова кружится, словно от стремительного падения. Голосок на задворках разума твердит, что всё это было плодом вашего воображения, сновидением. Это инстинкт самосохранения пытается не дать вам пойти дальше по тропе безумия. Не обращая на него внимания, вы встаёте. Ваши ноги дрожат от ужаса и изнеможения.

«Та женщина... Видимо, она поняла, кто я, и прошла за нами через разрыв, который я сделала. Наверняка она тоже хотела узнать, где находится Средоточие, — загадочно произносит Ичтака. При попытке вспомнить события предыдущих часов вашу голову пронзает страшная боль. — Вы ведь видели её? Пещеру. Обагрённую пасть в небесах. — Она задумчиво осматривает небо. — Должно быть, это и есть путь к Средоточию».

Вам трудно припомнить, что случилось на той стороне, но видение багровой пещеры вспыхивает в вашей памяти. Вы подтверждаете, что тоже видели её, и спрашиваете Ичтаку, почему она считает, будто это путь к Средоточию. Она смотрит на вас красными глазами, и по её губам пробегает тень улыбки. «Это не так-то просто... Заглянуть за предел, увидеть сами нити времени. Похоже, вы способнее, чем кажется», — говорит она. Хотя Ичтака так и не ответила на вопрос, вы догадываетесь о том, что не было сказано вслух: путь, который вы видели в сумбуре временных линий и необъяснимых явлений, — это «одно из будущих». Будущее, которое вы должны сделать реальностью.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что вам известно *X* путей. *X* равен числу локаций Теночтитлана на победном счету. Если *X* равен 3 или больше, запишите также, что *Ичтака* вам доверяет.
- ☉ Если в этой партии «Предвестник Валузии» вошёл в игру:
 - ◆ Если он на победном счету, вычеркните заметку «Предвестник ещё жив».
 - ◆ Если он всё ещё в игре или отложен, отметьте в скобках рядом с заметкой «Предвестник ещё жив», сколько ран на нём лежит (вместо предыдущего значения).
- ☉ В графе журнала «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую локацию Теночтитлана на победном счету.

Исход 2: Охватывающий горизонт барьер мерцает, когда проход домой закрывается на ваших глазах. Туман в голове и чувство невесомости, которые вы ощущали во время видения, пропадают, и вы внезапно понимаете, что это не сон. Вы в плену чужого времени, а Ичтака куда-то пропала.

Вы блуждаете часами. Днями. Неделями. Ваш рассудок уже не выдерживает. Вы с ужасом осознаёте, что можете остаться тут навсегда. Отчаяние и уныние овладевают вашим разумом. Вам некуда бежать от одиночества и безумия. Вы не помните, сколько времени провели здесь. Вы не спали и не ели.

В ожидании проходит целая вечность, когда внезапно барьер трескается и небо заливают ослепительный свет. Когда вы открываете глаза, вы лежите на главной площади города. Голова кружится, словно от стремительного падения. Ичтака помогает вам подняться. Ваши ноги дрожат от ужаса и изнеможения. Вы спрашиваете, как долго вас не было, но она качает головой: «Не имеет значения. Вы вернулись». Её уклончивость не задает вас, но вы всё равно возмущены. Почему она не осталась с вами? Случайно — или намеренно? «Вы ведь видели её? — спрашивает Ичтака. — Пецеру. Обагрённую пасть в небесах. — Ваша память затуманивается, и вы непонимающе смотрите в ответ. — Неважно. Я знаю, как найти Средоточие, и вы пойдёте туда со мной».

- ☉ Если партия завершилась в сцене 2, положите на победный счёт все локации Теночтитлана в игре, на которых нет улик.
- ☉ Запишите в журнал кампании, что вам известно *X* путей. *X* равен числу локаций Теночтитлана на победном счету.
- ☉ Если в этой партии «Предвестник Валузии» вошёл в игру:
 - ❖ Если он на победном счету, вычеркните заметку «Предвестник ещё жив».
 - ❖ Если он всё ещё в игре или отложен, отметьте в скобках рядом с заметкой «Предвестник ещё жив», сколько ран на нём лежит (вместо предыдущего значения).
- ☉ В графе журнала «Ярость Йига» поставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно за каждую локацию Теночтитлана на победном счету.

Интерлюдия III: Джунгли зовут

Вы снова едете на юг, прочь от цивилизации. Нельзя терять время. Путь к Средоточию начинается в знакомых краях, недалеко от маршрута предыдущей экспедиции. Дневник в кожаном переплёте помогает вам проехать по её следам. Вскоре вы глубоко в джунглях, где со всех сторон подстерегают опасности: как природные, так и сверхъестественные...

Прочтите следующие разделы, один за другим.

Проверьте припасы. Любой из сыщиков должен вычеркнуть из припасов единицу бензина. Если никто не вычеркнул бензин, прочитайте «**Бензин на исходе**».

Бензин на исходе: В дюжине миль к северу от границы тропического леса у вас кончается бензин. Чтобы не тратить время, вы решаете проделать остаток пути пешком, а не возвращаться за горючим. Путешествие отнимает несколько часов, но в конце концов вы достигаете джунглей.

Набирая стартовую руку в следующем сценарии, сыщики не могут заменять карты.

Проверьте припасы. Если у любого сыщика есть карта, этот сыщик читает «**Путь проложен**».

Путь проложен: Следуя пометкам, оставшимся на карте после предыдущей экспедиции, вы безошибочно прокладываете путь через джунгли и прибываете на место во всеоружии.

Запишите в журнал кампании, что сыщики проложили дальнейший маршрут.

Проверьте припасы. Сыщики совместно должны вычеркнуть из припасов по единице провизии на сыщика. За каждую единицу провизии, которой не хватило, выберите сыщика, который читает «**Еда на исходе**».

Еда на исходе: Дорога через джунгли в поисках пути к Средоточию занимает больше времени, чем вы думали. Из-за спешки у вас нет времени на охоту или поиски съедобных растений. От голода ваши разум затуманивается, а желудок сводят болезненные судороги.

В следующем сценарии у вас на 3 стартовых ресурса меньше.

Проверьте припасы. Каждый сыщик, у которого есть аптечка, может вычеркнуть её, чтобы выбрать сыщика и удалить из его колоды слабость «Отравление». После этого каждый сыщик, в чьей колоде осталось «Отравление», читает «**Яд разливается**».

Яд разливается: Отравление продолжает распространяться по вашему телу, терзая внутренние органы. С каждым днём вас всё сильнее сжигает страшная лихорадка. Вы едва удерживаете еду в желудке. Ваше тело совсем обессилело.

Вы получаете 1 физическую травму.

Пробираясь через густые джунгли мимо смутно знакомых руин храма, вы замечаете любопытный орнамент на каменной стене. Вы подходите ближе и понимаете, что это вырезанные в камне замысловатые иероглифы, скрытые лианами и вековой грязью.

Проверьте припасы. Каждый сыщик, у которого есть фляга, читает «**Камень говорит**». Остальные читают «**Камень молчит**».

Камень говорит: Вы поливаете стену водой из фляги, смывая грязь и смачивая сухие лианы, чтобы их было проще отодвинуть. Теперь вы отчётливо видите символы, и хотя их значение неясно, повторяющаяся последовательность из шести знаков явно содержит в себе какое-то указание...


Каждый сыщик, у которого есть фляга, начинает следующий сценарий с 1 уликой (из резерва).

Камень молчит: Как вы ни стараетесь, у вас не выходит счистить грязь и лианы голыми руками. Придётся оставить эту тайну неразгаданной.

С вами не происходит ничего плохого.




Проверьте мешок хаоса и сверьтесь с журналом. Если всё из нижеуказанного верно, ведущий сыщик читает **«Вера восстановлена»**.

- ◆ В мешке хаоса 2 жетона  или больше.
- ◆ Сыщики подружались с Ичтакой.
- ◆ Ичтака вам доверяет.

Вера восстановлена: Вечером второго дня в джунглях вы со спутниками греетесь перед тусклым костром, пытаясь отдохнуть и не думать о предстоящих испытаниях. Ичтака подходит к огню и садится напротив. Она смотрит в землю, а её плечи поникли, словно под огромной тяжестью. «Мне кажется, я должна извиниться перед вами, — произносит она, глядя на танцующее пламя. — Вы доказали, что мудры и надёжны, а я только и делаю, что команду да подвергаю вас опасности». Какое-то время вы по-дружески молчите. «Может быть, для человечества всё же есть надежда», — почти неслышно говорит Ичтака, глядя вам в глаза. Эти слова предназначены вам? Или ещё и ей самой?

После паузы женщина поднимается. «Я доверяю вам первую стражу. Не дайте змеям застать нас врасплох. Они уже знают, что мы здесь». Остаток ночи проходит спокойно. Тишину нарушают лишь потрескивание костра да стрекот множества насекомых.

Запишите в журнал кампании, что вера Ичтаки восстановлена. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.





Сценарий V-A: Сердце древних, часть 1

Вступление 1: Почти неделю вы углубляетесь в джунгли, и с каждым днём перед вами встают новые и всё более грозные испытания. Вам приходится постоянно заботиться о еде и припасах, а обитатели леса неустанно преследуют вас. К счастью, змеелюди, напавшие на прошлую экспедицию, пока не дают о себе знать, но вы уверены, что они рядом. Следят. Выжидают.

Утром шестого дня вы находите вход. Это исполинский зев пещеры, настолько скрытый деревьями, кустами и лианами, что вы едва его не пропустили. Вход в пещеру окружают шесть каменных колонн, покрытых затейливыми резными узорами, которые тускло светятся красным. Может быть, кто-то из ваших спутников знает, зачем они нужны?

☞ Сыщики должны решить (выбрать одно):

- ☞ Спросим у Ичтаки. Можно выбрать, только если «Ичтака» в колоде любого сыщика. Перейдите к **вступлению 2**.
- ☞ Спросим у Алехандро. Можно выбрать, только если «Алехандро Вела» в колоде любого сыщика. Перейдите к **вступлению 3**.
- ☞ Посмотрим в дневнике. Можно выбрать, только если «Дневник экспедиции» в колоде любого сыщика. Перейдите к **вступлению 4**.
- ☞ Если бы только мы знали больше... Перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: «Вход защищён от посторонних, — произносит Ичтака, закрыв глаза и словно прощупывая пещеру внутренним взором. — Эти колонны — ключ. Каждая — испытание воли и разума». Она подходит к одной из колонн, прикасается к ней ладонью, и свечение разгорается. Вы замечаете, что резьба у основания колонны повторяет узор, который вы уже где-то видели. Раз Ичтака считает, что это место защищено, значит, так оно и есть, — но должен быть способ снять защиту...

Начните сценарий с «Ичтакой» в игре.
Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Алехандро скрупулёзно осматривает каждую колонну. «Это что-то вроде замка. Смотрите. Бороздки не сходятся. — Он поворачивает одну из колонн, и вы видите, как узоры на её поверхности меняются. — Бьюсь об заклад, если мы не расположим их нужным образом, далеко в пещеру нам не забраться. Конечно, это только моё чутьё... Но думаю, прежде чем заходить внутрь, надо обыскать окрестности». Вы слишком хорошо знаете Алехандро, чтобы сомневаться в его чутьё.

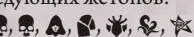
Начните сценарий с «Алехандро Велой» в игре.
Перейдите к **подготовке**.

Вступление 4: В дневнике предыдущей экспедиции нет ответов на все ваши вопросы, однако, листая страницы, вы замечаете знакомый рисунок, сделанный Лоренцо — одним из тех, кто так и не вернулся в Аркхэм. Это точное воспроизведение рельефа со стены одной из разрушенных построек Эцтли. Многие узоры и символы на зарисовке совпадают с теми, что вырезаны на колоннах. Это явно не простое совпадение. Безусловно, колонны — это ключ, открывающий путь в Н'кай...

Начните сценарий с «Дневником экспедиции» в игре.
Перейдите к **подготовке**.

Одиночный режим

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

- ☞ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, .
- ☞ В начале сценария «Сердце древних, часть 1» сыщики могут выбрать, сколько путей им известно (от 0 до 5). Чем больше путей вам известно, тем быстрее и легче будет сценарий.
 - ☞ Для простой игры выберите 4 или 5.
 - ☞ Для средней сложности выберите 2 или 3.
 - ☞ Для серьёзного вызова выберите 0 или 1.

☞ У вас нет припасов.

Подготовка

- Сверьтесь с журналом. Если вам известно 6 путей, пропустите этот сценарий и сразу перейдите к **исходу 1**.
- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Столпы судьбы», «Сердце древних», «Тропический лес», «Змеи», «Экспедиция» и «Отрава». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локацию «Вход в К'ньян» (стороной «Зев пещеры» вверх). Каждый сыщик начинает игру в этой локации.
 - Сверьтесь с журналом. Побывав за пределами времени, вы узнали о том, как попасть в К'ньян. За каждый *путь*, который вам известен, положите на «Вход в К'ньян» 1 ресурс (он считается жетоном колонны).
- Если вы уже пытались пройти этот сценарий в ходе этой кампании и достигли сцены 2, переверните карту «Сцена 1а» и положите её в локацию «Вход в К'ньян».
- Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят 6 односторонних локаций-*джунглей* и по 1 экземпляру контактов «Волчья яма», «Муравьи!», «Потерявшись в глуши» и «Припасы на исходе».
- Случайным образом выберите одну из трёх локаций-*руин*: «Заросшие руины», «Храм клыка» и «Каменный алтарь». Замешайте выбранную локацию в колоду разведки, а две другие удалите из игры.
 - Сверьтесь с журналом. Если сыщики проложили дальнейший маршрут, введите в игру эту случайно выбранную локацию вместо того, чтобы замешивать её в колоду разведки.
- Отложите в сторону все слабости «Отравление», которые не находятся в колодах игроков.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): В джунглях слишком опасно, чтобы продолжать поиски. Если оставаться тут дольше, эти нелепые столбы станут вашими надгробиями.

Вы решаете отступить на знакомую поляну в паре миль отсюда и перевести дух. Конечно, рано или поздно вам придётся вернуться к колоннам и найти нужный узор... Но, по крайней мере, сейчас вы в безопасности.

- Если на «Входе в К'ньян» больше жетонов колонн, чем было в начале сценария, вычеркните из журнала запись о том, сколько путей вам известно. Затем запишите, что вам известно *X* путей, где *X* равен числу жетонов колонн на «Входе в К'ньян».
- Сыщики должны переиграть сценарий V-A «Сердце древних, часть 1». Подготовьтесь к нему заново. По итогам предыдущей попытки не записывайте в журнал ничего, кроме полученных травм, и не получайте опыт. Каждый игрок, чей сыщик умер или сошёл с ума, должен выбрать нового сыщика, как обычно.

Исход 1: *Подавив страх, вы входите в пещеру...*

- Запишите в журнал кампании, что *джунгли настороже*. Рядом запишите в скобках названия всех карт со значением возмездия на победном счету. Не ставьте отметки в графе «Ярость Йига».
- Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- Сыщики не могут тратить опыт и изменять свои колоды между сценариями V-A и V-B. Сразу перейдите к сценарию V-B «Сердце древних, часть 2».

Сценарий V-Б: Сердце древних, часть 2

Миля за милей вы спускаетесь по холодному камню. Поначалу туннели круты, удушающе тесны и завалены обломками. Наконец вы добираетесь до ровной поверхности, и пещера являет свой истинный облик. Слово целый мир раскинулся под поверхностью земли; необъятный потолок нависает над ним подобно каменному небу. Но ещё более огромны и страшны тёмные бездны провалов, через которые перекинуты древние мосты. Не в силах охватить взглядом подземное царство, вы можете только догадываться о его размерах. Возможно, оно продолжается под всей известной поверхностью Земли...

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «К'ньян», «Сердце древних», «Агенты Йига», «Яд Йига», «Забывшие руины», «Смертельные ловушки» и «Отрава». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Введите в игру локацию «Вход в К'ньян» (стороной «Спуск в глубины» вверх). Каждый сыщик начинает игру в этой локации.
- Найдите в комплекте все карты, указанные в скобках рядом с заметкой «джунгли настороже», и положите их на победный счёт.
- Отложите в сторону локацию «Спуск в Йот».
- Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят 5 оставшихся односторонних локаций из набора контактов «К'ньян» и по одному экземпляру контактов «Волчья яма», «Обратной дороги нет», «Кромешная тьма» и «Роковая ошибка».
- Отложите в сторону все слабости «Отравление», которые не находятся в колодах игроков.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены): Придя в себя, вы видите, что оказались в ещё более холодном и глубоком месте, чем прежде. Вы встаёте с грубого камня, осматриваетесь и замечаете красный свет из прохода слева. Через пару минут коридор приводит вас в освещённый зал, полный каменных колонн. В дальнем углу возвышается богато украшенный дверной проём. Закрывающий его каменный диск отодвинут в сторону, и за порогом вы видите пещеры, залитые адским багровым светом.

☉ Сверьтесь с журналом.

❖ Если сыщики спасли Алехандро, перейдите к **исходу 1**.

❖ Если Алехандро пропал, перейдите к **исходу 2**.

Исход 1: «Наконец-то! Йот, пещера змей! Проклятых, бежавших из уничтоженной Валузии!» — Воздев руки от возбуждения, Алехандро рассматривает зал горящими глазами. Вы не понимаете, о чём он говорит, и начинаете тревожиться. Внезапно вы чувствуете за спиной движение и слышите что-то похожее на щёлканье клешни. Сзади из темноты появляется несколько тварей, каких вы ещё не видели: десяти футов ростом, с коническими телами и четырьмя причудливыми отростками разной длины. «А вот и вы, — спокойно произносит Алехандро. Одна из тварей отвечает, определённым образом постукивая клешнями. — Заберите их разумы, — приказывает Алехандро существам. — Нам они больше не нужны». Это ваше последнее человеческое воспоминание.

☉ Если в ходе этого сценария «Предвестник Валузии» вошёл в игру:

❖ Если он на победном счете, вычеркните заметку «Предвестник ещё жив».

❖ Если он всё ещё в игре или отложен, отметьте в скобках рядом с заметкой «Предвестник ещё жив», сколько ран на нём лежит (вместо предыдущего значения).

☉ В графе журнала «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счете.

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

Исход 2: Не успеv пересечь порог, за которым начинается следующая часть подземелья, вы внезапно слышите что-то похожее на щёлканье клешни. Сзади из темноты появляется несколько тварей, каких вы ещё не видели: десяти футов ростом, с коническими телами и четырьмя причудливыми отростками разной длины. Вы с изумлением видите, что их возглавляет человек — не кто иной, как Алехандро Вела. «Заберите их разумы, — приказывает Алехандро существам. — Нам они больше не нужны». Это ваше последнее человеческое воспоминание.

☉ Если в ходе этого сценария «Предвестник Валузии» вошёл в игру:

❖ Если он на победном счете, вычеркните заметку «Предвестник ещё жив».

❖ Если он всё ещё в игре или отложен, отметьте в скобках рядом с заметкой «Предвестник ещё жив», сколько ран на нём лежит (вместо предыдущего значения).

☉ В графе журнала «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счете.

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



Сценарий VI: Город архивов

Вступление 1: Следующие дни почти не остаются у вас в памяти. Сознание то угасает, то возвращается в ваше истерзанное усталостью тело, пока разум пытается понять, что всё-таки с вами произошло.

В этом месте живут те же существа, с которыми вы видели Алехандро: огромные

складчатые конусы студенистой плоти, из вершины которых растут четыре толстые конечности. Они выглядят грозно, но, против ожидания, не причиняют вам вреда. Поначалу существа держат вас взаперти и допрашивают. Одни каким-то образом говорят по-английски, другие имитируют вашу речь с помощью причудливого футуристичного устройства, словно играя на музыкальном инструменте. Внезапно вы вспоминаете пианино в джазовом клубе «Соловей» и только тогда осознаёте, что ваше тело изменилось. У вас нет ни рук, ни пальцев, чтобы нажимать на клавиши, нет ног, чтобы ходить, нет лёгких, чтобы кричать. Вы стали одним из них, одним из существ, которые взяли вас в плен, и вокруг нет и следа вашего человеческого тела.

Несмотря на то, что существа держат вас в плену, они, похоже, не намерены причинять вам вред. Они просто расспрашивают вас, интересуясь самым широким кругом тем: вашим обществом, вашей профессией, технологиями, экосистемой, человеческим телом. Их жажда знаний ненасытна, безгранична. Одни вопросы очень просты, другие ставят вас в тупик. Существа просят вас вести подробные записи на вашем языке и уносят всё написанное в свои необъятные архивы. В обмен на сотрудничество они обещают разрешить вам передвигаться по городу.

☪ Сыщики должны решить (выбрать одно):

- ◆ Пойти навстречу и рассказать всё, что вам известно. Перейдите к **вступлению 2**.
- ◆ Отказаться и вырваться из плена. Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Вы помогаете существам в надежде получить свободу. Плен вас гнетёт; к тому же, если вы сможете ходить по городу, у вас появится шанс найти дорогу домой. Похоже, существа довольны вашей сговорчивостью, хотя их эмоции остаются для вас полной загадкой. Дни складываются в недели, вы теряете ощущение времени. Наконец одно из существ сообщает, что вы теперь вправе свободно передвигаться, но не должны наносить вред своему телу, поскольку оно принадлежит другому представителю их вида, и не можете покидать пределы города. Ваши оковы снимают, и существо с любопытством наблюдает за тем, как вы привыкаете к своему новому облику.

Запишите в журнал кампании, что сыщики подчинились йитианам. Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Эти твари не только похитили вас, но и лишили тела. Они не получают от вас ни единого ответа. Вы бы плюнули им в лицо, если бы знали, как сделать это в таком облике и какой из четырёх гибких отростков можно считать лицом. Вырваться из оков — безнадёжная затея, но тем не менее вы пытаетесь освободиться. Заметив ваши усилия, существа приставляют к вам стражника. Судя по всему, его больше заботит сохранность вашего тела, нежели сами попытки обрести свободу. После многих дней заключения вы понимаете, как использовать это к собственной пользе. Вы так сильно вырываетесь, что пути впиваются в вашу холодную кожистую плоть и из порезов выступает немного густой, слизистой крови. Охранник не мешкая подходит ближе, непрерывно пощёлкивая клешнями. Он снимает оковы, и в этот самый момент ваши клешни наносят удар туда, где у него должно быть горло. Тварь падает на пол, корчась от боли.

Запишите в журнал кампании, что сыщики вырвались из плена. Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Город архивов», «Агенты Йог-Сотота», «Запертые двери», «Пронизывающий холод» и «Охваченные страхом». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Прежде чем набирать стартовую руку, каждый сыщик находит в своей колоде и игровой зоне все уникальные активы **вещи**. Отложите все такие активы в сторону. В этом времени их не существует.
 - Прежде чем набирать стартовые руки, если карта «Александр Вела» находится в колоде какого-либо сыщика, найдите эту карту и отложите в сторону.
 - Замените карту сыщика каждого игрока картой «Тело ййтианина» (см. раздел «Тело ййтианина» справа).
 - Сверьтесь с журналом.
 - Если сыщики подчинились ййтианам, введите в игру карту «Дознательская (зал прибытия)» (это одна из трёх локаций «Дознательская»). Все сыщики начинают игру в «Дознательской (зал прибытия)». Перемешайте две другие локации «Дознательская» и также введите их в игру.
 - Если сыщики вырвались из плена, введите в игру карту «Дознательская (зал изоляции)» (это одна из трёх локаций «Дознательская»). Все сыщики начинают игру в «Дознательской (зал изоляции)». Перемешайте две другие локации «Дознательская» и также введите их в игру.
 - Сверьтесь с журналом.
 - Если сыщики подчинились ййтианам, найдите среди отобранных карт контактов одного «Ййтианского наблюдателя» и выложите его не сражающимся в локацию ведущего сыщика (этот враг считается Осторожным согласно тексту сцены 1а). Затем каждый сыщик получает 1 улику из резерва.
 - Если сыщики вырвались из плена, найдите среди отобранных карт контактов одного «Ййтианского наблюдателя» и положите его на победный счёт.
 - Введите в игру три локации «Залы Пнакота» (см. «Примерный расклад локаций» на следующей странице). Отложите в сторону все оставшиеся локации.
- Отложите в сторону карту «Смотритель».
 - Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Тело ййтианина

При подготовке к этому сценарию каждый игрок должен заменить свою карту сыщика картой «Тело ййтианина», которая входит в это дополнение.

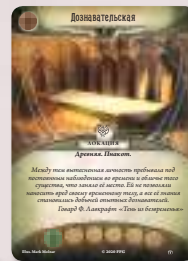
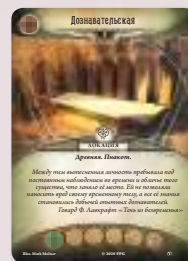
- Колода каждого сыщика остаётся прежней, однако на протяжении этого сценария он должен использовать карту сыщика «Тело ййтианина» и поэтому не может применять свойства своего сыщика.
 - Каждый сыщик по-прежнему пользуется мини-картой своего сыщика, чтобы было понятно, кто есть кто.
- Поместите на вашу карту «Тело ййтианина» все раны и ужас от травм, которые должны были положить на свою карту сыщика.
- Карты, которые прикрепляются к вашей карте сыщика или подкладываются под неё, прикрепите к своей карте «Тело ййтианина» или подложите под неё.
- На протяжении этого сценария ваша карта «Тело ййтианина» называется так же, как ваша бывшая карта сыщика. Например, если вы играли за Венди Адамс, в этом сценарии считайте, что ваша карта «Тело ййтианина» называется «Венди Адамс».
- Карта «Тело ййтианина» отмечена символом набора контактов «Город архивов», поэтому её нельзя использовать в иных сценариях, кроме «Города архивов», если не сказано иного.

Одиночный режим

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

- Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, .
- У вас нет припасов.

Примерный расклад локаций



НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):

Внезапно вы слышите собственный крик: «Александр, что ты...» Над вами стоит медсестра, светя вам в глаза фонариком. Вы отпалкиваете её и в смятении вскакиваете на ноги. Несмотря на её протесты, вы, пошатываясь, выходите из комнаты. Вы в больнице: белёные стены коридора пахнут хлоркой и прочими химикатами. Разве вы только что не исследовали какую-то пещеру?.. Вы не помните.

«Простите, — кричит медсестра. — Вернитесь, вам надо отдохнуть». Она берёт вас за локоть и ведёт обратно к койке. Пока вы приходите в себя от столь далёкого и стремительного путешествия, сестра внимательно рассматривает вас. «Кто такой Александр?» — интересуется она, и вы силитесь вспомнить. Но это имя ничего вам не говорит.

Вы спрашиваете медсестру, как оказались здесь и почему она не удивлена вашим внезапным появлением. «Так вы же только вчера вечером явились в больницу святой Марии. Неужто забыли?» — Вы не помните ничего подобного, и это вас беспокоит. — «Осмелюсь сказать, вы вели себя странновато. И говорили чудно, словно английский вам не родной. Но теперь вижу, что вы, должно быть, просто чуток перебрали. — Заметив ваше удивление, она улыбается: — Да не беспокойтесь. Теперь такое частенько случается, с тех пор как бары да кабаки снова открылись».

Отражение в зеркале выглядит уставшим и более старым, чем вы помните. Где-то в тумане на краю вашей памяти прячется что-то крайне важное. Только через минуту до вас доходит смысл последних слов медсестры. Вы оборачиваетесь к ней и спрашиваете, какой сейчас год, боясь услышать ответ.

«Ну конечно, 1934-й, — усмехается она. — Боже, ну и бурная у вас выдалась ночь».

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщикам стёрли память.

☉ Все сыщики сошли с ума.

☉ Сыщики проиграли кампанию.

Исход 1: Вы приходите в себя на холодном каменном полу пещеры. Ваша голова кружится после перемещения во времени и пространстве.

☉ Проверьте, сколько пунктов со сцены 2b сыщики выполнили в этом сценарии.

❖ Если выполнены все 6 пунктов, запишите в журнал кампании, что перенос прошёл безупречно. Каждый сыщик получает 4 опыта дополнительно, проникнув в тайны истории Земли.

❖ Если выполнены 5 пунктов, запишите в журнал кампании, что перенос прошёл успешно. Каждый сыщик получает 2 опыта дополнительно, проникнув в тайны истории Земли.

❖ Если выполнены 4 пункта, запишите в журнал кампании, что перенос прошёл неудачно. Каждый сыщик получает 1 опыт дополнительно, проникнув в тайны истории Земли.

❖ Если выполнены 3 пункта, запишите в журнал кампании, что перенос прошёл крайне неудачно.

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



Интерлюдия IV: На свободе

Прочтите следующие разделы, один за другим.

Сверьтесь с журналом. Если *перенос прошёл неудачно*, каждый сыщик вытягивает из мешка случайный жетон хаоса. Найдите в списке ниже побочные эффекты вашей неудачи. Если *перенос прошёл крайне неудачно*, каждый сыщик вытягивает два жетона вместо одного, выбирает и разыгрывает тот из них, что находится ближе к концу списка, а другой игнорирует.

- ☉ С каждым сыщиком, который вытянул ✨ или +1, не происходит ничего плохого.
- ☉ Каждый сыщик, который вытянул ☠ или жетон с любым числом, кроме +1, приобретает слабость «Внетелесный опыт» и должен включить её в свою колоду.
- ☉ Каждый сыщик, который вытянул ♠, ♣, ♠ или ♣, должен до конца кампании использовать карту «Тело йитианина» вместо своей обычной карты сыщика. Кроме того, такой сыщик приобретает слабость «Внетелесный опыт» и должен включить её в свою колоду.



Проверьте мешок хаоса и сверьтесь с журналом. Если всё из нижеуказанного верно, ведущий сыщик читает «**Исцелённый разум**». Если хоть что-нибудь из нижеуказанного неверно, вместо этого он читает «**Потерянный навсегда**».

- ◆ В мешке хаоса 2 жетона 🎲 или больше.
- ◆ Сыщики спасли *Александр*.
- ◆ В конце предыдущего сценария «Смотритель» находился под контролем сыщика.

Исцелённый разум: *Вы осматриваетесь. Напавших на вас существ нигде не видно, зато поблизости лежит Александр, который тоже медленно приходит в сознание. К вашему удивлению, он выглядит озадаченным не меньше, чем вы. Поначалу кажется, будто он ничего не помнит о предыдущей экспедиции в руины Эцтли, но внезапно в его глазах вспыхивает осознание. Он крепко сцепляется в ваше плечо и смотрит так, словно не видел вас несколько лет. «Помню! Какое-то время у нас с тем существом был один мозг на двоих. Оно хотело отыскать реликвию эцтли, не знаю зачем. — Он оседает на пол и прислоняется к каменной стене, приходя в себя после внезапного наплыва воспоминаний. — А вы верили мне каждую минуту, даже когда внутри сидела та тварь. Вы спасли меня из того ужасного места и вернули человеческий облик. Даже не представляю, как отблагодарить вас. — Он решительно трясёт вам руки, переполненный неизвестно откуда взявшейся энергией. — Мы с вами обязательно всё исправим! А потом расскажем миру обо всём, что видели».*

Запишите в журнал кампании, что *Александр* всё помнит. Добавьте в мешок хаоса 1 жетон 🎲 до конца кампании.

Потерянный навсегда: *Вы осматриваетесь. Нигде не видно ни Александр, ни напавших на вас существ. Вы задумываетесь, как давно учёный перешёл на их сторону и почему. Скорее всего, вы никогда этого не узнаете. И тем не менее вам кажется, что вы ещё встретитесь.*

Запишите в журнал кампании, что *Александр* настроен против вас. Если карта «*Александр Вела*» находится в колоде какого-либо сыщика, удалите её из этой колоды до конца кампании.

Крутая лестница по ту сторону каменного проёма кажется бесконечной. Где-то далеко внизу мерцает алое свечение, но сколько бы вы ни спустились, оно не становится ярче. Напротив, вам кажется, что с каждым шагом оно тускнеет, словно поддразнивая вас. Вскоре вы оказываетесь на небольшой площадке, где ваш путь преграждает каменная дверь. На её поверхности вырезан знакомый узор, выцветший от времени и небрежения. Из него сочится странная бесцветная слизь.

Проверьте припасы. Если у любого сыщика есть мёд, он читает **«Путь открыт»**. В противном случае ведущий сыщик читает **«Путь закрыт»**.

Путь открыт: При виде узора вы кое-что вспоминаете и заглядываете в дневник экспедиции. Рельеф на двери совпадает с теми, что были найдены в руинах Эцтли. Сверяясь с набросками из дневника, вы мелом дорисовываете символ, и его линии ярко вспыхивают. Каменная дверь поднимается, и вы продолжаете спуск.

С вами не происходит ничего плохого.

Путь закрыт: Вы не знаете, что делать дальше. Обсудив несколько вариантов, вы решаете, что тут поможет только грубая сила. Вам едва хватает мочи поднять каменную плиту — и вы должны сделать это столько раз, сколько у вас спутников. Когда все оказываются внутри, каждый ваш мускул немилосердно болит от нечеловеческого напряжения.

Набирая стартовую руку в следующем сценарии, сыщики не могут заменять карты.

Проверьте припасы. Сыщики совместно должны вычеркнуть из припасов по единице провизии на сыщика. За каждую единицу провизии, которой не хватило, выберите сыщика, который читает **«Еда на исходе»**.

Еда на исходе: Несколько часов спустя вы почти валитесь с ног от усталости. Каждый дюйм вашего тела неистово болит. В этих запустелых пещерах не найти ничего съестного, кроме случайных грибов, и хотя голод точит вас изнутри, вы не решаетесь их попробовать, не зная, какие ядовиты, а какие безвредны.

В следующем сценарии у вас на 3 стартовых ресурса меньше.

Проверьте припасы. Каждый сыщик, у которого есть аптечка, может вычеркнуть её, чтобы выбрать сыщика и удалить из его колоды слабость **«Отравление»**. После этого каждый сыщик, в чьей колоде осталось **«Отравление»**, читает **«Яд разливается»**.

Яд разливается: Отравла добралась почти до всех уголков вашего тела. Вы бледны и покрыты холодным лихорадочным потом. Вам невероятно тяжело даже подняться на ноги, а ночью вы не можете уснуть, несмотря на усталость. Уже совсем скоро яд заберёт вашу жизнь.

Вы получаете 1 физическую травму.

Пройдя сотни и сотни ступеней вниз, вы решаете остановиться на отдых. Хронометр утверждает, что на поверхности уже ночь, однако без солнечного света ваши внутренние часы начинают давать сбой. Поблизости нет ни одной плоской поверхности, поэтому каждый из вас устраивается спать на одной из узких ступеней.

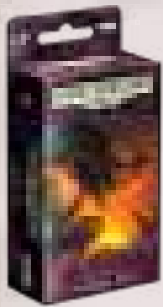
Проверьте припасы. Каждый сыщик, у которого есть одеяло, читает **«Здоровый сон»**. Остальные читают **«Беспокойно ворочаясь»**.

Здоровый сон: Конечно, вам не хватает настоящей кровати, но одеяло хотя бы защищает от пронизывающего холода подземелья. Когда наступает «утро», ваше тело требует поспать ещё, но вы знаете, что должны двигаться вперёд и как можно быстрее добраться до Средоточия...

С вами не происходит ничего плохого.

Беспокойно ворочаясь: Сон долго не идёт к вам. Почти ничего не защищает вас от жестокого холода пещеры, и вы несколько часов дрожите, пока не засыпаете от изнеможения. Но и во сне вы ворочаетесь и каждый час просыпаетесь оттого, что чуть не упали со ступеньки. Когда наступает «утро», вы чувствуете ещё большую усталость, чем вечером.

Вы получаете 1 физическую или ментальную травму (на ваш выбор).



Сценарий VII: Глубины Йота

Вступление 1: Через несколько часов после пробуждения ваш утомительный спуск приносит плоды. С каждым шагом красный свет, струящийся от подножия лестницы, становится ярче. Наконец каменный пол выравнивается, а тесные стены туннеля расходятся, открывая вид на бесконечный лабиринт необъятных пещер. Их усевают руины огромного города, подобных которым вы никогда не видели. От долгого запустения грандиозные каменные здания обветшали, но вы чувствуете, что история этого места древнее, чем вы способны осознать. Вопросительно обернувшись к Ичтаке, вы видите, что её зрачки сужены, а глаза тускло светятся жёлтым. «Йот... Последнее прибежище Валузии...» — еле слышно произносит она.

Внезапно по пещере разносится леденящий душу рык. Стены и пол неистово содрожаются, а заливающий пространство красный свет становится ярче. Со всех сторон из туннелей выплещивается громкое шипение. Ичтака подходит к краю ближайшего обрыва и всматривается в бездонные глубины. «Он здесь. Я чувствую его. Отец Змей... Йиг!».

Сверьтесь с журналом.


Если вы идёте собственным путём, перейдите к **вступлению 2**.

Если вера Ичтаки восстановлена, перейдите к **вступлению 3**.

В противном случае перейдите к **вступлению 4**.

Вступление 2: Теперь вы понимаете, что Ичтака ведёт свою игру. Как и Алехандро — они оба использовали вас в своих целях, скрывая правду. Без лишних слов вы хватаетесь за оружие и требуете объяснений. «Йиг велит доставить реликвию к Средоточию», — с трепетом отвечает Ичтака. Свет в её глазах разгорается, а кожа начинает покрываться чешуёй. Вы прищуриваетесь и оттесняете её к самому краю пропасти, лишая пути к побегу. «Реликвия действительно не должна попасть в руки Братства... Ибо только Валузии суждено возродиться в былой славе! Йиг зовёт, и я должна явиться». Прежде чем вы успеваете что-то сделать, она бросается с обрыва в бездну.

Запишите в журнал кампании, что Ичтака настроена против вас.

Добавьте в мешок хаоса 1 жетон  до конца кампании.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Вы подходите к Ичтаке и кладёте руку ей на плечо. Воительница делает глубокий вдох и поворачивается к вам. Её виновато опущенные глаза снова приобрели обычный цвет.

«П-простите меня. Я привела вас к гибели. Он воззвал ко мне, ещё давно, рассказал о моём наследии, о моём народе. Я была рада исполнить его волю. — Она сжимает кулаки и смотрит вам прямо в глаза. — Но теперь я вижу, что ошибалась. Человечество заслуживает жить на этой планете. Пусть она досталась вам от куда более могущественных сил, но сейчас время человечества — не их время». Вы не вполне её понимаете, но главное ясно: кем бы Ичтака ни была на самом деле, она на вашей стороне. В умиротворённой тишине вы чувствуете, как между ней и вами возникает незримая нерушимая связь. «Нужно добраться до Средоточия и не дать змеям захватить реликвию», — говорит она после минутного молчания. Вы киваете в знак согласия.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 4: Вы медлите, не зная, как поступить. Что на самом деле нужно Ичтаке? Зачем она привела вас сюда? Прежде чем вы успеваете что-то сделать, Ичтака достаёт лук и направляет стрелу вам в сердце. «Спасибо, что помогли добраться сюда, — сухо произносит она, — но теперь наши пути расходятся. Йиг зовёт, и я должна явиться». Её блестящие жёлтые глаза сужаются.

Запишите в журнал кампании, что Ичтака настроена против вас.

Если карта «Ичтака» находится в колоде какого-либо сыщика, удалите её из этой колоды до конца кампании.

Сверьтесь с журналом. Если реликвия пропала, перейдите к **вступлению 5**. Если сыщики нашли пропавшую реликвию, перейдите к **вступлению 6**.

Вступление 5: «Вы должны немедленно уйти отсюда. Это наша битва, а не людская. Мы не позволим ни вам, ни Братству нарушить наши планы. Не сейчас, когда успех так близок». Её рука подрагивает, а глаза снова вспыхивают. Вы видите, что она встревожена, что-то не даёт ей покоя. Наконец она продолжает: «Уходите, пока я не передумала. И если хотите жить, не смейте идти за мной. Второго шанса не будет». Ичтака стремительно удаляется, не сводя с вас взгляда, пока не скрывается из виду. Несмотря на предостережение, вам остаётся только последовать за ней. Если не вы спасёте человечество, то кто?

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 6: «Бросьте оружие». Предательство жалит вас в самое сердце, наполняя его гневом и отчаянием. На какой-то миг вы задумываетесь о бегстве, но вспоминаете, как мастерски Ичтака стреляет из лука: вы будете мертвы, не пробежав и пары шагов. Вам остаётся только подчиниться. Вы по очереди роняете оружие на землю. «Отлично. Теперь отдайте мне реликвию». Скривившись, вы делаете несколько шагов вперёд и протягиваете ей реликвию.

Проверьте припасы. Если у любого сыщика есть складной нож, этот сыщик читает **вступление 7**.

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

Вступление 7: Когда Ичтака протягивает руку к реликвии, вы резко выхватываете припрятанный нож и наносите предательнице внезапный удар. Лезвие глубоко рассекает ей предплечье, заливая вашу грудь кровью. Ичтака отшатывается, схватившись за раненую руку, запинаясь о камень и падает в пропасть. Вскоре её вопль затихает. Вы едва успеваете прийти в себя после случившегося, как раздаётся ещё один ужасный рык и земля сотрясается. Подобрыв свои вещи, вы продолжаете спуск.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 8: Ичтака хватает реликвию. Вы видите, что кожа на тыльной стороне её ладоней стала жёсткой и чешуйчатой. Сжав побелевшие от гнева кулаки, вы отступаете. «Уходите, пока я не передумала, — произносит она. — И если хотите жить, не смейте идти за мной. Второго шанса не будет». Ичтака стремительно удаляется, не сводя с вас взгляда, пока не скрывается из виду. Несмотря на предостережение, вам остаётся только последовать за ней. Если не вы спасёте человечество, то кто?

Вычеркните из журнала заметку «Сыщики нашли пропавшую реликвию» и запишите, что реликвия пропала. Если карта «Реликвия веков» находится в колоде какого-либо сыщика, удалите её из этой колоды до конца кампании.

Перейдите к **подготовке**.



Подготовка

Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Глубины Йота», «Агенты Йига», «Яд Йига», «Экспедиция», «Забутые руины» и «Отрава». Эти наборы отмечены следующими символами:



Подсчитайте отметки в графе журнала «Ярость Йига».

- ❖ Если там нет отметок, найдите среди отобранных карт контактов «Йига» и всех «Стражей глубин». Удалите эти карты из игры.
- ❖ Если там 1–5 отметок, ничего не меняется.
- ❖ Если там 6–10 отметок, удалите из игры замысел 1а. Игра начинается с замысла 2а.
- ❖ Если там 11–14 отметок, удалите из игры замыслы 1а и 2а. Игра начинается с замысла 3а.
- ❖ Если там 15–17 отметок, удалите из игры замыслы 1а, 2а и 3а. Игра начинается с замысла 4а.
- ❖ Если там 18–20 отметок, удалите из игры замыслы 1а, 2а, 3а и 4а. Игра начинается с замысла 5а.
- ❖ Если там 21 отметка или больше, удалите из игры замыслы 1а, 2а, 3а, 4а и 5а. Игра начинается с замысла 6а.

Отложите в сторону все 10 односторонних локаций. Случайным образом возьмите одну из них (кроме «Ступеней Йота») и введите в игру. Все сыщики начинают игру в этой локации.

Сверьтесь с журналом. Если *Предвестник ещё жив*, найдите в комплекте «Предвестника Валузии» и отложите его в сторону. Поместите на него столько ран, сколько отмечено в скобках в журнале.

- ❖ Если сейчас замысел 5а или 6а, переместите отложенного «Предвестника Валузии» в зону преследования (см. «Преследование» на следующей странице).

Отложите в сторону «Йига».

- ❖ Если сейчас замысел 6а, переместите отложенного «Йига» в зону преследования.

Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят отложенная локация «Ступени Йота» и 4 случайные односторонние локаций из оставшихся.

- ☉ Положите 1 жетон ресурса в область «Текущая глубина» на памятке сценария. До конца сценария число ресурсов в данной области указывает на текущую глубину (см. «Глубина» ниже).
- ☉ Отложите в сторону карту «Реликвия веков (возвращает прошлое)».
- ☉ Отложите в сторону все слабости «Отравление», которые не находятся в колодах игроков.
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Глубина

В этом сценарии число ресурсов в области «Текущая глубина» на памятке сценария указывает на текущую глубину. По мере того как сыщики заходят всё дальше в Йот, завершая сцену 1, к текущей глубине добавляются ресурсы, и игра продолжается, пока сыщики не достигнут определённой глубины или не будут побеждены. Чем дальше в Йот, тем опаснее, но чем глубже заберутся сыщики, тем благоприятнее будет исход сценария.

Сама по себе текущая глубина не влияет на игру, однако эффекты некоторых карт контактов могут измениться или стать сильнее в зависимости от текущей глубины.

Преследование

На некоторых картах этого сценария упоминается зона преследования. Это особая внеигровая зона рядом с колодами сцен и замыслов. Враги могут входить в зону преследования и выходить из неё посредством эффектов карт. Как правило, враги перемещаются из игры в зону преследования всякий раз, когда сыщики достигают очередной глубины. **Хотя зона преследования находится вне игры, при перемещении в эту зону с врага не сбрасываются жетоны и прикрепленные карты.**

Враги в зоне преследования называются преследующими. Преследующие враги находятся вне игры, поэтому на них не влияют карты игроков и действия сыщиков. Однако преследующие враги могут вернуться в игру с помощью свойств карт.

Одиночный режим

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

- ☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ☠, ☠, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.
- ❖ Не меняйте состав жетонов в мешке, когда читаете вступления.
- ☉ *Вы не идёте собственным путём.*
- ☉ *Вера Ичтаки не восстановлена.*
- ☉ *Реликвия пропала.*
- ☉ Сыщики могут выбрать, сколько отметок стоит в графе журнала «Ярость Йига». Чем меньше там отметок, тем проще будет сценарий.
 - ❖ Для простой игры выберите 0 или 5.
 - ❖ Для средней сложности выберите 10 или 14.
 - ❖ Для тяжёлого испытания выберите 17 или 20.
 - ❖ Для серьёзного вызова выберите 21 или больше.
- ☉ *У вас нет припасов.*
- ☉ В одиночном режиме в этом сценарии **нельзя выиграть**. Ваша задача — продолжать игру как можно дольше. Когда все сыщики будут побеждены, оцените свой успех в зависимости от достигнутой глубины.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

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

Исход 1: Вы идёте уже много часов, но не видели и малой части этого бескрайнего подземного мира. Люди могли бы веками наносить его на карту — но так и не обойти целиком. Как быстро вы бы ни спускались в глубины, змеи всё время дышат вам в затылок. Вы вторглись на их территорию, и они куда лучше вас знают эти адские туннели. Раны замедляют ваш шаг, ужас мешает принимать верные решения, и смерть от рук этих тварей кажется неизбежной. Червь отчаяния проникает в ваш разум. Вы пересекаете широкую тёмную пропасть по одному из бесчисленных каменных мостов, когда змеи наконец достигают вас. Они приближаются с обеих сторон, гоня вас наконечниками копий к опасному краю моста. Небольшой кусок камня под вашей ногой откалывается и летит в крошечную пустоту. Вы не слышите его удара о дно пропасти. Надежды на спасение нет — вы можете только принять свою судьбу. Остриё копы подталкивает вас ещё ближе к краю. Вы закрываете глаза и падаете.

☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики упали в глубины. Проверьте текущую глубину на конец сценария.

- ❖ Если текущая глубина равна 1, падение оказывается смертельным и тьма Н'кая поглощает разбитые вдребезги тела. Все сыщики **убиты**. Сыщики проиграли кампанию.
- ❖ Если текущая глубина равна 2, каждый сыщик получает 2 физические травмы, находит в комплекте 1 случайную базовую слабость-**повреждение** и включает её в свою колоду. Если от этих травм все сыщики убиты, сыщики проиграли кампанию.
- ❖ Если текущая глубина равна 3, каждый сыщик получает 1 физическую травму. Если от этих травм все сыщики убиты, сыщики проиграли кампанию.
- ❖ Если текущая глубина равна 4, с вами не происходит ничего плохого.

☉ Если в ходе этого сценария «Предвестник Валузии» вошёл в игру:

- ❖ Если он на победном счету, вычеркните заметку «Предвестник ещё жив».
- ❖ Если он всё ещё в игре или отложен, отметьте в скобках рядом с заметкой «Предвестник ещё жив», сколько ран на нём лежит (вместо предыдущего значения).

☉ В графе журнала «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает дополнительно столько опыта, какова текущая глубина.

Исход 2: Всё было против вас — но вы добрались до цели. Назойливый красный свет, который окутывал вас от самого входа в Йот, уступает место непроницаемой чёрной темноте. Средоточие должно быть рядом... Вы ощущаете его.

☉ Запишите в журнал кампании, что Средоточие близко.

☉ Если в ходе этого сценария «Предвестник Валузии» вошёл в игру:

- ❖ Если он на победном счету, вычеркните заметку «Предвестник ещё жив».
- ❖ Если он всё ещё в игре или отложен, отметьте в скобках рядом с заметкой «Предвестник ещё жив», сколько ран на нём лежит (вместо предыдущего значения).

☉ В графе журнала «Ярость Йига» проставьте столько отметок, сколько очков возмездия лежит на победном счету.

☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету. Каждый сыщик получает дополнительно столько опыта, какова текущая глубина.

Интерлюдия V: Во тьме

Сверьтесь с журналом. Если сыщики упали в глубины, перейдите к разделу «**Во тьме 1**».

Если *Средоточие* близко, перейдите к разделу «**Во тьме 2**».

Во тьме 1: Вы приходите в себя, лёжа ничком на холодном твёрдом камне пещеры. На вас нет живого места — и тем не менее вы остались в живых. Несколько минут вы собираетесь с силами, чтобы подняться на ноги. Вы окончательно и безнадежно заблудились в этих невозможно огромных пещерах, заполненных непроглядной тьмой. Неужели вы выжили только для того, чтобы сгнить здесь, вдали от всего человечества?

Перейдите к разделу «**Во тьме 2**».

Во тьме 2: Зловещие, озарённые багрянцем пещеры и города Йота не идут ни в какое сравнение с глубинами, которые лежат под ними. Вы достигли нижних пределов подземного мира — мест, которые Ичтака называла Н'каем. Ничто не могло подготовить вас к непроницаемому мраку, окружающему со всех сторон, к крошечной тьме, которую не может рассеять ни один фонарь. Вы бродите вслепую, пока не нащупаете шершавую стену пещеры, а затем движетесь вдоль неё в отчаянной надежде найти выход. К вам приходит мрачная мысль: даже если вы справитесь со своей миссией, вам никогда не вернуться на поверхность. Гнетущая тьма пещеры вселяет в вас ужас, равного которому вы никогда не знали. Во мраке вы не видите собственных рук, не знаете, идёте ли по узкому коридору или по огромному залу. Пол под ногами может простираться на мили вперёд — а может внезапно обернуться бездонной пропастью, и вы не узнаете об этом, пока не шагнёте. Часами вы бредёте в темноте — медленно, осторожно, беспокойно. Каждый ваш шаг может оказаться последним.

Прочтите следующие разделы, один за другим.

Сверьтесь с журналом. Если сыщики нашли пропавшую реликвию, ведущий сыщик читает «**Мистический гуд**». Если реликвия пропала, вместо этого он читает «**Растущее беспокойство**».

Мистический гуд: Тревожась за сохранность реликвии, вы достаёте её и ощупываете. Удивительно, но устройство совсем не пострадало. Оно всё сильнее гудит и вибрирует.

Сверьтесь с журналом.

Если сыщики добыли Реликвию веков и вы идёте собственным путём, читайте «**Последнее прозрение**». В противном случае с вами не происходит ничего плохого.

Растущее беспокойство: Когда вы поднимаетесь на ноги, земля с грохотом сотрясается. Что-то ворочается в глубине. Двигается. Изменяется.

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

лёгкий: -3; обычный: -4; сложный: -5; экстремальный: -7.

Последнее прозрение: Отделившись и от Александра, и от Ичтаки, вы принимаетесь тщательно изучать реликвию. Оба ваших спутника только дурачили вас. Они скрывали от вас истинную природу реликвии, манипулируя вами, чтобы доставить её в это самое место. Теперь, после времени, проведённого с Великой Расой Йит, вы, кажется, понимаете, зачем они это делали. Человечество никогда не смогло бы создать подобное устройство — в отличие от йитиан. Вы даже узнаете некоторые детали реликвии: такие же попадались вам в Пнакоте. Каким-то образом реликвия попала к эцтли, которые оберегали её от врагов. От тех, кто древнее человечества. От тех, кто хотел с её помощью повернуть время вспять. А теперь реликвия досталась вам — и только вы можете им помешать.

Сыщик, в чьей колоде находится «Реликвия веков», заменяет эту карту на её новую версию из этого дополнения — «Реликвия веков (возвращает прошлое)».

Несколько часов спустя вы находите похожий на жаровню светильник, чаша которого наполнена мраморными кубиками.

Проверьте припасы. Если у любого сыщика есть факелы, он читает «Свет пламени». В противном случае читайте «Бездна».

Свет пламени: Хотя гнетущая темнота этих мест и поглощает всякий свет, вы всё-таки зажигаете факел и подносите к загадочным кубикам. К вашему удивлению, почти сразу из светильника вырываются неистовые языки синего и серебряного пламени, которые пожирают факел и едва не сжигают вашу руку. Света сияющего огня хватает всего на несколько метров, но вдалеке загораются новые светильники, указывая вам дальнейший путь. По крайней мере, вы на это надеетесь...

Запишите в журнал кампании, что светильники зажглись.

Бездна: Вы перепробовали все источники огня, которые у вас были, но странный светильник не желает загораться. Вместе со светом угасает и ваша надежда. В подавленном настроении вы готовитесь продолжать путь в темноте.

Запишите в журнал кампании, что светильники не горят.

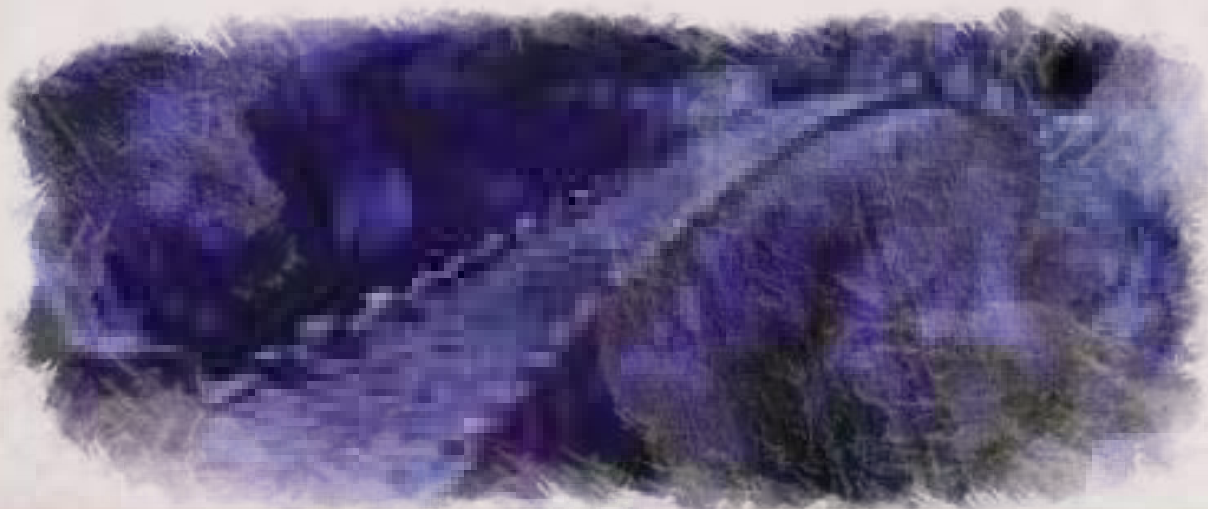
Сверьтесь с журналом. Если светильники зажглись, проверьте припасы. Если у любого сыщика есть карта, он читает «Изучая знаки».

Изучая знаки: По дороге ваше внимание привлекают струйки прохладной воды, которые плавно стекают по стенам пещеры. Заинтересовавшись, вы разворачиваете карту предыдущей экспедиции и садитесь под одним из горящих светильников, мысленно восстанавливая свой путь. Если ваши расчёты верны, вы забрались куда дальше на юг, чем могли подумать. Могут ли эти пещеры простираться до самого побережья? Есть ли у них вообще конец?

Каждый сыщик, у которого есть карта, получает 2 опыта дополнительно, проникнув глубже в секреты пещер под поверхностью Земли.

Вы совсем потеряли счёт времени в ледящей тело и душу бездне Н'кая.

Вычеркните из припасов сыщиков всю оставшуюся провизию и аптечки.





Сценарий VIII: Расколота вечность

Сверьтесь с журналом. Если светильники зажглись, перейдите к **вступлению 1**.

Если светильники не горят, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Серебристо-синие путеводные огни — последняя крупница надежды, оставшаяся у вас в этих туннелях. Вы идёте вперёд, от одного светильника к другому. Некто — или нечто? — оставил их здесь. Что-то подобное вы видели и в пещерах К'ньяна, и в руинах Эцтли, где обнаружили реликвию. Впрочем, тот, кто забрался так глубоко под поверхность земли, видимо, в конце концов развернулся и бежал: последний светильник повален и разбит, и за ним снова сущается тьма. К счастью, ненадолго: через несколько минут вы подходите к огромной каменной двери, без сомнения ведущей в Средоточие.

Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 2: Вы движетесь в крошеиной тьме, постоянно прижимаясь к холодной каменной стене пещеры, чтобы не сбиться с пути. Ваши пальцы нащупывают на стенах гладкие тёплые бороздки, такие же, как в руинах Эцтли. Кто-то явно спускался в эту бездну до вас — но, видимо, бежал, так и не окончив работу: бороздки не светятся, указывая вам путь, и не вспыхивают яростно от вашего присутствия. Вы бредёте сквозь мрак много часов, пока не подходите к огромной каменной двери, без сомнения ведущей в Средоточие.

Набирая стартовую руку в этом сценарии, каждый сыщик берёт на 2 карты меньше. Перейдите к **вступлению 3**.

Вступление 3: Вы проводите пальцами по линиям, вырезанным в камне. Это надпись. Предупреждение не идти дальше, ибо за этим порогом — погибель. В темноте не разобрать язык, но вы уверены, что он не знаком никому из живущих ныне людей. Вы не знаете, почему смогли понять надпись. Возможно, это смутное воспоминание о жизни в Пнакоте, утраченном городе йитиан. А может быть, вы всё-таки сошли с ума и находите смысл в естественных неровностях камня. Как-никак, вы уже почти неделю не видели солнечного света.

Если сыщики нашли пропавшую реликвию, перейдите к **вступлению 4**.

Если реликвия пропала, перейдите к **вступлению 5**.

Вступление 4: Каменная дверь плотно закрыта, но как только вы подходите, реликвия начинает неистово гудеть и вибрировать. Бороздки на камне вспыхивают мерцающим светом, и внезапно дверь отодвигается сама собой. Вы входите, не выпуская реликвию из рук.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 5: Каменная дверь отворена, бороздки на её поверхности мерцают светом. Должно быть, Братство уже здесь. Нельзя терять ни минуты.

Перейдите к **подготовке**.

Подготовка

☞ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Расколота вечность», «Пнакотикское братство», «Искажения времени» и «Древнее зло». Эти наборы отмечены следующими символами:



☞ Если в мешке хаоса жетонов **A** больше, чем жетонов **B**, также соберите карты из набора «Тёмный культ», отмеченного следующим символом:



☞ Если в мешке хаоса жетонов **B** больше, чем жетонов **A**, также соберите карты из набора «Агенты Йига», отмеченного следующим символом:



☞ Если в мешке хаоса поровну жетонов **A** и **B**, также соберите карты из наборов «Тёмный культ» и «Агенты Йига», отмеченных следующими символами:



☞ Введите в игру локацию «Средоточие Н'кая». Все сыщики начинают игру в «Средоточии Н'кая».

☞ Отложите в сторону 2 изображённые справа карты врагов: «Ичтака (дитя Йига)» и «Александро Вела (он ли это?)».

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



☉ Отложите в сторону карты «Бесформенная тварь», «Реликвия веков (высвобождает поток времени)», «Временной карман», сцену 4а «Утраченный рай», сцену 4а «Ловушка времени» и 6 односторонних *расколотых* локаций.

☉ Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят 3 оставшиеся односторонние локация и по одному экземпляру контактов «Сокрушительное время», «Междумирье» и «Древнее зло».

☉ Сверьтесь с журналом. За каждые 10 отметок в графе «Ярость Йинга» положите 1 карту с верха колоды ведущего сыщика рубашкой вверх на победный счёт. До конца сценария считайте, что у каждой такой карты есть **Возмездие 1**.

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

Карты сюжета

В этом дополнении встречается новый тип карт — карты сюжета. Эти карты вносят в общий сюжет сценария дополнительные повороты и обычно представляют собой обратную сторону другой карты сценария. Когда вам предписано разыграть карту сюжета, просто прочитайте её художественный текст и выполните игровые указания, если таковые имеются.

Одиночный режим

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

☉ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов: +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ *Светильники зажглись.*

☉ *Реликвия пропала.*

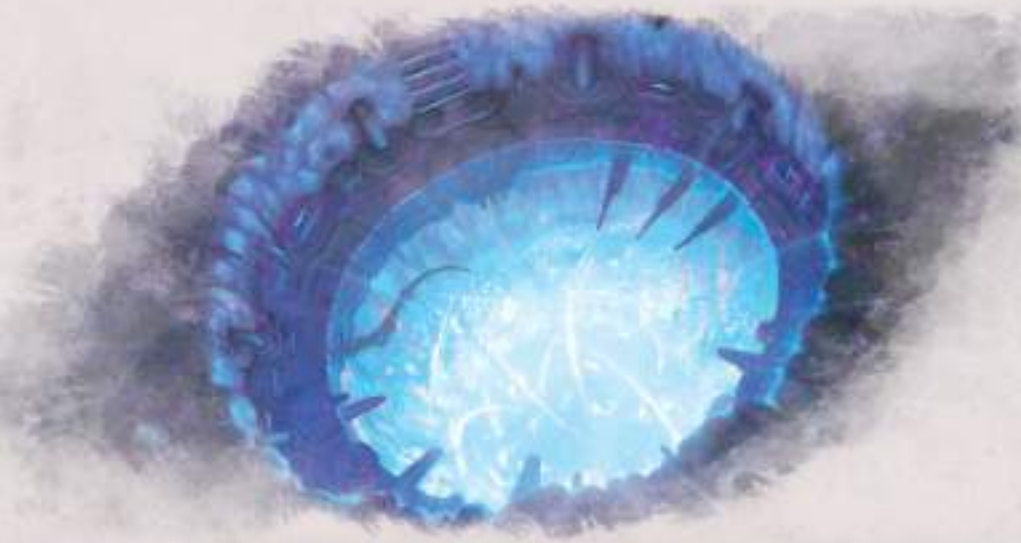
☉ Сыщики выбирают одно:

❖ *Ичтака настроена против вас.* Добавьте в мешок хаоса 3 жетона ☠.

❖ *Александр настроен против вас.* Добавьте в мешок хаоса 3 жетона ♠.

❖ *Ичтака настроена против вас. Александр настроен против вас.* Добавьте в мешок хаоса 2 жетона ☠. Это самый сложный вариант.

☉ *У вас нет припасов.*



НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Перейдите к исходу 4.

Исход 1:

17 декабря 1925 года, четверг

С огромным трудом сажусь за полный отчёт о событиях лета 1925 года. Конечно, мне пришлось рассказать обо всём Харлану — пожалуй, единственному, кто готов был нам поверить, — но только теперь я предаю свои воспоминания бумаге. Хотелось бы, чтобы они оказались лишь плодом моего воображения.

Сказать по правде, не представляю, как мы выбрались из пещер живыми. Спуститься в эти бездны уже было адвым испытанием. Смутно помню только отдельные моменты обратного пути. Мы целую вечность карабкались вверх в полной темноте. У нас не осталось еды, припасов, надежды — но всё же мы нашли путь наружу.

Наградой за спасение мира нам стали презрение и насмешки. Ни один приличный журнал или университет не опубликовал бы результаты нашей экспедиции — да у нас и не было никаких свидетельств, кроме шрамов и кошмаров. Хотелось бы сказать, что с каждым днём память об этом лете угасает, но мне никогда не забыть ни город пришельцев, где мы жили в конических телах, ни рептилий, гнавших нас по залитому багровым светом Йоту, ни бесформенное чудовище, обитающее в глубинах Земли...

Возможно, я боюсь составлять письменный отчёт о нашей экспедиции именно потому, что тогда все эти воспоминания примут форму и навеки вонзятся мне в разум, обрекая на жизнь в страхе и безысходности. Но мир должен знать, что мы испытали. И что мы сделали.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики залатали прореху в ткани времени.
- ☉ Каждый сыщик получает 2 физические и 2 ментальные травмы, поскольку никогда не сможет полностью оправиться после экспедиции в Н'кай.
- ☉ Положите на победный счёт все локации с победными значениями, прикрепленные к «Реликвии веков».
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете. Каждый сыщик получает 5 опыта дополнительно за то, что сумел восстановить расколотую временную линию и спасти Землю от катастрофы.
- ☉ Сыщики победили в кампании!

Исход 2: *Переместившись во времени, Валузия и дети Йига процветают. Созданная вами временная линия надёжно защищает вас и людей-змей от невзгод, которые в ином времени привели к падению их царства. Ваши былые прегрешения против рептилий прощены, и теперь вы живёте в райской Валузии, преображённые по подобию Йига. Хотя вы и отринули человечество, вас утешает то, что Земля избежала полного уничтожения. Своими действиями вы заслужили почёт и уважение змеиного народа и его Отца. Ваша жизнь полна удовольствий и чудес, которые вы раньше и представить не могли. И всё же порой вы выглядываете в дикие земли за пределами Валузии и думаете, могли ли поступить иначе...*

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли цивилизацию змей.
- ☉ Земля спасена, сыщики победили в кампании...
- ☉ ... Но сыщики изменили мир и оказались в ином времени. Этих сыщиков нельзя перенести в другую кампанию (вы должны начать с нуля).

Исход 3: *Переместившись во времени, Пнакот и Великая Раса Йит процветают. Созданная вами временная линия надёжно защищает вас и йитиан от пришельцев, которые уничтожили их в ином времени. В городе вы получили свободу, какой никогда не знал ни один пленный разум. Хотя поначалу вы тоскуете по былой жизни, с каждым днём, проведённым на этой причудливой новой Земле, ваши чувства угасают. Вы странствуете по свету на исполинских азростатах и погружаетесь в бездонные архивы йитиан, наполненные знаниями множества веков. Вы познаёте тайны, которые никогда не будут известны человечеству. Пользуетесь технологиями, за которые люди отдали бы что угодно. И готовитесь к роковому будущему, которое всё ещё может наступить.*

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики спасли цивилизацию йитиан.
- ☞ Земля спасена, сыщики победили в кампании...
- ☞ ... Но сыщики изменили мир и оказались в ином времени. Эгих сыщиков нельзя перенести в другую кампанию (вы должны начать с нуля).

Исход 4: *Реальность никогда не будет прежней, но, возможно, это ещё не конец света. В конце концов, время — всего лишь одно из измерений, пусть и не вполне понятное человечеству. Мы пребываем во времени, но не видим его. Измеряем его, но не можем изменить. Так что же будет, если четвёртое измерение расщепится на сотни тысяч планов существования? Человеческому разуму не под силу воспринять такое, но вселенная продолжает жить и расширяться, больше не скованная рамками времени.*

- ☞ Запишите в журнал кампании, что ткань времени расплетена.
- ☞ Все сыщики сошли с ума.
- ☞ Сыщики проиграли кампанию.

Исход 5: *Всё это началось в тот день, когда вы потревожили руины Эцтли. В тот день, когда Ичтака убеждала вас повернуть вспять — и это было последним проблеском её человечности, — но любопытство и жадность сделали вас слепыми. До того дня равновесие сохранялось. Александро разыскивал реликвию в собственных целях. Ичтака услышала голос своего повелителя и подчинилась. Но истинная причина этого хаоса — люди. Теперь вы знаете, что должны сделать. Знаете, как всех спасти.*

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики обратили время вспять.
- ☞ Положите на победный счёт все локации с победными значениями, прикрепленные к «Реликвии веков».
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☞ **Перейдите к эпилогу.**



Эпилог

Сверьтесь с журналом.

Читайте дальше, только если сыщики обратили время вспять.

Есть только один способ сделать так, чтобы ничего этого не произошло. Пока не появились вы и не запустили всю эту цепь событий, развалины Эцтли спали, а всеми забытая реликвия пребывала в относительной безопасности. Если бы не страстное желание Алехандро отыскать её, она могла бы оставаться там веками. Теперь, когда вам известно, на что способна реликвия, вы можете вернуться во времени и всё исправить. Вы можете запечатать реликвию навсегда и не позволить самим себе из прошлого найти её... Даже если это будет стоить вам жизни.

☪ Перейдите к сценарию IX «Обратить время вспять».



НЕ ЧИТАЙТЕ, если не читали эпилог

Секретный сценарий IX: Обратить время вспять

Сверьтесь с журналом. Если сыщики вынуждены ждать новых припасов, перейдите к **вступлению 1**.

Если сыщики расчистили путь к развалинам Эцтли, перейдите к **вступлению 2**.

Вступление 1: Вы обнаруживаете себя перед главным храмом Эцтли. В жарком сыром воздухе джунглей ваше тело немилосердно потеет. Вы оторопело осматриваетесь. Рядом с вами стоят Хосе и Мария, зачарованно разглядывая причудливые очертания храма. Их рюкзаки набиты припасами, раздобытыми благодаря связям Алехандро в Мехико. Сам Алехандро стоит позади, широко улыбаясь.

Ваше сознание скакнуло так далеко в прошлое, что разум едва выдерживает такую нагрузку. Дрожа, вы пытаетесь не упасть наземь от усталости. Хотя вы уже изменили прошлое, настоящая работа ещё впереди. Пока остальные участники экспедиции разбивают лагерь и готовятся исследовать город, вы ускользаете от них и Алехандро, чтобы выполнить свою цель. Они не поймут. Они не видели того, что видели вы.

Вычеркните все заметки в журнале кампании, кроме первых трёх. Вы сделали так, чтобы вычеркнутых событий не произошло.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 2: Вы обнаруживаете себя перед главным храмом Эцтли. В жарком сыром воздухе джунглей ваше тело немилосердно потеет. Вы оторопело осматриваетесь. На поляне у храма разбито несколько палаток. Хосе охраняет лагерь, а Мария складывает в рюкзак еду и оборудование, чтобы отправиться к северному краю джунглей, как вы и велели. Алехандро сидит на бревне посреди лагеря, расшифровывая надпись, которую нашли у входа в храм.

Ваше сознание скакнуло так далеко в прошлое, что разум едва выдерживает такую нагрузку. Дрожа, вы пытаетесь не упасть наземь от усталости. Хотя вы уже изменили прошлое, настоящая работа ещё впереди. Пока остальные участники экспедиции готовятся исследовать город, вы ускользаете от них и Алехандро, чтобы выполнить свою цель. Они не поймут. Они не видели того, что видели вы.

Вычеркните все заметки в журнале кампании, кроме первых трёх. Вы сделали так, чтобы вычеркнутых событий не произошло.

Перейдите к подготовке.

Подготовка

- Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Обратить время вспять», «Погибель эцтли», «Агенты Йнга», «Яд Йнга», «Искажения времени», «Смертельные ловушки», «Забывтые руины», «Отрава» и «Пронизывающий холод». Эти наборы отмечены следующими символами:



- Собирая колоду сцен, используйте три новые карты сцен из набора контактов «Обратить время вспять» вместо первоначальной колоды сцен из «Погибели эцтли». Набор контактов «Обратить время вспять» отмечен следующим символом:



- Удалите из колоды владельца карту «Реликвия веков (возвращает прошлое)» и отложите её в сторону.
- Удалите из игры карту «Реликвия веков (какое-то устройство)».
- Введите в игру локацию «Главный вход». Все сыщики начинают игру в локации «Главный вход».
- Соберите и перемешайте колоду разведки. В неё входят пять односторонних **древних** локаций и по одному экземпляру напастей «Дурной знак», «Кромешная тьма», «Роковая ошибка», «В могиле» и «Могильный холод».
- Отложите в сторону врага «Предвестник Валузии» и локацию «Зал времени».
- До конца кампании добавьте в мешок хаоса 1 жетон
- Отложите все слабости «Отравление», которые не находятся в колодах игроков.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Потерпев неудачу, вы падаете жертвой временного парадокса. Несмотря на ваши усилия, будущее не изменится. Вы неизбежно найдёте реликвию. Не сможете её сберечь. И Средоточие выйдет из строя.

Реальность никогда не будет прежней, но, возможно, это ещё не конец света. В конце концов, время — всего лишь одно из измерений, пусть и не вполне понятное человечеству. Мы пребываем во времени, но не видим его. Измеряем его, но не можем изменить. Так что же будет, если четвёртое измерение расщепится на сотни тысяч планов существования? Человеческому разуму не под силу воспринять такое, но вселенная продолжает жить и расширяться, больше не скованная рамками времени.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что ткань времени расплетена.
- ☉ Все сыщики сошли с ума.
- ☉ Сыщики проиграли кампанию.

Исход 1:

17 декабря 1925 года, четверг

Никто больше не знает, что на самом деле произошло летом 1925 года, и никто никогда не узнает, потому что я заперу этот дневник в банковской ячейке, как только закончу его. Всё, чего я хочу, это зафиксировать свои воспоминания о случившемся, прежде чем время окончательно сотрёт их. В конце концов, это ведь не мои воспоминания, а воспоминания иной версии меня — версии, которая произила время и пространство, чтобы спасти человечество.

Сложно объяснить, как мы справились. После всего, что с нами было: Ичтака, Алехандро, город йитиан, Йот, — стало ясно, что на самом деле судьба человечества решилась, когда мы впервые отправились на поиски Эцтли. Мы сами оказались причиной всех бед. Чтобы предотвратить катастрофу, нужно было запечатать реликвию навсегда. Я помню эти события, как если бы они происходили со мной, хотя для меня экспедиция пошла совсем иначе. Мы добрались до центральной залы руин, но вход был наглухо заложён, и ничто, даже динамит, за которым Хосе сходил к грузовикам, не смогло пробить стену. И хотя мы привезли в Аркхэм доказательства существования Эцтли, ни одна экспедиция больше не найдёт ни города, ни племени. Моё другое «я» сгинуло в тех руинах, — но я всё помню. Не знаю, каким образом, но помню всё.

- ☉ Запишите в журнал кампании, что сыщики навсегда запечатали Реликвию веков.
- ☉ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☉ Сыщики победили в кампании!

От разработчика

Поздравляем вас с завершением сюжетной кампании «Забывтая эпоха»! Создавая эту кампанию, мы в первую очередь стремились сделать её приключением, где есть место не только тайнам и ужасам, но и необыкновенным открытиям и захватывающим дух поворотам. В лучших приключенческих сюжетах герои отправляются в тяжёлое судьбоносное путешествие не потому, что им так хочется, а потому что должны. Именно такая мотивация отличает сыщиков Аркхэма от обычных людей.

Сюжет «Забывтой эпохи» вращается вокруг Реликвии веков и разных группировок, которые желают использовать её в своих целях. Не буду раскрывать здесь эти стремления, поскольку от ваших действий в ходе кампании зависит, как много скрытой информации об этих целях и природе реликвии вы получите. Как и всякий хороший макгаффин*, реликвия одновременно могущественна и загадочна, а её сущность покрыта тайной. Мы раскидали по кампании множество зацепок, касающихся и реликвии, и тех, кто за ней охотится, поэтому я приглашаю вас пройти кампанию снова, выбирая другие линии и принимая иные решения.

Хотя эта кампания и не основана на конкретном произведении Лавкрафта, источниками вдохновения для многих её элементов стали «Тень из безвременья», «Курган» и «Безымянный город», объединённые общей темой: человечество — лишь одна из множества разумных цивилизаций, существовавших на Земле за её долгую и насыщенную историю. Разумеется, у нас есть и прямые отсылки к этим произведениям: «Город архивов» в значительной мере основан на «Тени из безвременья», а в поздних сценариях появляются места, описанные в «Кургане». Тем не менее «Забывтая эпоха» собирает из этих элементов собственный сюжет, который, мы надеемся, придётся по вкусу любителям лавкрафтовской вселенной.

Чтобы сделать историю более цельной, мы позволили себе некоторые вольности: надеюсь, самые преданные поклонники Лавкрафта нам их простят. Например, в «Кургане» говорится, что К'ньян расположен под территорией штата Оклахома, а не в Мексике. Однако, учитывая невообразимые размеры К'ньяна и более глубоких пещер, будет логично предположить, что они простираются куда дальше, чем описано в «Кургане».

* По определению Хичкока, «неважно, что это за вещь; главное, что все хотят ею обладать» (прим. пер.).

То, что в первоисточнике К'ньян был обнаружен испанским конкистадором, который прибыл в Северную Америку из Мексики, стало удачным совпадением и зеркальным отражением экспедиции наших сыщиков. Средоточие Н'кая и племя эцтли мы придумали специально для «Забывтой эпохи» и надеемся, что игроки примут их благосклонно.

Хотя «Тень из безвременья» и не описывает подробно йитианскую технологию переноса разумов, из текста повести ясно, что для этого используются сложные устройства. Наши сыщики собирают подобное под конец «Города архивов», однако маловероятно, чтобы у йитиан, которые напали на сыщиков в финале «Сердца древних», была с собой одна из таких машин. Так что мы предполагаем, что йитиане знали не один способ переносить разум.

Кстати, о йитианах. Если один из них распорядился телом Алехандро, то почему он не вёл себя так же нелепо, неловко и странно, как Натаниэль Пизли в те пять лет, на которые его похитили? Учитывая важность задачи, возможно, в Алехандро вселился более опытный йитианин, который не в первый раз обменивался разумами с человеком, — или же провёл в его теле куда больше пяти лет. Так или иначе, причуды Алехандро требовалось свести к минимуму, чтобы игроки смогли ему доверять.

Говоря о доверии, нужно вспомнить и об Ичтаке. Мы специально сделали её одновременно полезным и ненадёжным персонажем. Её подлинная сущность также намеренно скрыта, хотя в кампании и встречаются намёки на истину. Какое отношение на самом деле имеет Ичтака к Йигу и к племени эцтли? Кого она пытается обмануть на протяжении кампании: сыщиков, змей, саму себя? Вы не найдёте прямых ответов на эти вопросы, однако от ваших решений зависит, какой окажется её судьба.

Надеемся, что вам понравилось погружение в тайны доисторической Земли и вы с нетерпением ожидаете следующей кампании!

Создатели игры

Fantasy Flight Games

Автор дополнения «Забывтая эпоха»: М. Дж. Ньюман

Редактор и корректор: Кристин Крэбб

Менеджер направления ЖКИ: Мерседес Опхайм

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дэйн Белтрэми и Никки Валенс

Сюжетный менеджер: Катрина Острандер

Дизайнер дополнения «Забывтая эпоха»: Нил У. Расмуссен

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Арт-директор: Кристал Чан

Руководящий арт-директор: Мелисса Шетлер

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Старший менеджер разработки: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Креативный директор: Эндрю Наваро

Asmodee North America

Менеджеры производства: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Дэвид Аттали, Роберт Брантсег, Андреа дельАньезе, Джон Зирден, Марсия Колби, Стивен Коулман, Гийом Куто, Грегуар Лефевр, Николь Мейерс, Эрик Мейерс, Кен Уй, Джулия Фаэта, Джереми Фук, Джед Хамфрис, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Джереми Цвирн, Кристал Чан, Винсент Шварц

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Алекс Ладо

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

Вычитка: Елена Ворноскова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Благодарим Евгения Сарнецкого за помощь в подготовке русского издания.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Журнал кампании: *Забывтая эпоха*

СЫЩИКИ

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

Заметки

Ярость Иида

—Пролоз—

Дремлющие друнзлы

—Бессонные ноги—

Позволяю зытлы

—Финал экспедиции—

Жити судьбы

Потусторонний предел

—Друнзлы зовут—

Сердце древних

Город архивов

—На свободе—

Тайны Уота

—Во тьме—

Раскалота
вечность

—Эпилог—

УБИТЫЕ И СОШЕДШИЕ С УМА СЫЩИКИ

Символы наборов контактов



Агенты Йига



Глубины Йота



Город архивов



Дремучие джунгли



Забывтые руины



Змеи



Искажения времени



К'ньян



Нити судьбы



Отрава



Пнакотикское братство



Погибель эцтли



Потусторонний предел



Расколота вечность



Сердце древних



Смертельные ловушки



Столпы судьбы



Стражи времени



Тропический лес



Экспедиция



Яд Йига

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. Версия правил 1.0

© 2020 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a ™ 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. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

